



**EFEKTIVITAS EDUKASI GAMIFIKASI TERHADAP PENGETAHUAN
DAN SIKAP TENTANG MENARCHE PADA SISWI SDN 07 BATU
PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT**

***THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION EDUCATION ON KNOWLEDGE
AND ATTITUDES ABOUT MENARCHE AMONG STUDENTS OF
ELEMENTARY SCHOOL 07 BATU PUTIH IN WEST
TULANG BAWANG REGENCY***

Nur Maulid Dayati¹, Sri Rahayu², Iis Tri Utami³, Rika Agustina⁴

Program Studi Sarjana Kebidanan

Fakultas Kesehatan, Universitas Aisyah Pringsewu

Jl. A. Yani No. 1A Tambahrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Lampung 35372

email: nur.maulid84@gmail.com¹

ABSTRAK

Menarche merupakan menstruasi pertama wanita sebagai tanda perubahan kematangan seksual. 95% menarche terjadi pada usia 12 tahun, sehingga pengetahuan tentang kesehatan reproduksi masih kurang. Aspek yang harus dipersiapkan terkait reproduksi adalah kebersihan pribadi, sehingga resiko infeksi, terutama infeksi saluran kemih (ISK), dapat diminimalkan. Memberikan informasi kepada remaja sebelum mengalami menarche sangat penting. Salah satu media informasi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran mencari kata atau yang biasa disebut *word square* yang bertujuan mempermudah peserta didik mengenal atau mengetahui tentang sesuatu seperti menarche. Tujuan penelitian diketahuinya efektivitas edukasi gamifikasi terhadap pengetahuan dan sikap Tentang Menarche pada siswi di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan rancangan penelitian *pra eksperimen* dengan *desain one group pre test dan post test*. Sampel yang digunakan sebanyak 16 remaja usia 10-12 tahun dengan pemilihan sample menggunakan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Analisis secara univariat dan bivariat (uji *t test*). Hasil penelitian diketahui rata-rata pengetahuan sebelum diberikan edukasi gamifikasi adalah 74.3 dan pengetahuan sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 78.4. Sedangkan rata-rata sikap terhadap menarche sebelum dilakukan diberikan edukasi gamifikasi adalah 36.0 dan sikap terhadap menarche sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 37.6. Ada efektivitas edukasi gamifikasi terhadap pengetahuan ($p\text{-value} = 0.009$) dan sikap ($p\text{-value} = 0.033$) pada Siswi Tentang Menarche di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat. Saran bagi SDN 07 Batu Putih Unit Kesehatan Sekolah bekerja sama dengan puskesmas Totokaton untuk memberikan edukasi terstruktur tentang kesehatan reproduksi remaja khususnya mengenai menstruasi.

Kata Kunci: Edukasi gamifikasi, Pengetahuan, Sikap

ABSTRACT

A woman's first menstrual cycle, or menarche, marks a shift in her level of sexual maturity. Since 95% of menarches happen before the age of 12, there is currently a dearth of information regarding reproductive health. Personal hygiene is the aspect of reproduction that needs to be prepared in order

to reduce the danger of infection, particularly urinary tract infections (UTI). It is critical to enlighten teenagers before to their menarche. Word search learning media, also known as word squares, is one type of informational medium that can be utilized. Its goal is to make it simpler for students to identify or learn about concepts like menarche. The research objective was to determine the effectiveness of gamification education on knowledge and attitudes about Menarche among female students at Elementary School 07 Batu Putih of West Tulang Bawang Regency. This research type is quantitative with a pre-experimental research design with a one group pretest and posttest design. The sample used was 16 teenagers aged 10-12 years with sample selection using random sampling techniques. Data collection uses observation sheets. Univariate and bivariate analysis (t test). According to the study's findings, the average person's knowledge was 74.3 before receiving gamification education, and it was 78.4 afterward. On the other hand, the average perspective on menarche was 36.0 prior to receiving gamification education, and it was 37.6 following such instruction. The impact of gamification education on female students' attitudes (p -value = 0.033) and knowledge (p -value = 0.009) about menarche at Elementary School 07 Batu Putih of West Tulang Bawang Regency, has been demonstrated. Elementray School 07 Batu Putih Recommendations The School Health Unit offers systematic instruction about teenage reproductive health, particularly with reference to menstruation, in partnership with the Totokaton public health center.

Keywords: Gamification education, Knowledge, Attitude

I. PENDAHULUAN

Kesehatan reproduksi menurut *World Health Organization* (WHO) adalah keadaan fisik, mental dan sosial yang utuh, bukan hanya bebas dari penyakit atau kecacatan dalam segala aspek yang berhubungan dengan sistem reproduksi, fungsi, serta prosesnya (WHO, 2020) sementara menurut UUD 2009 kesehatan reproduksi merupakan keadaan sehat secara fisik, mental, dan sosial secara utuh, tidak semata-mata bebas dari penyakit atau kecacatan yang berkaitan dengan sistem, fungsi, dan proses reproduksi pada laki-laki dan perempuan (Harnani, 2015).

Masa remaja atau masa pubertas adalah periode dimana tubuh manusia mengalami berbagai perubahan yang mencakup pertumbuhan dan perkembangan. Selama waktu ini, individu tidak hanya mengalami peningkatan tinggi dan ukuran tubuh, tetapi juga mengalami perubahan internal yang memungkinkan untuk reproduksi (Hapsari, 2019). Masa remaja menandai masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, dimulai dengan dimulainya kematangan seksual biasanya antara usia 11 atau 12 tahun dan berlanjut hingga sekitar usia 20 tahun, yang merupakan tahap mendekati dewasa muda (Simon, 2021). Masa pubertas ditandai seperti dengan pertumbuhan badan yang cepat, menstruasi pertama (*menarche*) (Proverawati, 2018). Haid atau menstruasi atau datang bulan merupakan satu ciri

kedewasaan perempuan diawali pada usia remaja 9-12 tahun, yang terjadi secara regular (Savitri, 2020).

WHO menyatakan batasan usia remaja dibagi menjadi dua yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Sedangkan di Indonesia batasan remaja yang mendekati batasan PBB tentang pemuda adalah kurun usia 12-24 tahun (Prawiroharjo., 2016). Informasi demografi mengindikasikan bahwa populasi remaja merupakan bagian besar dari penduduk dunia. Menurut (WHO, 2020) sekitar seperlima dari penduduk dunia adalah remaja berumur 0-19 tahun. Rata-rata 900 juta remaja berada di Negara sedang berkembang. Tahun 2020 jumlah remaja di Indonesia diperkirakan sudah mencapai 62 juta jiwa (IDAI, 2021).

Data WHO juga menuliskan bahwa sekitar seperlima dari penduduk dunia adalah remaja berumur 12 hingga 16 tahun, mengalami perubahan usia *menarche*. Di Amerika Serikat, sekitar 95% wanita remaja mempunyai tanda-tanda pubertas dengan *menarche* pada umur 12 tahun dengan rata rata usia sekitar 12,5 tahun, yang juga disertai dengan pertumbuhan fisik saat *menarche*. Di wilayah Indonesia dan negara-negara Asia Tenggara, remaja perempuan umumnya mengalami *menarche* rata-rata pada usia 12 tahun, walaupun ada beberapa yang bahkan memulainya pada usia 8 tahun, namun

jumlah kasus seperti ini cukup langka (Ratnasari, et al, 2019).

Usia untuk mencapai fase terjadinya *menarche* dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain faktor suku, genetik, gizi, sosial, ekonomi dan lain-lain (Sukarmi, 2017). Di Amerika Utara, rentang usia normal terjadinya *menarche* pada remaja putri biasanya adalah 10,5-15 tahun dengan usia rata-rata yaitu 12 tahun 9,5 bulan (Djafar, 2019). Di Asia seperti Hongkong dan Jepang usia rata-rata *menarche* remaja putri adalah 12,38 dan 12,2 tahun (Yunizar, 2020). Remaja yang belum siap menghadapi *menarche* mungkin akan mengalami dorongan untuk menolak proses fisiologis ini, dimana mereka mungkin menganggap haid sebagai hal yang tidak menyenangkan dan mengancam. Ini biasa berujung pada perasaan negatif yang lebih dalam. Namun, situasinya berbeda bagi mereka yang telah siap menghadapi *menarche*. Mereka akan merasa bahagia dan bangga karena menganggapnya sebagai tanda kematangan biologis yang memungkinkan mereka dewasa secara fisik (Meizela, 2020).

Bagi wanita yang mengalami *menarche*, ada banyak hal yang perlu dipahami terkait dengan kesehatan reproduksi. Saat menghadapi *menarche*, persiapan yang matang sangat penting agar proses reproduksi berlangsung secara sehat. Salah satu aspek yang harus dipersiapkan terkait reproduksi adalah kebersihan pribadi, sehingga resiko infeksi, terutama infeksi saluran kemih (ISK), dapat diminimalkan (Rima, 2020).

Memberikan informasi kepada remaja sebelum mengalami *menarche* sangat penting karena pengetahuan berperan dalam membentuk sikap dan kesiapan mereka menghadapi situasi tersebut (Sanjiwani et al, 2020). Penelitian di Tidore Kepulauan juga menunjukkan bahwa pengetahuan remaja putri tentang *menarche* berhubungan dengan kesiapan mereka menghadapinya (Nora, 2020).

Permainan digital memungkinkan praktik permainan peran dan menghadirkan pendekatan yang menantang dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan, sikap, dan kemampuan pengambilan keputusan dalam situasi kehidupan sehari-hari. Karena *platform*

digital menarik bagi pembelajar, mereka cenderung lebih antusias dalam menyerap pengetahuan. Konsep menggunakan teknologi untuk menyebarkan informasi kesehatan seksual di lingkungan teknologi rendah juga mendapatkan dukungan yang kuat.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam membentuk proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif yaitu media pembelajaran mencari kata atau yang biasa disebut *word square*. *Word square* dapat membuat peserta didik aktif dalam membaca serta dapat mempermudah peserta didik mengenal atau mengetahui suatu konsep yang dapat menjadi dasar untuk memahami suatu konsep yang ingin diketahui. Lembar kegiatan peserta didik *word square* mempunyai kelebihan dapat membantu peserta didik membiasakan diri membaca buku pelajaran untuk memahami dan mengingat konsep agar bisa menemukan kata pada *word square* yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan media permainan mencari kata memiliki kelebihan dimana mempermudah peserta didik memahami materi, melatih ketelitian dan kejelian peserta didik serta melatih fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Feni, 2023).

Hasil penelitian Ma'mun (2023) menunjukkan bahwa: 1) Skor rata-rata angket Keaktifan Belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $47,76 > 40,91$; 2) Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control yaitu $82,54 > 77,21$; 3) Ada pengaruh yang signifikan Media pembelajaran games wordwall terhadap keaktifan belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000; 4) Ada pengaruh yang signifikan Media pembelajaran *games wordwall* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000. Penelitian Putri (2022) hasil penelitian ini mendapatkan 14 siswi pengetahuan kurang sebelum diberikan intervensi dan sesudah diberikan intervensi mendapatkan 29 siswi pengetahuan yang baik. Hasil uji statistik terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengetahuan siswi di SD Negeri 90 Palembang sebelum dan setelah pendidikan kesehatan dengan p value 0.000 (p value < 0,05). Penelitian Dewi (2023) terdapat

perbedaan antara hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMP Telkom Makassar yang diajar dengan menggunakan media permainan mencari kata dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan terhadap 10 anak siswi yang masih duduk di SD, diketahui bahwa 6 (60%) responden belum mengetahui tentang menstruasi yang akan terjadi pada wanita. Sebanyak 8 (80%) responden tidak mengetahui bahwa salah satu tanda matangnya organ reproduksi pada remaja putri ditandai dengan terjadinya menstruasi. Sebanyak 9 (90%) responden tidak mengetahui apa yang harus dilakukan disaat terjadinya menstruasi, seperti bagaimana menggunakan pembalut, bagaimana cara menjaga kebersihan personal hygiene.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini akan berfokus pada seberapa efektif edukasi gamifikasi dalam meningkatkan pengetahuan

dan sikap tentang menarche pada siswi di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian *pra eksperimen* dengan desain *one group pretes dan postes*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi SD usia 10-12 tahun yang belum menstruasi sebanyak 71 responden dengan sampel yang digunakan sebanyak 16 responden, objek penelitian ini adalah pengetahuan dan sikap. Pelaksanaan peneliti telah dilakukan pada bulan Januari - Maret 2024 di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat, pengumpulan data menggunakan data primer, menggunakan kuesioner. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat

III. HASIL PENELITIAN

Tabel 1

Rata – rata pengetahuan terhadap menarche sebelum dan sesudah diberikan edukasi gamifikasi pada anak SD di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat

| Pengetahuan | Mean | SD | Min | Max | n |
|-------------|------|------|------|------|----|
| Sebelum | 74.3 | 11.0 | 44.4 | 88.9 | 16 |
| Sesudah | 78.4 | 11.2 | 44.4 | 94.4 | 16 |

Diketahui rata-rata pengetahuan sebelum diberikan edukasi gamifikasi adalah 74.3, dengan standar deviasi 11.0, nilai minimal 44.4 dan nilai maksimal 88.9, sedangkan pengetahuan sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 78.4, dengan standar deviasi 11.2, nilai minimal 44.4 dan nilai maksimal 94.4.

Tabel 2

Rata-rata sikap terhadap menarche sebelum dan sesudah diberikan edukasi gamifikasi pada anak SD di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat

| Sikap | Mean | SD | Min | Max | n |
|---------|------|-----|-----|-----|----|
| Sebelum | 36.0 | 4.2 | 23 | 42 | 16 |
| Sesudah | 37.6 | 2.6 | 33 | 42 | 16 |

Diketahui rata-rata sikap terhadap menarche sebelum dilakukan diberikan edukasi gamifikasi adalah 36.0, dengan standar deviasi 4.2, nilai minimal 23 dan nilai maksimal 42, sedangkan sikap terhadap menarche sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 37.6, dengan standar deviasi 2.6, nilai minimal 33 dan nilai maksimal 42.

Tabel 3

Uji Normalitas Data

| Variabel | Edukasi gamifikasi | Shapiro Wilk | Keterangan |
|-------------|--------------------|--------------|------------|
| Pengetahuan | Sebelum | 0.060 | Normal |

| | | | |
|-------|---------|-------|--------|
| | Sesudah | 0.075 | Normal |
| Sikap | Sebelum | 0.064 | Normal |
| | Sesudah | 0.138 | Normal |

Berdasarkan uji normalitas data menggunakan *Shapiro-Wilk* tersebut untuk variabel pengetahuan dan sikap baik sebelum dan sesudah diperoleh nilai signifikan $> 0,05$ yang artinya data tersebut normal.

Uji Bivariat

Tabel 4

Efektivitas edukasi gamifikasi terhadap pengetahuan anak tentang menarche di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat

| Variable | N | Beda Mean | SD | t-test | P-Value |
|--|----|-----------|-----|--------|---------|
| Pengetahuan anak tentang menarche sebelum dan sesudah diberikan edukasi gamifikasi | 16 | 4.1 | 5.5 | 5.6 | 0.009 |

Berdasarkan hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.009$ ($p\text{-value} < \alpha = 0,05$) yang berarti edukasi gamifikasi efektif meningkatkan pengetahuan tentang menarche pada siswi di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat.

Tabel 4.5

Efektivitas edukasi gamifikasi terhadap sikap anak tentang menarche di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat

| Variable | N | Beda Mean | SD | t-test | P-Value |
|--|----|-----------|-----|--------|---------|
| Sikap anak tentang menarche sebelum dan sesudah diberikan edukasi gamifikasi | 16 | 1.6 | 3.2 | 4.2 | 0.033 |

Berdasarkan hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.033$ ($p\text{-value} < \alpha = 0,05$) yang berarti edukasi gamifikasi efektif meningkatkan sikap tentang menarche pada siswi di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat.

IV. PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Rata-rata pengetahuan terhadap menarche sebelum dan sesudah diberikan edukasi gamifikasi pada anak SD

Hasil penelitian diketahui rata-rata pengetahuan sebelum diberikan edukasi gamifikasi adalah 74.3, dengan standar deviasi 11.0, nilai minimal 44.4 dan nilai maksimal 88.9, sedangkan pengetahuan sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 78.4, dengan standar deviasi 11.2, nilai minimal 44.4 dan nilai maksimal 94.4. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka terdapat peningkatan pengetahuan siswi SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat setelah diberikan edukasi gamifikasi dibandingkan sebelum diberikan edukasi gamifikasi.

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga, misalnya seorang ibu mengimunisasikan anaknya setelah melihat anak tetangganya kena penyakit polio sehingga cacat, karena anak tetangganya tersebut belum pernah memperoleh imunisasi polio (Notoatmodjo, 2014).

Sejalan dengan penelitian Arrahma (2023) yang melaporkan pengetahuan siswi mengenai menarche sebelum diberikan pendidikan kesehatan adalah 53.00 dengan rentang 73. Setelah diberikan pendidikan kesehatan median pengetahuan siswi menjadi 80,00 dengan rentang 47. Penelitian Butar

(2018) rata-rata pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi yaitu 9,03 dan sesudah diberikan edukasi pengetahuan responden rata-rata menjadi 11,69. Penelitian Rahayu (2018) hasil penelitian nilai median responden sebelum diberikan penyuluhan tentang menarche adalah 65 dan nilai median responden setelah diberikan penyuluhan tentang menarche adalah 95.

Menurut pendapat peneliti, pengetahuan merupakan hasil tau yang didapati oleh responden dari berbagai faktor seperti dari faktor usia, pendidikan, dari hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar responden dengan usia remaja awal 10-12 tahun dan dengan pendidikan dasar SD, dengan usia dan pendidikan tersebut kemungkinan belum mendapatkan atau belum banyak informasi yang didapat oleh responden terkait dengan menarche, jika terdapat informasi namun informasi tersebut kemungkinan belum didapat dari petugas kesehatan sehingga masih terdapat responden yang tidak mengetahui tentang menarche dan menstruasi.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebelum diberikan intervensi terdapat beberapa item pertanyaan dengan nilai terendah dimana hanya sebanyak 2 siswa yang menjawab dengan benar atas pertanyaan agar darah bisa keluar dengan lancar saat menstruasi dianjurkan untuk mengurangi aktifitas fisik, sebanyak 4 siswi yang mengetahui bahwa lamanya menstruasi adalah 1-3 hari, bila menstruasi terasa sakit tidak boleh minum obat karena dapat menyebabkan tambah sakit dan pertanyaan siklus haid setiap wanita selalu sama sebanyak 5 orang menjawab dengan benar.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dari item pertanyaan lamanya menstruasi masih banyak yang belum mengetahui karena masing – masing individu memang berbeda sehingga dengan adanya perbedaan ini membuat anak masih bingung untuk memperkirakan berapa sebenarnya lama menstruasi. Pengetahuan yang kurang ini juga dikarenakan anak masih baru mendapatkan menstruasi, belum memiliki pengalaman yang cukup banyak terkait dengan menstruasi.

Rata-rata sikap terhadap menarche sebelum dan sesudah diberikan edukasi gamifikasi pada anak SD

Berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata sikap terhadap menarche sebelum dilakukan diberikan edukasi gamifikasi adalah 36,0, dengan standar deviasi 4,2, nilai minimal 23 dan nilai maksimal 42, sedangkan sikap terhadap menarche sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 37,6, dengan standar deviasi 2,6, nilai minimal 33 dan nilai maksimal 42.

Menurut (Mubarak, 2015) Sikap adalah perasaan, pikiran, dan kecenderungan seseorang yang kurang lebih bersifat permanen mengenai aspek-aspek tertentu dalam lingkungannya. Sikap merupakan kecondongan evaluatif terhadap suatu stimulus atau objek yang berdampak pada bagaimana seseorang berhadapan dengan objek tersebut. Ini berarti sikap menunjukkan kesetujuan atau ketidaksetujuan, suka atau tidak suka seseorang terhadap sesuatu.

Sejalan dengan penelitian Butar (2018) rata-rata sikap sebelum edukasi yaitu 24,82 dan sesudah edukasi nilai rata-rata sikap menjadi 28,87. Penelitian Kurniawaty (2017) sikap positif siswi dalam menghadapi menarche meningkat sebesar 46,6% setelah diberikan intervensi. Penelitian rerata sikap menghadapi menarche sebelum pada kelompok intervensi sebesar 30,00 dan sesudah pada kelompok intervensi sebesar 43,27.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa responden cemas saat pertama kali menstruasi hal ini dapat terjadi karena remaja tersebut baru pertama kali menstruasi sehingga masih belum mengetahui terkait dengan menstruasi. Pada pernyataan saya tidak percaya diri karena sudah menstruasi banyak yang belum memahami bahwa menstruasi merupakan hal yang fisiologis terjadi pada semua wanita. Peningkatan sikap dikarenakan adanya daya tarik responden terhadap materi penyuluhan yang diberikan, responden menganggap bahwa penyuluhan tentang kesehatan reproduksi khususnya menarche dianggap merupakan hal yang menarik dan penting bagi mereka sebagai seorang remaja putri.

Analisis Bivariat

Efektivitas edukasi gamifikasi terhadap pengetahuan anak tentang menarche

Berdasarkan hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.009$ ($p\text{-value} < \alpha = 0,05$) yang berarti ada efektivitas edukasi gamifikasi terhadap pengetahuan anak tentang menarche di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dikatakan bahwa edukasi gamifikasi efektif terhadap pengetahuan anak tentang menarche. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hampir semua responden sudah mengetahui bahwa menstruasi bukanlah suatu penyakit, dan sudah mengetahui bahwa jika sudah menstruasi maka wanita dapat mengalami hamil dan siswi juga sudah mengetahui terkait dengan siklus menstruasi

Bagi wanita yang mengalami menarche, ada banyak hal yang perlu dipahami terkait dengan kesehatan reproduksi. Saat menghadapi menarche, persiapan yang matang sangat penting agar proses reproduksi berlangsung secara sehat. Salah satu aspek yang harus dipersiapkan terkait reproduksi adalah kebersihan pribadi, sehingga resiko infeksi, terutama infeksi saluran kemih (ISK), dapat diminimalkan (Wulandari, 2022).

Sejalan dengan penelitian Risnawati (2022) dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan tentang menarche pada *children with special needs* di SD Inklusi Semai Senenan Jepara. Penelitian Hidayah (2020) berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan menunjukkan pengetahuan pada kelompok kontrol dan kelompok intervensi terdapat peningkatan. Penelitian Sibutar (2018) dari hasil tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian edukasi terstruktur tentang menstruasi terhadap pengetahuan dan sikap siswi dalam menghadapi menarche

Asumsi peneliti, bahwa materi penyuluhan yang menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan sasaran penyuluhan dapat membuat pesan yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti. Selain itu, alat bantu atau alat yang digunakan saat penyuluhan yaitu acak kata membuat kreativitas anak meningkat, membantu menstimulasi indra penglihatan, pendengaran untuk menyampaikan pesan ke otak selain itu pula menggunakan gambar

yang menarik sehingga penyuluhan tidak bersifat monoton.

Efektivitas edukasi gamifikasi terhadap sikap anak tentang menarche

Berdasarkan hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.033$ ($p\text{-value} < \alpha = 0,05$) yang berarti ada efektivitas edukasi gamifikasi terhadap sikap anak tentang menarche di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat

Salah satu media yang dapat digunakan dalam membentuk proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif yaitu media pembelajaran mencari kata atau yang biasa disebut word square. Word square dapat membuat peserta didik aktif dalam membaca serta dapat mempermudah peserta didik mengenal atau mengetahui suatu konsep yang dapat menjadi dasar untuk memahami suatu konsep yang ingin diketahui. lembar kegiatan peserta didik *word square* mempunyai kelebihan dapat membantu peserta didik membiasakan diri membaca buku pelajaran untuk memahami dan mengingat konsep agar bisa menemukan kata pada *word square* yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan media permainan mencari kata memiliki kelebihan dimana mempermudah peserta didik memahami materi, melatih ketelitian dan kejelian peserta didik serta melatih fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Feni, 2023).

Sejalan dengan penelitian Butar (2018) hasil penelitian diketahui bahwa ada pengaruh pemberian edukasi terstruktur tentang menstruasi terhadap pengetahuan dan sikap siswi dalam menghadapi menarche. Penelitian Hidayah (2020) pada variabel sikap, ada pengaruh media komik edukasi tentang menarche terhadap pengetahuan dan sikap dalam kesiapan menghadapi menarche. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat perubahan pada sikap responden, dan terdapat pengaruh dari edukasi yang diberikan oleh peneliti, menurut pendapat peneliti keberhasilan dari penyuluhan atau edukasi yang diberikan ini selain dari faktor penyuluh, materi yang diberikan, metode yang digunakan dan media yang di berikan, berkaitan juga dengan faktor tingkat

pendidikan responden yang pada penelitian ini dengan jenjang dasar dimana dengan jenjang pendidikan ini responden ini telah memiliki daya tangkap serta pola pikir yang sederhana sehingga dalam menerima materi penyuluhan lebih mudah memahami dan menyerap materi yang diberikan serta telah mampu memberikan respon terhadap penyuluhan yang diberikan baik serupa pertanyaan maupun tanggapan.

Simpulan

Diketahui rata-rata pengetahuan sebelum diberikan edukasi gamifikasi adalah 74.3 dan pengetahuan sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 78.4. Rata-rata sikap terhadap menarche sebelum dilakukan diberikan edukasi gamifikasi adalah 36.0 sedangkan sikap terhadap menarche sesudah diberikan edukasi gamifikasi adalah 37.6. Edukasi gamifikasi efektif meningkatkan pengetahuan anak tentang menarche di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat (p-value = 0.009). Edukasi gamifikasi efektif meningkatkan sikap anak tentang menarche di SDN 07 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat (p-value = 0.033)

Saran

Bagi Siswi untuk mencari informasi yang benar dan terpercaya mengenai kesehatan reproduksi khususnya mengenai menstruasi misalnya melalui orang tua, melalui petugas kesehatan seperti bidan ataupun dokter, melalui media elektronik dengan mendownload aplikasi di *Play Store* seperti aplikasi Kesehatan Reproduksi Remaja, Menstrual Diary, HAWA Period Tracker App Indonesia. Bagi Universitas Aisyah dapat menambah masukan ilmu atau sumber kepustakaan di Universitas Aisyah tentang efektivitas edukasi gamifikasi terhadap pengetahuan dan sikap pada Siswi Tentang Menarche. Bagi SDN 07 Batu Putih untuk memberikan edukasi terstruktur tentang kesehatan reproduksi remaja khususnya mengenai menstruasi melalui Unit Kesehatan Sekolah (UKS) yang bekerja sama dengan petugas kesehatan. Bagi Peneliti Selanjutnya dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang serupa, ataupun mengembangkan penelitian serupa

dilanjutkan samapai ke perilaku remaja terhadap menarche

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Djafar, M. A. H. (2019). Perilaku Remaja Putri Usia Pubertas dalam Menghadapi Menarche pada Siswi Smp Negeri 13 Kota Ternate Tahun 2019. *Jurnal Serambi Sehat*, 12(02), 1–11. <http://jurnal.umm.ac.id/index.php/serambisehat/article/view/545>
- [2] Hapsari, A. (2019). *Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Modul Kesehatan Reproduksi Remaja*. Wineka Media.
- [3] IDAI. (2021). *Ikatan dokter anak indonesia (i.d.a.i) indonesian pediatric society ukk endokrinologi*. 71.
- [4] Mubarak. (2015). *Buku Ajar Ilmu Keperawatan Dasar* (Salemba Medika (ed.)). Salemba Medika.
- [5] Prawiroharjo. (2016). *Ilmu Kebidanan*. (Bina Pustaka (ed.)). Bina Pustaka.
- [6] Proverawati. (2018). *Anemia dan Anemia kehamilan*. (Nuha Medika (ed.)). Nuha Medika.
- [7] Ratnasari, D. (2019). Peer education untuk meningkatkan pengetahuan remaja putri umur 10-12 tahun tentang menarche dengan media ular tangga di desa sidoharum sempor kebumen. In *jurnal Proceeding of The URECOL* (pp. 883–891).
- [8] Savitri, C. A. (2020). Pengaruh Endorphine Massage Terhadap Penurunan Nyeri Haid Pada Remaja Putri Di Sma N 1 Talang Padang Tahun 2020 (Doctoral Dissertation, Poltekkes Tanjungkarang). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., *Mi*, 5–24.
- [9] Simon, M. (2021). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Dengan Kesiapan Siswi Dalam Menghadapi Menarche Di SD Islam Guppi Kota Sorong. *Nursing Inside Community*, 3(2), 38–44.
- [10] Sukarmi. (2017). *Patologi Kehamilan, Persalinan, Nifas dan Neonatus Resiko Tinggi* (Nuha Medika (ed.)). Nuha Medika.
- [11] WHO. (2020). *World Health Statistic, Monitoring Health For The SDGs*.

[12] Yunizar, A. (2020). Relationship of Nutritional Status and Consuming Habits Fast Food With Early Menarche in Princess Adolescents. *Journal of*

TSCNers, 5(2), 2503–2453.
<http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCNers>