

PENDIDIKAN KESEHATAN MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI DAN GAME MAGIC SPIN MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA PUTRI TENTANG MENSTRUASI

Zakkiyatus Zainiyah^{1*} Delia Audina²

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Ngudia Husada Madura¹, Sarjana Kebidanan STIKes Ngudia
Husada Madura²

*Corresponding Author: zzainiyah@gmail.com

ABSTRAK

Pengetahuan tentang menstruasi merupakan pengenalan tanda-tanda awal menstruasi, *personal hygiene* saat menstruasi, dan faktor yang mempengaruhi menstruasi. Tujuan penelitian ini menganalisis pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* terhadap pengetahuan remaja putri tentang menstruasi. Desain penelitian ini *quasi-experimental* dengan sampel 72 siswi terdiri dari kelompok intervensi dan kelompok kontrol masing-masing 36 siswi. Variabel independen pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin*, variabel dependent pengetahuan remaja putri tentang menstruasi. Teknik sampling menggunakan *proportionate stratified random sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Uji statistik menggunakan uji *wilcoxon* dan *man whitney*. Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai *P-value* 0,000 yang berarti ada perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, *game magic spin* diperoleh nilai *P-value* 0,000 yang berarti ada terdapat perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan *game magic spin*, media animasi dan *magic spin* diperoleh nilai *P-value* 0,000 yang berarti ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* terhadap pengetahuan remaja putri tentang menstruasi. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, bagi pihak sekolah dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang menstruasi melalui metode lainnya yang bervariasi.

Kata Kunci: Pengetahuan, Menstruasi, Media Animasi, *Game Magic Spin*

ABSTRACT

Menstrual knowledge is an introduction to the early signs of menstruation, personal hygiene during menstruation, and factors that influence menstruation. The purpose of this study was to analyze the effect of health education using animation media and magic spin games on the knowledge of adolescent girls about menstruation. The design of this study was quasi-experimental with a sample of 72 female students consisting of an intervention group and a control group of 36 female students each. The independent variable of health education using animation media and magic spin games, the dependent variable of adolescent girls' knowledge about menstruation. The sampling technique used proportionate stratified random sampling. Data collection used a questionnaire. Statistical tests using the Wilcoxon and Man Whitney tests. Based on the statistical test, a P-value of 0.000 was obtained, which means that there is a difference in knowledge about menstruation in adolescent girls before and after using animation media, magic spin games obtained a P-value of 0.000, which means that there is a difference in knowledge about menstruation in adolescent girls before and after using magic spin games, animation media and magic spin obtained a P-value of 0.000, which means that there is an effect of health education using animation media and magic spin games on adolescent girls' knowledge about menstruation. This research is expected to increase knowledge, for schools in improving the knowledge of adolescent girls about menstruation through other varied methods.

Keywords: Knowledge, Menstruation, Animation Media, Magic Spin Game

PENDAHULUAN

Pengetahuan tentang menstruasi sangat dibutuhkan oleh remaja putri terutama terkait perubahan fisik dan psikologis, pengertian menstruasi, fisiologi menstruasi, siklus menstruasi, gangguan menstruasi, penanganan gangguan menstruasi, *personal hygiene* saat menstruasi,

dan faktor-faktor yang mempengaruhi menstruasi (Rahmayanti et al., 2023). Pengetahuan yang baik mengenai menstruasi memberikan gambaran bahwa remaja putri telah mendapatkan beberapa informasi tentang menstruasi yang merupakan pertanda bahwa dirinya telah beranjak dewasa (Nurmawati & Erawantini, 2019). Semakin baik pengetahuan remaja putri tentang menstruasi, terutama pengenalan tanda-tanda awal menstruasi, akan menjadikan remaja putri tersebut memiliki tingkat kecemasan yang rendah. Hal tersebut dapat dikarenakan mereka tidak khawatir ketika gejala patologis awal menstruasi mulai muncul saat awal menstruasi, mulai dari rasa pusing-pusing, rasa mual, amenorrhoe (terhentinya menstruasi), dysmenorrhoe (haid yang disertai rasa sakit dan rasa nyeri), haid yang tidak teratur dan pendarahan terus menerus (Anggraeni & Sari, 2018).

Idealnya, pengetahuan menstruasi diberikan pertama kali pada usia remaja (11-14 tahun) oleh ibu di rumah, mengingat yang paling tahu keadaan anak adalah ibu sendiri. Namun, di Indonesia masyarakat menganggap kesehatan reproduksi (menstruasi) masih tabu dibicarakan oleh remaja (Arie Ramadhani, 2019). Menurut (Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Kesehatan RI, 2018) di Provinsi Jawa Timur dan Bali sebanyak 77,3% remaja mempunyai pengetahuan yang kurang dalam hal menstruasi (Purnama, 2021). Penelitian yang dilakukan (Nurmawati & Erawantini, 2019) didapatkan hasil bahwa dari 15 responden, 10 (66,7%) responden memiliki tingkat pengetahuan yang kurang mengenai menstruasi. Hasil penelitian yang dilakukan (Solehati et al., 2018) diperoleh bahwa seluruh responden memiliki tingkat pengetahuan menstruasi yang kurang sebanyak 100 orang (100 %).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Pangeranan 5 Bangkalan melalui kuesioner kepada 10 siswi kelas V dan VI didapatkan 5 siswi (33%) pengetahuan tentang menstruasi kurang, 3 siswi (20%) pengetahuan cukup, dan 2 siswi (13%) pengetahuan baik. Dari data diatas masih ada siswi yang pengetahuan tentang menstruasinya kurang. Pengetahuan yang kurang tentang menstruasi disebabkan oleh usia remaja, pendidikan dan keterpaparan informasi. Peran ibu sangat penting dalam pemberian informasi. Ibu adalah sumber informasi pertama tentang menstruasi, sehingga terhindar dari pemahaman yang salah mengenai kebersihan menstruasi dan kesehatan reproduksi. Remaja perlu diberikan informasi yang baik dan positif melalui orangtua, teman sebaya, dan guru sekolah (Sriningsih, 2011).

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya pengetahuan menstruasi dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi pengalaman, tingkat pendidikan, keyakinan atau spiritual, fasilitas sumber informasi, dan usia. Sedangkan faktor eksternal yaitu sosial budaya dan lingkungan (Rahmayanti et al., 2023).

Dampak kurangnya pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri yaitu adanya perasaan bingung, merasa cemas, khawatir saat pertama kali mengalami menstruasi. Pengetahuan yang diperoleh remaja putri tentang menstruasi akan mempengaruhi persepsi remaja tentang menstruasi (Nurmawati & Erawantini, 2019). Rendahnya pengetahuan tentang menstruasi akan memungkinkan perempuan tidak berperilaku hygiene pada saat menstruasi yang dapat membahayakan kesehatan reproduksinya sendiri (Wada & Keperawatan, 2022). Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila hygiene saat menstruasi yang kurang diantaranya timbulnya infeksi vagina yang disebabkan oleh kebersihan (Pemiliana, 2019).

Upaya dalam menangani kurangnya pengetahuan terhadap menstruasi adalah mencari informasi mengenai pengetahuan menstruasi kepada orang tua, guru maupun pengalaman teman sebaya dan diadakannya Pendidikan Kesehatan tentang siklus menstruasi (Sri Handayani, 2023). Pemanfaatan media interaktif sebagai media pembelajaran bagi remaja dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja. Media interaktif ini memberikan pendidikan kesehatan reproduksi menggunakan media *game* dan video animasi. Permainan edukasi dengan roda pintar (*magic spin*) dan video animasi menampilkan gambar bergerak kepada siswi disamping suara yang menyertainya, menampilkan fenomena yang sulit dipahami dalam kehidupan nyata, mengembangkan

imajinasi, menjelaskan pertanyaan abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis dibandingkan dengan media cetak seperti brosur dan poster yang hanya bersifat virtual (Atria Kurniawati, 2021). Hasil penelitian (Reno Renaldi, 2017) di dapatkan rata-rata pengetahuan tentang menstruasi siswi meningkat setelah diberikan model pendidikan kesehatan dengan video. Pengetahuan tentang menstruasi sangat dibutuhkan oleh siswi melalui pendidikan kesehatan menggunakan media permainan *magic spin* (Siregar, 2020). Tujuan Penelitian menganalisis pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* terhadap pengetahuan remaja putri tentang menstruasi.

METODE

Desain penelitian menggunakan *Quasy Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah 80 siswi di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan dengan jumlah sampel 72 yang diambil yaitu sebanyak 36 siswi kelompok intervensi (media animasi) dan 36 siswi kelompok kontrol (*game magic spin*). Teknik pengambilan sampel menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*. Variabel independen penelitian ini adalah pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* dan variabel dependent penelitian ini adalah pengetahuan remaja putri tentang menstruasi. Pengumpulan data menggunakan kuesioner tentang pengetahuan menstruasi. Indikator penilaian kuesioner menggunakan *cut off point* dari skor yang telah di jadikan persen sebagai berikut: baik (76%-100%), cukup (56%-75%), dan Kurang (>55%). Uji validitas dan uji reabilitas menggunakan aplikasi SPSS, kuesioner dinyatakan valid jika $P\text{-value} > \alpha = 0,05$. Uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* dan uji *Man Whitney Test* dengan ($\alpha=0,05$). Penelitian sudah dilakukan *laik etik* oleh KEPK STIKes Ngudia Husada Madura, No1952/KEPK/STIKED-NHM/EC/I/2024.

HASIL

Tabel 1 Karakteristik remaja putri berdasarkan usia

Umur	Media Animasi		Game Magic Spin	
	Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
10	3	8,3	2	5,6
11	17	47,2	18	50,0
12	13	36,1	13	36,1
13	3	8,3	2	5,6
14	0	0,0	1	2,8
Total	36	100,0	36	100,0

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa usia responden yang diberi intervensi menggunakan media animasi hampir setengah remaja putri berusia 11 tahun dengan frekuensi 17 siswi (47,2%). Sedangkan usia remaja putri yang diberi intervensi menggunakan *game magic spin* sebagian besar berusia 11 tahun dengan frekuensi 17 siswi (50,0%).

Tabel 2 Perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan media animasi di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan.

Pengetahuan Tentang Menstruasi	Pre Test		Post Test	
	Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
Baik	0	0,0	27	75,0
Cukup	6	16,7	9	25,0
Kurang	30	83,3	0	0,0
Total	36	100,0	36	100,0

Uji Wilcoxon

P-Value

0,000

Mean (rata-rata)

1,25

2,83

Std. Deviation

0,439

0,378

Positive

36

Negative

0

Ties

0

Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan remaja putri tentang menstruasi sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media animasi didapatkan hampir seluruhnya memiliki pengetahuan yang kurang yaitu 30 siswi (83,3%). Sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media animasi didapatkan sebagian besar memiliki pengetahuan yang baik yaitu 27 siswi (75,0%),

Hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai *P-value* 0,000 yang berarti (*P-value* < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan media animasi di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan.

Tabel 3 Perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan *game magic spin* di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan

Pengetahuan Tentang Menstruasi	Pre Test		Post Test	
	Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
Baik	0	0,0	25	69,4
Cukup	9	25,0	11	30,6
Kurang	27	75,0	0	0,0
Total	36	100,0	36	100,0

Uji Wilcoxon

P-Value

0,000

Mean (rata-rata)

1,31

2,75

Std. Deviation

0,467

0,439

Positive

36

Negative

0

Ties

0

Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan remaja putri tentang menstruasi di SDN Pangeranan 3 Bangkalan sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan *game magic spin* terdapat sebagian besar memiliki pengetahuan yang kurang sebesar 27 siswi (75,0%). Sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan *game magic spin* didapatkan sebagian besar siswi memiliki pengetahuan yang baik yaitu sebanyak 25 siswi (69,4%).

Hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai *P-value* 0,000 yang berarti (*P-value* < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan *game magic spin* di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan.

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa distribusi frekuensi pengetahuan remaja putri tentang menstruasi sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media animasi didapatkan hampir seluruhnya memiliki pengetahuan yang baik yaitu 27 siswi (75,0%). Sedangkan distribusi frekuensi pengetahuan remaja putri tentang menstruasi sesudah diberikan

pendidikan kesehatan menggunakan *game magic spin* didapatkan hampir Sebagian besar siswi memiliki pengetahuan yang baik yaitu sebanyak 25 siswi (69,4%).

Tabel 4 Pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* terhadap pengetahuan remaja putri tentang menstruasi di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan.

Pengetahuan Tentang Menstruasi	Pre Test		Post Test	
	Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
Baik	27	75,0	25	69,4
Cukup	9	25,0	11	30,6
Total	36	100,0	36	100,0

Uji *Man Whitney*

P-Value

0,000

Hasil *post test* media animasi dan *game magic spin* setelah dilakukan uji statistik menggunakan *Man Whitney* diperoleh hasil sebesar *P-value* = 0,000 dengan signifikan 5%. (*P-value* < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* terhadap pengetahuan remaja putri tentang menstruasi di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan.

PEMBAHASAN

Perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan media animasi di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, didapatkan hasil rekapan kuesioner sebelum diberikan intervensi media animasi hampir seluruh siswi memiliki pengetahuan yang kurang. Hal ini dikarenakan siswi belum mengetahui tentang pengetahuan personal *hygiene*, siklus menstruasi dan mengatasi nyeri haid. Yang dibuktikan dengan hasil jawaban tentang siklus menstruasi hampir seluruh siswi yang menjawab salah, tentang personal *hygiene* hampir seluruh siswi tidak mengetahui bagaimana cara melakukan kebersihan saat menstruasi, dan tentang nyeri perut hampir seluruh siswi bingung cara mengatasi nyeri perut saat mengalami menstruasi. Namun, setelah diberikannya intervensi media animasi sebagian besar pengetahuan siswi meningkat. Hal ini dukung oleh rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap hal baru yang dapat menyebabkan pengetahuan siswi meningkat.

Pengetahuan remaja putri tentang menstruasi meningkat setiap minggunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor usia, pendidikan, pengalaman. Menurut peneliti semakin cukup matang usia remaja putri dapat membuat seseorang lebih mudah mengingat dan memahami pengetahuan. Apalagi di usia remaja awal seringkali heran terhadap perubahan yang terjadi pada dirinya sendiri, mereka mulai mengembangkan pikiran-pikiran baru dan cepat tertarik terhadap suatu hal. Selain itu pengalaman menjadi salah satu faktor meningkatnya pengetahuan, karena keadaan yang menunjukkan bahwa seseorang siap untuk mencapai kematangan fisik yaitu datangnya menstruasi. Hal ini ditandai dengan adanya pengalaman dan pemahaman yang mendalam tentang proses menstruasi sehingga siap menerima dan mengalami menstruasi sebagai proses yang normal.

Sedangkan pendidikan menjadi salah satu faktor meningkatnya pengetahuan, karena pendidikan tempat untuk menambah wawasan yang harus dimiliki sepanjang kehidupan seseorang dan menjadi penting bagi setiap orang. Di dalam generasi 4.0 pendidikan kesehatan lebih dekat dan lebih menyukai media edukasi kesehatan yang bersifat teknologi canggih

seperti melalui pendekatan audiovisual dalam bentuk video animasi dengan gambar unik dan menarik. Menurut (Maryatun & Maulisa, 2021) mengatakan siswi yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan cenderung mencoba sesuatu yang belum pernah dialaminya, didorong oleh keingintahuan yang besar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Qoni' Fitria & Mawardika, 2023) menunjukkan hasil bahwa sebelum dilakukan pendidikan kesehatan tentang persiapan menghadapi menarche dengan media video menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan siswi tentang menarche yaitu sebesar 15,07 dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan tentang persiapan menghadapi menarche dengan media video menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan siswi tentang menarche pada yaitu sebesar 15,13.

Berdasarkan penelitian (Utami et al., 2019) terdapat beberapa yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu pendidikan, pengalaman, usia, pekerjaan, sosial budaya, dan informasi. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh pada pengetahuan adalah informasi. Informasi dapat diberikan melalui pendidikan kesehatan. Penelitian ini juga sejalan dengan (Nurhayati, 2016) pengetahuan yang cukup dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah usia. Usia yang cukup matang dapat membuat seseorang lebih baik dalam menanggapi suatu obyek atau masalah. Bertambahnya umur seseorang dapat berpengaruh pada penambahan pengetahuan yang diperolehnya. Usia remaja awal seringkali heran terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya, mereka mulai mengembangkan pikiran-pikiran baru, dan cepat tertarik terhadap suatu hal.

Kesiapan menghadapi menstruasi pertama adalah keadaan yang menunjukkan bahwa seseorang siap untuk mencapai kematangan fisik yaitu datangnya menstruasi pertama yang terjadi secara periodik (pada waktu tertentu) dan siklik (berulang-ulang). Hal ini ditandai dengan adanya pemahaman yang mendalam tentang proses menstruasi sehingga siap menerima dan mengalami menstruasi pertama (menarche) sebagai proses yang normal. Pendidikan merupakan tempat untuk menambah wawasan yang harus dimiliki sepanjang kehidupan seseorang dan menjadi penting bagi setiap orang. Dalam pendidikan pengetahuan yang kurang akan menimbulkan persepsi yang buruk terhadap apa yang baru diketahuinya (Sari et al., 2023). Menurut (Qoni' Fitria & Mawardika, 2023) Generasi 4.0 lebih dekat dan lebih menyukai media edukasi kesehatan yang bersifat teknologi canggih seperti melalui pendekatan audiovisual dalam bentuk video animasi dengan karakter unik dan menarik.

Perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan *game magic spin* di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada perbedaan pengetahuan tentang menstruasi pada remaja putri sebelum dan sesudah menggunakan *game magic spin*, ditemukan hasil rekapan kuesioner sebelum diberikan intervensi *game magic spin* hampir seluruh siswi memiliki pengetahuan yang kurang. Hal ini dikarenakan siswi belum mengetahui tentang pengetahuan gejala menstruasi, dan membersihkan alat kelamin (personal hygiene). Yang dibuktikan dengan hasil jawaban kuesioner no 4 tentang gejala menjelang menstruasi, dan no 12 tentang cara membersihkan alat kelamin hampir seluruh siswi tidak mengetahui bagaimana cara cara membersihkan alat kelamin saat menstruasi dengan benar. Namun, setelah diberikannya intervensi *game magic spin* sebagian besar pengetahuan siswi meningkat. Hal ini didukung oleh adanya rasa kesadaran siswi dalam menjaga kebersihan saat menstruasi.

Setelah dilakukan penelitian selama 4 minggu didapatkan peningkatan nilai dari *pre test* ke *post test*, dimana terlihat pada setiap minggunya mengalami peningkatan yang dibuktikan pada setiap minggunya beberapa siswi nilai pengetahuannya meningkat. Hal tersebut menunjukkan keefektifan dari *game magic spin*. Berdasarkan analisa peneliti meningkatnya pengetahuan menstruasi remaja putri menggunakan *game magic spin*, karena *game* ini didesain semenarik mungkin dengan pilihan warna yang cerah dilengkapi dengan gambar yang

mendukung penjelasan sehingga dapat merangsang siswa untuk berpikir dan memotivasi siswa untuk lebih memahami konsep dalam sebuah siklus dan senantiasa membuat siswa senang mengikuti pembelajaran.

Menurut (Triamanda et al., 2022) Buruknya personal hygiene menstruasi pada remaja dipengaruhi oleh pengetahuan para remaja terkait personal hygiene menstruasi dan kurangnya kesadaran dalam menjaga kebersihan saat menstruasi, terlebih lagi masyarakat masih menganggap tabu jika membahas tentang kesehatan reproduksi.

Penelitian ini sejalan dengan (Hidayah Eka Rizky, 2020) dari penelitian yang sudah dilakukan selama 6 hari didapatkan hasil peningkatan nilai dari pre-test ke post-test, artinya terjadinya peningkatan pengetahuan dan sikap antara sebelum dan sesudah diberikannya pendidikan kesehatan berbantu media Roda Pinter. Hal tersebut menunjukkan keefektifan dari media tersebut dengan didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan adanya peningkatan pengetahuan dan sikap setelah diberikan penyuluhan kesehatan menggunakan media roda pinter mengenai gizi seimbang siswa SD. Hasil penelitian lain juga menyebutkan bahwa permainan spin roda berputar berpengaruh pada perkembangan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA (Inayah & Prayogo, 2023).

Penelitian ini sejalan dengan (Septiani et al., 2023) Media Roda Pinter didesain semenarik mungkin dengan pilihan warna yang cerah dilengkapi dengan gambar yang mendukung penjelasan sehingga memudahkan responden untuk memahami materi dan menarik perhatian untuk mempelajarinya lebih dalam. Sehingga self-learning dapat lebih efektif dilaksanakan.

Sebagaimana pendapat Tapiluouw dan Setiawan yang mengatakan bahwa permainan dan simbol-simbol yang disajikan dalam program dapat merangsang siswa untuk berpikir dan memotivasi siswa untuk lebih memahami konsep dalam sebuah siklus dan senantiasa membuat siswa senang mengikuti pembelajaran (Sheila Maria, 2022).

Pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* terhadap pengetahuan remaja putri tentang menstruasi di SDN Pangeranan 3 dan 5 Bangkalan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi dan *game magic spin* terhadap pengetahuan remaja putri tentang menstruasi. Pengetahuan remaja putri menggunakan media animasi dan *game magic spin* pada minggu pertama banyak pengetahuan remaja putri yang kurang mengenai menstruasi saat *pre test* dan terjadi peningkatan pengetahuan menstruasi setiap minggunya saat *post test*. Hal ini dikarenakan pendidikan kesehatan menggunakan media animasi dan *game magic spin* lebih efektif dan interaktif dibandingkan menggunakan media tradisional yang sarat akan tulisan dan membuat jenuh. Media animasi dan *game magic spin* disajikan untuk membuat remaja putri lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat serta membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar.

Perlakuan pada penelitian ini adalah pendidikan kesehatan berbentuk media animasi dan *game magic spin*. Pendidikan kesehatan ini berisi informasi tentang pengetahuan menstruasi dan perilaku yang berkaitan dengan menstruasi dan kebersihan menstruasi. Pada pendidikan kesehatan ini penyampaian informasi menggunakan gabungan dari teks, suara, gambar, warna yang menarik dan permainan dengan simbol-simbol. Hal ini merangsang siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang pengetahuan menstruasi dan perilaku kebersihan menstruasi. Selain itu, pendidikan kesehatan ini mampu memberikan motivasi dan pengaruh psikologis kepada siswa untuk melaksanakan perilaku kebersihan menstruasi yang benar.

Penelitian ini sejalan dengan (Riva'i, 2020) dari hasil uji hipotesis dari hasil *Mann Whitney U-test* adalah dengan membandingkan nilai Asymp. Sig dengan α ($\alpha = 0.05$). Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai $P < \alpha$ ($0.03 < 0.05$), hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara efektivitas antara penggunaan media video dan permainan roda berputar dalam meningkatkan pengetahuan pengetahuan dan sikap hygiene menstrual.

Menurut (Emergensi et al., 2021) penelitian yang menunjukkan video khususnya video animasi lebih efektif dibanding menggunakan media tradisional yang sarat akan tulisan dan membuat jenuh. Penelitian (Yulianto et al., 2023) mengatakan edutainment *magic spin* mengandung pesan singkat dengan metode penyampaian yang interaktif, sehingga dapat mempengaruhi sikap remaja dengan baik.

Penelitian ini sejalan dengan (Lukman et al., 2019) Kesesuaian video animasi dalam pembelajaran yang disajikan mampu membuat siswa tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran dan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi serta meningkatkan minat dan kebutuhan belajar siswa. (Sheila Maria, 2022) mengatakan bahwa pemakaian media dalam aktivitas belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Penelitian ini juga sejalan dengan (Rismawan & Negara, 2019) Perlakuan pada penelitian ini berisi informasi tentang perilaku kebersihan menstruasi yang benar. Penelitian ini, partisipan melihat, mendengar dan memahami perilaku yang berkaitan dengan kebersihan menstruasi yang benar sesuai dengan perintah yang didapat. Hal ini merangsang siswi untuk berpikir lebih dalam tentang menjaga perilaku kebersihan menstruasi. Selain itu, penelitian ini mampu memberikan motivasi dan pengaruh psikologis kepada siswi untuk melaksanakan perilaku kebersihan menstruasi yang benar.

KESIMPULAN

Media video animasi dan game magic spin sangat signifikan meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang menstruasi, pengetahuan menstruasi sangat perlu di jelaskan kepada remaja putri terutama yang belum mendapatkan haid sehingga ada kesiapan Ketika menstruasi dan perawatan Ketika menstruasi, remaja putri lebih siap secara fisik dan psikis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan pada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini, kepada STIKes Ngudia Husada Madura dan semua responden yang berpartisipasi dalam penelitian, semoga penelitian ini dapat menambah informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, W., & Sari, K. I. P. (2018). Hubungan Pengetahuan Remaja Tentang Menstruasi Dengan Tingkat Kecemasan Dalam Menghadapi Menarche Pada Siswi Kelas Iv Dan V Sdi Darul Hikmah Krian Sidoarjo. *Nurse and Health: Jurnal Keperawatan*, 7(1), 80–85. <https://doi.org/10.36720/nhjk.v7i1.36>
- Arie Ramadhani, M. A. (2019). , *Miftahul Arifin*. 8(1).
- Emergensi, K., Ilmu, D., & Fk, K. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655. <https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Hidayah Eka Rizky, D. (2020). EFEKTIVITAS PENYULUHAN GIZI MELALUI RODA PUTAR DAN LEAFLET TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP GIZI SEIMBANG SISWA SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.

- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023. *Ijisl - Indonesian Journal of Science Learning*, 4(1), 12–19.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Maryatun, S., & Maulisa, O. (2021). Pengetahuan dan Sikap Siswa SMA PGRI Indralaya tentang Seks Pranikah. *Proceeding Seminar Nasional Keperawatan*, 7(1), 133–139.
- Nurhayati, T. (2016). Perkembangan Perilaku Psikososial pada masa Pubertas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nurmawati, I., & Erawantini, F. (2019). Hubungan Pengetahuan Tentang Menstruasi Dengan Kesiapan Siswi Sd Dalam Menghadapi Menarche. *Jurnal Kesehatan*, 12(2), 136–142. <https://doi.org/10.23917/jk.v12i2.9770>
- Pemiliana, P. D. (2019). Perilaku Remaja Putri Dengan Personal Hygiene Saat Menstruasi Di Sma Etidlandia Medan Tahun 2018. *Gaster*, 17(1), 62. <https://doi.org/10.30787/gaster.v17i1.341>
- Purnama, N. L. A. (2021). Pengetahuan Dan Tindakan Personal Hygiene Saat Menstruasi Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 10(1), 61–66. <https://doi.org/10.47560/kep.v10i1.264>
- Qoni' Fitria, A., & Mawardika, T. (2023). Perbedaan Pengetahuan Dan Sikap Menghadapi Menarche Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 14(1), 20–32. <https://doi.org/10.34035/jk.v14i1.978>
- Rahmayanti, C. R., Ardha, D., & Kiftia, M. (2023). *The relationsh ip between female adolescents ' knowledge and emotional response toward menarche*. VII(2), 25–31.
- Reno Renaldi, D. N. (2017). MENARA Ilmu Vol. XI Jilid 1 No.76 Juli 2017. *Menara Ilmu*, XI(76), 155–165.
- Rismawan, M., & Negara, I. K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dan Game Magic Spin Terhadap Perilaku Hygien Menstrual Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 3(1), 104–111. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v3i1.144>
- Riva'i, A. (2020). *Perbedaan Efektivitas Penggunaan Media Video dan Permainan Roda Berputar dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Hygiene Menstrual Siswi Sekolah Dasar Negeri 01 Krenceng.pdf* (pp. 55–70).
- Sari, D. W., Hardiyanti, D., & Pertiwi, M. R. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Kesiapan dan Pengetahuan dalam Menghadapi Menarche. *Lentora Nursing Journal*, 4(1), 10–19. <https://doi.org/10.33860/lmj.v4i1.3410>
- Septiani, G. F., Sukaesih, N. S., & Rosyda, R. (2023). Perbandingan pendidikan kesehatan melalui digital Pocbook dan ROPI mengenai anemia pada rematri. *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 7(1), 1139–1148.
- Sheila Maria. (2022). EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN FISILOGI MENSTRUASI MAHASISWI SEMESTER I DIII KEBIDANAN POLTEKKES KEMENKES SURAKARTA. 7787, 8721(8.5.2017), 2003–2005.
- Siregar, E. R. (2020). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Magic Spinning Wheel Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Remaja tentang Seks Pranikah di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu. *Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Politeknik Kesehatan Kemenkes Bengkulu*.
- Solehati, T., Trisyani, M., & Kosasih, C. E. (2018). Gambaran Pengetahuan, Sikap, Dan Keluhan Tentang Menstruasi Diantara Remaja Puteri. *Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal)*, 4(2), 86–91. <https://doi.org/10.33755/jkk.v4i2.110>

- Sri Handayani, F. (2023). Upaya peningkatan pengetahuan remaja putri tentang siklus menstruasi melalui pendidikan kesehatan di dusun klampok johonut paranggupito wonogiri. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 15–20.
- Sriningsih. (2011). Jurnal Kesehatan Masyarakat Astenopia. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 16(3), 377–384.
- Triamanda, R. Z., Salawati, T., & Larasaty, N. D. (2022). Pengembangan Konten Video Animasi Motion Graphic sebagai Media Promosi Kesehatan Personal Hygiene Menstruasi bagi Remaja Putri. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(1), 40–52. <https://doi.org/10.12928/promkes.v4i1.5466>
- Utami, Y. A. P., Th, E. M., & Maryani, T. (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Tingkat Kecemasan Remaja Dalam Menghadapi Menarche Pada Siswi Kelas V Dan Vi Di Sd Negeri 1 Ceper Klaten. *Jurnal Keperawatan*, 4(1), 1–12.
- Wada, F. H., & Keperawatan, J. (2022). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Personal Hygiene*. 8(1), 78–85.
- Yulianto, A. B., Sartoyo, Wardoyo, P., & Fariz, A. (2023). Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu. *Sereal Untuk*, 8(1), 51.