

EFEKTIFITAS MEDIA *GAMES FLASH CARD* DALAM PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG KEPUTIHAN PADA REMAJA

Shalsabilillah Defia Putri¹, Ratna Dewi², Septiyanti³,

^{1,2}Jurusan Kebidanan, ³Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan
Kementerian Kesehatan Bengkulu Jalan Indragiri No 3 Padang Harapan
Bengkulu 38225

Email: ratnakoswira18@gmail.com

ABSTRAK

Masalah organ reproduksi wanita telah mencapai 33% dari total beban penyakit pada wanita di seluruh dunia, salah satunya fluor albus. Sebagian besar remaja yang pernah mengalami keputihan masih belum tau mengenai keputihan, dan hampir semua remaja putri seringkali belum mendapatkan informasi mengenai cara pencegahan keputihan. Hal ini sangat berbahaya, karena cara menjaga kebersihan organ reproduksi yang tidak tepat akan memperparah terjadinya keputihan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas pendidikan kesehatan melalui media games flash card dan leaflet terhadap pengetahuan tentang keputihan pada remaja putri. Penelitian ini merupakan penelitian quasi experimental designs dengan pendekatan the nonequivalent control group design. Sampel penelitian ini adalah siswa SPMN 2 Kota Bengkulu yang berjumlah 48 orang yang dibagi dalam 2 kelompok dan diambil dengan teknik pengambilan sampel secara sistematis random sampling. Pengumpulan data menggunakan kuesioner pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hasil penelitian dianalisis secara univariat dan bivariat. Hasil Penelitian didapatkan bahwa ada peningkatan pengetahuan tentang keputihan pada remaja setelah dilakukan Pendidikan Kesehatan melalui media games flash card dan media leaflet. Hasil analisis menunjukkan bahwa Pendidikan kesehatan melalui media games flash card lebih efektif daripada media leaflet dalam meningkatkan pengetahuan tentang keputihan pada remaja putri. Diharapkan Pendidikan Kesehatan pada remaja untuk menggunakan media games flash card dapat meningkatkan keaktifan para peserta sehingga akan mencapai tujuan kegiatan yang diharapkan.

Kata Kunci : *Pendidikan Kesehatan, Keputihan, Pengetahuan*

ABSTRACT

Problems with female reproductive organs have reached 33% of the total burden of disease in women throughout the world, one of which is fluor albus. Most teenagers who have experienced vaginal discharge still do not know about vaginal discharge, and almost all young women often do not receive information about how to prevent vaginal discharge. This is very dangerous, because improperly maintaining the cleanliness of the reproductive organs will make vaginal discharge worse. The aim of this research is to determine the effectiveness of health education through flash card games and leaflets on knowledge about vaginal discharge in young women. This research is research quasi experimental designs with the nonequivalent control group design approach. The sample for this research was 48 SPMN 2 Bengkulu City students who were divided into 2 groups and taken using a systematic random sampling technique. Data were collected using questionnaires in the intervention group and control group. The research results were analyzed univariately and bivariately. The research results showed that there was an increase in knowledge about vaginal discharge in teenagers after health education was carried out through flash card games and leaflet media. The results of the analysis show that health education through flash card games media is more effective than leaflet media in increasing knowledge about vaginal discharge in young women. It is hoped that health education for teenagers using flash card games as a media can increase the activity of the participants so that they will achieve the expected activity goals.

Keywords: *Health Education, Vaginal Discharge, Knowledge.*

PENDAHULUAN

Keputihan atau flour albous merupakan permasalahan kesehatan reproduksi yang seringkali terjadi pada remaja. Menurut World Health Organization (WHO) sekitar 75% perempuan di dunia mengalami keputihan setidaknya satu kali dalam seumur hidupnya dan terdapat 45% perempuan di dunia mengalami keputihan sebanyak dua kali atau lebih (Suryantini *et al.*, 2020). Di Indonesia terdapat 90% wanita mengalami keputihan, dan 60% diantaranya dialami pada remaja putri. Negara Indonesia merupakan daerah yang memiliki iklim tropis, dimana hal itu dapat memudahkan jamur untuk berkembang biak sehingga dapat mengakibatkan kasus keputihan menjadi kasus yang tergolong banyak di Indonesia (Melina & Ringringringulu, 2021)

Keputihan sangat mengganggu remaja karena keputihan dapat menyebabkan ketidaknyamanan dalam melakukan aktivitas, namun keputihan sering sekali diabaikan dan tidak ditangani dengan serius padahal keputihan dapat merupakan suatu pertanda adanya penyakit (C. Dewi *et al.*, 2022). Keputihan yang tidak ditangani dengan benar dapat mengakibatkan kemandulan serta kehamilan diluar kandungan bahkan keputihan juga dapat merupakan suatu pertanda adanya kenker leher rahim yang dapat menyebabkan kematian, maka dari itu keputihan tidak boleh diabaikan (Munthe & Manoppo, 2022).

Jika keputihan tidak mendapatkan penanganan dengan baik dan berlangsung terus menerus maka keputihan akan merangsang fungsi organ reproduksi sehingga mengakibatkan remaja terganggu dalam aktifitas sehari-harinya, jika remaja mengalami keputihan maka remaja tersebut berpotensi untuk mengalami insomnia atau sulit untuk memulai tidur karena remaja akan merasa kurang nyaman saat tidur sehingga seringkali tidur larut malam, bahkan tak hanya itu, remaja yang mengalami keputihan juga seringkali tiba-tiba terbangun pada malam hari (Abiyoga *et al.*, 2018)

Faktor penyebab keputihan diantaranya yaitu hormon, jamur, parasit, bakteri, penyakit organ kandungan, kelelahan fisik stress/ketegangan psikis, pengetahuan, personal hygiene, sikap dan perilaku menjaga kebersihan vagina Aktifitas fisik yang berlebihan dapat meningkatkan hormon adrenalin, sehingga pembuluh darah menyempit yang mana dapat menyebabkan terhambatnya hormon estrogen untuk masuk ke dalam vagina dan menurunkan tingkat keasaman vagina, yang dapat membuat vagina mudah terserang bakteri dan jamur (Bahari, 2022).

Sebagian besar remaja yang pernah mengalami keputihan masih belum tau mengenai keputihan, dan hampir semua remaja putri seringkali belum mendapatkan informasi mengenai cara pencegahan keputihan. Keputihan patologis dapat dicegah dengan menjaga personal higiene genitalia, karena perilaku higiene genitalia dapat menjadi pemicu peralihan dari keputihan fisiologis ke patologis. Penyuluhan kesehatan reproduksi sangat diperlukan bagi wanita terutama pendidikan tentang keputihan, karena tidak hanya dapat berperan preventif, tetapi juga sangat bermanfaat bagi wanita penderita keputihan, agar wanita mengetahui tindakan apa yang harus mereka lakukan (Munthe & Manoppo, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prili Puspa Dewi (2021) menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan remaja mengenai keputihan dengan kejadian keputihan. Pengetahuan atau pemahaman remaja putri tentang kesehatan reproduksi khususnya tentang keputihan dapat menjadi dasar untuk berperilaku hidup sehat dan mampu bertanggung jawab atas kesehatan reproduksinya.

Games flash card adalah suatu media pembelajaran seperti kartu yang berisi informasi atau teks dan dapat dijadikan media pembelajaran yang sangat menarik dan dapat membuat siswa lebih mudah menghafal kosa kata dengan baik karena media pembelajaran ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat langsung pada proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang otak sebagai penyimpan informasi menjadi lebih lama (Saputri, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Madyastuti R & Fariastutik (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *Flash card* terhadap pengetahuan tentang pencegahan COVID-19 pada anak prasekolah. Pendidikan kesehatan dengan media *Games flash card* dapat menambah pengetahuan, karena anak-anak secara langsung ikut serta dalam penggunaan media *Games flash card* pada saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Jumlah remaja di Provinsi Bengkulu pada tahun 2020, menurut umur 10-14 tahun berjumlah 83.233 jiwa (BPSP Bengkulu, 2021). Namun di Provinsi Bengkulu belum terdapat data yang spesifik mengenai permasalahan keputihan sehingga kejadian keputihan tidak mudah untuk dilakukan suatu pendataan, dikarenakan penderita cenderung malu untuk berobat. Menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu, jumlah siswi terbanyak adalah SMPN 2 Kota Bengkulu yaitu 187, dan dari hasil survey yang dilakukan oleh peneliti pada UKS SMPN 2 terdapat sebanyak 8 siswi yang melapor serta konsultasi mengenai masalah keputihan terhitung dari Januari – Desember 2022.

Survey awal yang dilakukan peneliti dengan memberikan kuesioner prapenelitian tentang kejadian keputihan terhadap 35 siswi yang diberikan secara random, diketahui bahwa 30 (85,7%) siswi pernah mengalami keputihan, remaja putri yang mengalami keputihan mengatakan bahwa mereka kurang mengerti mengenai keputihan, apa yang harus dilakukan jika terjadi keputihan, terutama cara menjaga organ reproduksi saat menstruasi, tentu hal ini sangat berbahaya, karena cara menjaga kebersihan organ reproduksi yang tidak tepat akan memperparah terjadinya keputihan

Berdasarkan uraian diatas, diperoleh masalah penelitian ini adalah tingginya kejadian keputihan pada remaja dan masih rendahnya pengetahuan tentang keputihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pendidikan kesehatan melalui media *games flash card* dan leaflet terhadap pengetahuan tentang keputihan pada remaja putri di SMPN 2 Kota Bengkulu Tahun 2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi experimental designs yang dilaksanakan di SMPN 2 Kota Bengkulu pada tanggal 15 Mei – 29 Mei 2023. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel Pendidikan Kesehatan (media *games flash card* dan leaflet) dan pengetahuan tentang keputihan. Populasi penelitian ini adalah semua siswi di SMPN 2 Kota Bengkulu. Sampel penelitian ini adalah siswa SMPN 2 Kota Bengkulu yang berjumlah 48 orang diambil dengan teknik pengambilan sampel secara sistematis random sampling, dimana sampel dibagi menjadi 2 yakni 24 orang pada kelompok intervensi dan 24 orang pada kelompok control.

Pengumpulan data dilaksanakan pada 2 kelompok yakni kelompok intervensi (media *games flash card*) dan kelompok control (media leaflet). Data penelitian ini diperoleh dengan menyebarkan kuesioner berupa pre test dan post test pada setiap kelompok. Hasil dianalisis dengan uji secara univariat dan bivariat.

Penelitian ini dilaksanakan setelah memperoleh layak etik Poltekkes Kemenkes Bengkulu pada tanggal 14 Mei 2023 dengan nomor etik KEPK.BKL/238/05/2023. Adapun tahap pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Tahap awal, pada tanggal 16 Mei 2023, terlebih dahulu diberikan lembar persetujuan (*Informed Consent*) terlebih dahulu pada remaja putri kelas 7 SMPN 2 Kota Bengkulu yang telah menstruasi dan yang telah dipilih secara *random*, kemudian diberikan kuesioner pre-test. Lembar kuesioner ini diberikan untuk mengukur pengetahuan remaja putri sebelum dilakukan Pendidikan Kesehatan mengenai Keputihan Setelah remaja putri menyelesaikan kuesioner, peneliti memberikan arahan kepada responden tentang proses penelitian yang akan dilakukan.

2. Tahapan Intervensi, pada tanggal 19 Mei 2023 peneliti melakukan perlakuan pada kelompok intervensi dengan memberikan pendidikan kesehatan tentang keputihan, selanjutnya dilakukan sesi tanya jawab kepada responden (kelompok intervensi) mengenai materi yang telah disampaikan, selanjutnya peneliti menjelaskan aturan permainan yang telah akan dilakukan. Peserta dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 8 orang, setelah itu peneliti memberikan *flash card* ke ketua/pemandu disetiap kelompok, anggota kelompok bergiliran untuk menjawab pertanyaan yang ada di *flash card* tersebut. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan pada kelompok kontrol dengan memberikan pendidikan kesehatan melalui media *Leaflet* tentang keputihan. Pada tanggal 22 Mei 2023 peneliti melakukan perlakuan kembali pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol dengan memberikan pendidikan kesehatan tentang keputihan.
3. Tahapan Akhir, pada tanggal 23 Mei 2023 peneliti memberikan kuisioner posttest, pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol untuk mengetahui pengetahuan kedua kelompok setelah diberikan pendidikan kesehatan dan untuk mengetahui Efektifitas Pendidikan Kesehatan Melalui media *games flash card* Terhadap Pengetahuan Tentang Keputihan pada remaja putri di SMPN 2 kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis univariat menunjukkan bahwa pengetahuan tentang keputihan pada remaja kelompok intervensi rata-rata skor pengetahuan sebelum dilakukan intervensi (66,88) dan sesudah dilakukan intervensi rata-rata meningkat menjadi (95,21). Pengetahuan tentang keputihan pada remaja di kelompok kontrol rata-rata skor pengetahuan sebelum dilakukan intervensi (65,21) dan sesudah dilakukan intervensi rata-rata meningkat menjadi (80,00), seperti pada tabel 1 berikut.

Table 1. Rata-rata pengetahuan remaja putri sebelum dan sesudah intervensi

Pengetahuan	N	Mean	Min	Max
Kelompok intervensi				
-Sebelum	24	66,88	15	95
-Sesudah	24	95,21	85	100
Kelompok control				
-Sebelum	40	65,21	30	85
-Sesudah	40	80,00	55	100

Hasil analisis bivariat pada kelompok ingtervensi dan kelompok control dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon baik kelompok intervensi. Hasil penelitian pada kelompok intervensi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi pada kelompok intervensi (media games flash card) dengan beda mean 28,33 dan p value=0,000, berarti ada pengaruh media games flash card terhadap peneingkatan penegtahuan tentang keputihan pada remaja di SMPN 2 Kota Bengkulu. Hasil pada kelompok control juga menunjukkan bahwa H terdapat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi pada kelompok intervensi (media leafleat) dengan beda mean 14,79 dan p value=0,000, berarti ada pengaruh media leafleat terhadap peneingkatan penegtahuan tentang keputihan pada remaja di SMPN 2 Kota Bengkulu. Hasil analisis seperti pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pengaruh pendidikan kesehatan pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol terhadap pengetahuan tentang keputihan

Pengetahuan	Mean	Beda Mean	SD	P-Value
Kelompok intervensi				
-Sebelum	66,88	28,33	19,270	0.000
-Sesudah	95,21		4,293	
Kelompok Kontrol				
-Sebelum	65,21	14,79	15,427	0.000
-Sesudah	80,00		11,516	

Tabel 3. Efektifitas pendidikan kesehatan media Games flash card dan leaflet terhadap pengetahuan tentang keputihan pada remaja.

Pengetahuan	Beda Mean	Mean Rank	P-Value
Kelompok intervensi	13,54	34,25	0.000 ^b
Kelompok kontrol		14,75	

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh bahwa terdapat perbedaan beda mean pada kelompok intervensi (media games flash card) dengan kelompok (media leaflet) sebesar 13,54 dengan p value 0,000, berarti Pendidikan Kesehatan dengan media games flash card lebih efektif dari media leaflet terhadap peningkatan pengetahuan tentang keputihan pada remaja di SMPN 2 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian pada kelompok intervensi menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata pengetahuan tentang keputihan pada remaja putri sebelum diberikan *games flash card* terhadap pengetahuan tentang keputihan. Hasil analisis bivariat disimpulkan bahwa ada pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan media *games flash card* terhadap peningkatan pengetahuan tentang keputihan pada remaja putri. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media ini dapat memberikan efek positif dalam proses pembelajaran pada kegiatan Pendidikan Kesehatan pada remaja tentang keputihan. Hal ini dikarenakan *games flash card* merupakan permainan praktis dengan ciri ciri sebuah kartu bergambar, memiliki dua sisi yaitu sisi depan dan belakang (Sisi depan *Flash card* berisi gambar atau tanda symbol dan sisi belakang *Flash card* berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian), sederhana dan mudah dalam membuatnya (Kasihani, 2016).

Hal ini sejalan dengan penelitian Kelrey et al. (2021) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *games flash card* dan ada perbedaan pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan melalui *Flash card*. Nilai pengetahuan setelah penyuluhan kesehatan melalui *flash card* lebih tinggi dibandingkan sebelum penyuluhan kesehatan dengan *flash card* (Kelrey et al., 2021).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Selviyanti et al., 2019) bahwa menunjukkan terdapat efektifitas yang bermakna nilai pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dimana Media flashcard lebih efektif terhadap peningkatan pengetahuan. Sejalan juga dengan hasil penelitian Maisje Marlyn Kuhu, Herry Prasetyo, (2018) yang menunjukan bahwa ada efektifitas *flash card* dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang penyakit cacangan. Yang mana ada perbedaan peningkatan pengetahuan dan sikap terhadap kelompok intervensi dan kontrol, sehingga kelompok eksperimen lebih baik dalam meningkatkan pengetahuan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori bahwa media *games flash card* memang media yang sangat menarik dan baik untuk diterapkan dalam pembelajaran, mengingat *games flash card* ini mempunyai kelebihan praktis, ekonomis, mudah dibawa, dan menyenangkan (Safithri, 2022).

Pengetahuan adalah hasil kognisi, yang dihasilkan setelah orang mempersepsikan objek tertentu. Pengetahuan merupakan hasil utama, yang penting dalam pembentukan perilaku manusia. Pengetahuan yang ada pada orang akan membuat orang melihat lebih banyak cara dan Peluang untuk memperbaiki suatu taraf hidup seseorang (Munthe & Manoppo, 2022). Pendidikan kesehatan adalah sebuah proses pembelajaran yang dapat membawa individu, kelompok atau masyarakat ke arah perubahan yang lebih baik (Andriani *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada peningkatan rata-rata pengetahuan sebelum diberikan *leaflet* terhadap pengetahuan tentang keputihan. Hasil analisis bivariat disimpulkan bahwa ada pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan media *leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan tentang keputihan pada remaja putri. Hasil ini menunjukkan bahwa *leaflet* merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta dalam kegiatan Pendidikan Kesehatan.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Efni & Fatmawati, 2021) menyatakan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *leaflet*. Didukung juga hasil penelitian (Jannah & Timiyatun, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media *leaflet* untuk pendidikan kesehatan efektif terhadap peningkatan pengetahuan remaja.

Hasil ini sejalan dengan teori bahwa *leaflet* adalah salah satu alat bantu pengajaran yang disusun menurut prinsip bahwa pengetahuan manusia diterima atau ditangkap melalui panca indera. *Leaflet* adalah selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti dan gambar-gambar yang sederhana. Ada beberapa yang disajikan secara berlipat. *Leaflet* digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah. *Leaflet* dapat diberikan atau disebarakan saat pertemuan-pertemuan dilakukan. *Leaflet* bisa dibuat sendiri dengan perbanyakkan sederhana di tempat cetak seperti di photo-copy (Vladimir, 2019).

Hasil penelitian disimpulkan bahwa Pendidikan Kesehatan dengan media *games flash card* lebih efektif dari media leafleat terhadap peningkatan pengetahuan tentang keputihan pada remaja di SMPN 2 Kota Bengkulu. Hasil ini menunjukkan bahwa media games flasc card lebih efektif digunakan untuk media Pendidikan Kesehatan dengan ssaran remaja dengan penggunaan pada kelompok belajar. Hal ini sesuai dengan teori bahwa keberhasilan Pendidikan Kesehatan dipenagruhi oleh penggunaan media dalam proses kegiatan Pendidikan yang merupakan sarana dan upaya yang bertujuan untuk menampilkan pesan informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan merubah perilaku seseorang ke arah positif (Pakpahan *et al.*, 2021).

Menurut Puspitaningrum *et al* tahun 2017 peningkatan pengetahuan remaja juga dipengaruhi oleh jarak intervensi dengan posttest. Hal ini karena berkaitan dengan memori dalam hal menyimpan informasi (retensi). Semakin pendek jarak antara waktu intervensi dengan posttest maka hasil posttest akan semakin baik, karena daya ingatnya masih sangat kuat. Jika interval antara waktu intervensi dan posttest panjang, daya ingat seseorang tidak akan bertahan lama (Puspitaningrum *et al.*, 2017).

Penggunaan media *games flash card* adalah suatu proses dalam pembelajaran, biasanya penggunaan kartu pembelajaran ini berisi gambar, kata atau simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan perhatian siswa terhadap hal-hal yang berkaitan dengan gambar, kata atau simbol pada kartu, yang dapat membantu merangsang siswa berpikir sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau simbol pada kartu tersebut sehingga diharapkan siswa dapat memahami makna yang terkandung dalam bahan tulis (Safithri, 2022)

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa Pendidikan Kesehatan dengan media *games flash card* lebih efektif dari media leaflet terhadap peningkatan pengetahuan tentang keputihan pada remaja di SMPN 2 Kota Bengkulu. Diharapkan Pendidikan Kesehatan pada remaja untuk menggunakan media *games flash card* dapat meningkatkan keaktifan para peserta sehingga akan mencapai tujuan kegiatan yang diharapkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberi kesempatan sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini tepat pada waktunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyoga, A., Pringgotomo, G., & Azizah, N. 2018. Hubungan Antara Gangguan Pola Tidur dengan Flour Albus (Keputihan) Pada Remaja. *Jurnal Medika Karya Ilmiah Kesehatan*, 3(2), 1–10.
- Andriani, R., Suhrawardi, & Hapisah. 2022. Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dengan Perilaku Seksual Pranikah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(1), 3441–3446.
- Bahari, H. 2022. *Cara Mudah Atasi Keputihan*. Buku Biru.
- BPSP Bengkulu. 2021. *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Provinsi Bengkulu 2020*. Data Sensus Badan Pusat Statistik Provinsi Bengkulu. <https://bengkulu.bps.go.id/statictable/2021/06/29/590/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-di-provinsi-bengkulu-2020.html>
- Dewi, C., Yulianita, M. E., & Khaerani, A. 2022. Hubungan Pengetahuan dan Keterpaparan Informasi dengan Tindakan Pencegahan Keputihan Pada Remaja Putri di SMK Wahyu 1 Makassar. *Jurnal Kesehatan Panrita Husada*, 7(2), 152–163. <https://doi.org/10.37362/jkph.v7i2.590>
- Dewi, P. P. 2021. *Hubungan Pengetahuan dan Sikap dengan Kejadian Keputihan pada Remaja Putri di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu*.
- Dr. Vladimir, V. F. 2019. Modul Panduan Pembuatan Media KIT Brosur. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Efni, N., & Fatmawati, T. Y. 2021. Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media *Leaflet* terhadap Pengetahuan Remaja Putri dalam Deteksi Dini Kanker Payudara Melalui Pemeriksaan Payudara Sendiri (Sadari) Di SMA.N 8 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(1), 52. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i1.1195>
- Jannah, N. M., & Timiyatun, E. 2020. Perbandingan Efektivitas Pendidikan Kesehatan dengan Media *Leaflet* dan Audio Visual dalam Meningkatkan Pengetahuan Remaja tentang Pemeriksaan Payudara Sendiri (SADARI). *Jurnal Keperawatan Terpadu*, 2(2), 80–90.
- Kasihani. 2016. Penelitian Tindakan Kelas. *IKIP Malang*.

- Kelrey, F., Kombong, R., & Hatala, T. N. 2021. Efektifitas Media Permainan Flashcard Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmiah STIKES Citra Delima Bangka Belitung*, 5(2), 56–60. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v5i2.239>
- Madyastuti R, L., & Fariastutik, E. L. S. 2022. Pengaruh Media *Flash card* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Covid-19 Pada Anak Prasekolah. *Journals of Ners Community*, 13(01), 106–117.
- Maisje Marlyn Kuhu, Herry Prasetyo, N. 2018. Efektivitas Flashcard dan Kartu Kata Dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap tentang Penyakit Cacingan di Sekolah Dasar si Desa Karang Duren Kecamatan Sokaraja Banyumas. In *Jurnal penelitian*.
- Melina, F., & Ringringingulu, N. M. 2021. *Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Putri Tentang Keputihan Di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Yogyakarta*.
- Munthe, D. P., & Manoppo, J. E. 2022. Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Dengan Pencegahan Keputihan Di Sman 2 Tondano. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(3), 142–150. <https://doi.org/10.31943/afiasi.v6i3.172>
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Tasnim, Ramdany, M. R., Manurung, E. I., Sianturi, E., Tompunu, M. R. G., Sitanggang, Y. F., & M, M. 2021. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Yayasan Kita Mennulis*.
- Puspitaningrum, W., Agushubana, F., Mawarni, A., & Nugroho, D. 2017. Pengaruh Media Booklet Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Terkait Kebersihan Dalam Menstruasi Di Pondok Pesantren Al-Ishlah Demak Triwulan Ii Tahun 2017. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal)*, 5(4), 274–281.
- Safithri, V. 2022. *Pengaruh Media Games flash card terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja tentang Pendewasaan Usia Perkawinan di SMAN 04 Kota Bengkulu*.
- Saputri, S. W. 2020. Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*, 2(1), 56–61.
- Selviyantini, Siti, S., Ichwanuddin, Judiono, Suparman, Tiara, N., & Dife. 2019. Penyuluhan Gizi dengan Media Flashcard terhadap Pengetahuan Pesan Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah. *Jurnal Riset Kesehatan*, 11(2), 82–91.
- Suryantini, N. P., Ma'rifah, A., & Yanti, A. D. 2020. The Effect Of Ratus-V On Fluor Albus On Women Working In Pt . Sai Ngoro Mojokerto District. *International Journal of Nursing and Midwifery Science (IJNMS)*, 4(1), 15–22.