

ABSTRAK

Zafara Desvita

PERBEDAAN EFEKTIVITAS EDUKASI MENGGUNAKAN MEDIA *GAME FLASH CARD* DAN AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG *FLUOR ALBUS* PADA REMAJA

Banyak remaja menganggap (*fluor albus*) sebagai hal sepele akibat kurangnya pengetahuan dan informasi mengenai kesehatan reproduksi. Data awal di SMA 1 Gurah Kediri menunjukkan 70% dari 10 remaja yang diwawancarai mengalami *fluor albus*, menunjukkan perlunya intervensi edukatif yang efektif.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi-eksperimental* dengan pendekatan *pretest-posttest* pada dua kelompok intervensi: media *game flashcard* dan media audiovisual. Sampel berjumlah 82 responden. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah intervensi, dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann-Whitney*.

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya pengaruh signifikan edukasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja pada kedua media ($p = 0,000$). Uji *Mann-Whitney* menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua media, dengan media *game flashcard* menunjukkan rata-rata peningkatan pengetahuan dan sikap yang lebih tinggi dibandingkan audiovisual ($p = 0,001$ dan $p = 0,039$).

Media *game flashcard* lebih efektif dibandingkan media audiovisual dalam meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap positif remaja mengenai *fluor albus*. Media ini direkomendasikan sebagai metode edukasi kesehatan reproduksi di kalangan remaja.

Kata kunci : Edukasi, *Game Flashcard*, Audiovisual, Remaja, *Fluor Albus*.

ABSTRACT

Zafara Desvita

THE DIFFERENCE IN EFFECTIVENESS OF EDUCATION USING FLASHCARD GAME MEDIA AND AUDIOVISUAL MEDIA ON KNOWLEDGE AND ATTITUDES ABOUT FLUOR ALBUS AMONG ADOLESCENTS

Many teenagers consider (fluor albus) as a trivial matter due to lack of knowledge and information about reproductive health. Initial data at SMA 1 Gurah Kediri showed that 70% of the 10 teenagers interviewed experienced fluor albus, indicating the need for effective educational interventions.

This study used a quasi-experimental design with a pretest-posttest approach in two intervention groups: flashcard game media and audiovisual media. The sample consisted of 82 respondents. Data were collected using a knowledge and attitude questionnaire before and after the intervention, analyzed using the Wilcoxon and Mann-Whitney tests.

The results of the Wilcoxon test showed a significant effect of education on increasing adolescent knowledge and attitudes in both media ($p = 0.000$). The Mann-Whitney test showed a significant difference between the two media, with flashcard game media showing a higher average increase in knowledge and attitudes than audiovisual ($p = 0.001$ and $p = 0.039$).

Flashcard game media is more effective than audiovisual media in increasing knowledge and forming positive attitudes of adolescents regarding fluor albus. This media is recommended as a method of reproductive health education among adolescents.

Keywords : *Education, Flashcard Games, Audiovisual, Knowledge, Fluor Albus.*