



The Effect Of Vulva Hygiene Monopoly Simulation Game On Vulva Hygiene Behavior In Teenagers At The Dormitory Of MAN 2 Yogyakarta

Ayu Putri Pertiwi Hidayati ¹, Diah Nur Anisa ²

¹ Student of the PSK Nursing Study Program at 'Aisyiyah University, Yogyakarta

² Lecturer in the Bachelor of PSK Nursing Study Program at 'Aisyiyah University, Yogyakarta

ARTICLE INFORMATION

Received: November, 01, 2024

Revised: Desember, 16, 2024

Available online: Desember, 30, 2024

KEYWORDS

Vulva Hygiene Behavior, Vulva Hygiene Monopoly Simulation Game, Teenagers.

CORRESPONDENCE

E-mail: ayuputripertiwi.app@gmail.com

A B S T R A C T

Advanced adolescents are in the age range of 17-21 years when physical changes occur, one of which is the reproduction ability. Efforts that can be made are to carry out proper vulva hygiene. In Indonesia, 43.3 million female adolescents have very poor vulva hygiene. One of the impacts of improper vulva hygiene is vaginal discharge. In 2013, 75% of 237,641,326 women experienced vaginal discharge. In 2008, out of 43.3 million teenagers aged 15-24 years had unhealthy behavior, resulting in vaginal discharge. According to static data in DIY in 2009, 68% of 2.9 million teenagers aged 15-24 years experienced vaginal discharge. Behavior can be changed with new habits and additional insight. Games can be a learning medium, one of which is monopoly. The study aimed to determine the effect of the vulva hygiene monopoly simulation game on vulva hygiene behavior in adolescents in the MAN (State Islamic High School) 2 Yogyakarta dormitory. The research employed quantitative research using an experimental research design, namely pre-experimental design with pre test-post test design. This study used a quantitative approach with a total of 39 respondents. The Wilcoxon test shows that there is an influence of the monopoly vulva hygiene simulation game on vulva hygiene behavior with a p value of 0.00 so that there is an influence of the monopoly vulva hygiene simulation game on vulva hygiene behavior, with good behavior of 46.2% and fair behavior of 53.8%, while behavior after good was 100%. The results of this research show that there is an influence of the monopoly vulva hygiene simulation game on vulva hygiene behavior in teenagers in MAN 2 Yogyakarta dormitory.

INTRODUCTION

Masa remaja adalah masa transisi dari kanak-kanak ke dewasa. Remaja merupakan masa seseorang mencari jati diri dan belum memiliki kematangan mental dan sosial. Usia remaja di bagi menjadi beberapa fase yaitu pra remaja dengan rentang usia 11 tahun hingga 14 tahun, remaja awal dengan rentang usia 13 hingga 17 tahun, dan remaja lanjut dengan rentang usia 17 hingga 21 tahun (Diananda, 2018). Pada tahap ini terjadi perubahan secara fisik yang sering disebut dengan puber. Salah satu perubahan fisik yang terjadi adalah kemampuan melakukan proses reproduksi. Di masa ini fenomena yang terjadi sangatlah kompleks terutama masalah kesehatan reproduksi (Ernawati, 2018). Kesehatan reproduksi pada wanita berfokus pada perawatan di bagian organ reproduksi kewanitaan yang sangat

dipengaruhi oleh pengetahuan orang tua, tingkat pendidikan, dan peran orang tua terutama ibu dalam memberikan pendidikan kesehatan pada anak perempuannya (Sari, 2019).

Wanita sangat rentan dengan infeksi dikarenakan organ kelamin. Sebanyak 95% terdapat *Lactobacillus* di dalam vagina, sedangkan sisanya yakni 5% terdapat bakteri patogen. Perlunya menjaga kebersihan pada area vagina merupakan usaha preventif untuk mencegah resiko infeksi akibat bakteri patogen yang dapat mengganggu pertumbuhan bakteri *Lactobacillus*. Vulva hygiene merupakan salah satu upaya untuk mencegah infeksi pada vagina. Vulva hygiene adalah tindakan yang dilakukan wanita dalam menjaga organ genetanya (Agiwahyunto, 2018).

Prevalensi vulva hygiene sangat buruk pada remaja putri di Indonesia sebanyak 43,3 juta jiwa (Riskesdas, 2018). Salah satu dampak yang terjadi dikarenakan kurangnya kebersihan dan perawatan pada vulva sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman akibat keputihan. Di Indonesia pada tahun 2013 sebanyak 237.641.326 jiwa yang mengalami keputihan sebanyak 75% (Anggraeni, N., Nurrahima, A., 2015). Menurut data statistik pada Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2009 jumlah remaja 2,9 juta jiwa yang berusia 15-24 tahun 68% mengalami keputihan (Setiani et al., 2015)

Beberapa penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pengetahuan dan sikap remaja putri sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa pendidikan kesehatan melalui media video edukasi tentang vulva hygiene Halimil (2020). Hasil penelitian ini didapatkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan responden dalam kategori baik sebanyak (61,8%) dan terjadi peningkatan sikap positif sebanyak (78,9%). Dan penelitian Andi Yulia Kasma1, Andi Ayumar (2020) menyatakan bahwa rata-rata skor pengetahuan responden mengalami peningkatan dengan permainan simulasi sebesar 36,6%

METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan menggunakan rancangan penelitian eksperimen yaitu pre experimental design dengan pre test-post test design. Pre experimental design dengan pre test-post test design merupakan desain eksperimen yang menenkanakan pengamatan awal sebelum melakukan ke tahap selanjutnya. Setelan pengamatan awal, baru dilanjutkan dengan post test pengamatan akhir. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah sedangkan variabel terikatnya adalah perilaku vulva hygiene. Terdapat pula beberapa variabel pengganggu yang tidak dapat dikendalikan dalam penelitian ini, seperti pengetahuan, sikap, keyakinan, kebudayaan meliputi nilai dan tradisi, usia, status ekonomi, pendidikan, sumberdaya, tokoh agama dan masyarakat,

masyarakat, dan kesehatan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari siswa di Asrama MAN 2 Yogyakarta melalui pengisian kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait perilaku vulva hygiene.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari dua bagian, yaitu kuesioner perilaku vulva hygiene yang terdiri dari 15 pertanyaan dengan kategori 9 pertanyaan favorable dan 6 pertanyaan unfavorable yang telah dilakukan uji validitas dengan pearson product moment dan realibilitas dengan Crobach's Alpha oleh peneliti sebelumnya. Jumlah sampel yang diambil menggunakan purposive random sampling. Jika data yang diperoleh melebihi jumlah sampel yang dibutuhkan teknik pengambilan sampel selanjutnya yaitu menggunakan simple random sampling dengan mengambil responden berdasarkan urutan data yang terkumpul di awal dengan rumus slovin didapatkan 35 responden dengan kemungkinan drop out menjadi 39 responden.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat dilakukan untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel, sedangkan analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh permasinan simulasi monopoli vulva hygiene terhadap perilaku vulva hygiene menggunakan uji statistik yang sesuai.

RESULTS

Analisis Univariat

Hasil penelitian terhadap distribusi frekuensi perilaku vulva hygiene di Asrama MAN 2 Yogyakarta

Tables 1. Karakteristik Responden

Data siswa di Asrama MAN 2 Yogyakarta	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Berdasar Usia		
14	1	2,6
15	8	20,5
16	18	46,2
17	8	20,5
18	4	10,3
Jumlah	39	100
Berdasar Kelas		
10	17	43,6
11	14	35,9
12	8	20,5
Jumlah	39	100
Berdasar Pendapatan		
Orang Tua	12	30,8
2.500.000 – 3.000.000	27	69,2
>3.000.000	39	100
Jumlah		
Berdasar Suku		
Jawa	31	79,5
Sumatera	5	12,8
Sulawesi	1	2,6
Nusa Tenggara dan Bali	2	5,1
Jumlah	39	100

Berdasarkan hasil penelitian terkait distribusi frekuensi karakteristik responden di Asrama MAN 2 Yogyakarta berdasar usia nilai tertinggi adalah usia 16 tahun sebanyak 18 orang, berdasar kelas adalah kelas 10 sebanyak 17 orang, berdasar pendapatan orang tua adalah >3.000.000 sebanyak 27 orang, dan berdasar suku adalah jawa sebanyak 31 orang.

Tables 2. Perilaku vulva hygiene sebelum diberikan permainan simulasi monopoli vulva hygiene berdasarkan usia

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sebelum diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>						
Usia	Baik		Cukup		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%
14	1	100%	0	0%	1	2,6%

Perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene*

Usia	Baik		Cukup		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%
15	3	37,5%	5	62,5%	8	20,5%
16	8	44,4%	10	55,6%	18	46,2%
17	4	50%	4	50%	8	20,5%
18	2	50%	2	50%	4	10,3%
Jumlah	18	46,2%	21	53,8%	39	100%

Tables 3. Perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* berdasarkan usia

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sesudah diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>					
Usia	Baik		Jumlah		
	F	%	F	%	
14	1	2,6%	1	2,6%	
15	8	20,5%	8	20,5%	
16	18	46,2%	18	46,2%	
17	8	20,5%	8	20,5%	
18	4	10,3%	4	10,3%	
Jumlah	39	100%	39	100%	

Berdasarkan hasil penelitian terkait distrubusi usia terhadap perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yang memiliki nilai tertinggi adalah usia 16 tahun dengan kategori baik sebanyak 8 responden dan kategori cukup sebanyak 10 responden. Sedangkan usia terhadap perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yang memiliki nilai tertinggi adalah usia 16 tahun dengan kategori baik sebanyak 18 responden. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Dewa Ayu Alit Maharani Laras, *et al.*,(2020) yang menyatakan bahwa setelah diberikan pendidikan kesehatan paling tinggi berada pada kelompok usia 16 tahun yaitu 28,47, sehingga disimpulkan bahwa usia dapat mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir, sehingga usia yang semakin bertambah, daya tangkap dan pola pikir juga berkembang.

Tabel 4. Perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* berdasarkan Kelas

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sebelum diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>						
Kelas	Baik		Cukup		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%
10	7	41,2%	10	58,8%	17	43,6%
11	7	50%	7	50%	14	35,9%
12	4	10,3%	4	10,3%	8	100%
Jumlah	18	46,2%	21	53,8%	39	100%

Tabel 5. Perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* berdasarkan kelas

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sesudah diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>					
Kelas	Baik		Jumlah		
	F	%	F	%	
10	17	43,6%	17	43,6%	
11	14	35,9%	14	35,9%	
12	8	20,5%	8	20,5%	
Jumlah	39	100%	39	100%	

Berdasarkan hasil penelitian terkait distrubusi kelas terhadap perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yang memiliki nilai tertinggi adalah kelas 10 dengan kategori baik sebanyak 7 responden dan kategori cukup sebanyak 10 responden. Sedangkan kelas terhadap perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yang memiliki nilai tertinggi adalah kelas 10 dengan kategori baik sebanyak 17 responden. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fhatin Hamami Husna, *et al.*,(2018) menunjukkan bahwa dari 30 responden di kelas X di SMKN 1 Depok didapatkan bahwa sebagian besar siswi yang menjadi responden sebelum diberikan pendidikan kesehatan memiliki sikap yang dengan presentase terbanyak

dalam kategori negatif sebanyak 28 (93,3%). Sedangkan setelah diberikan pendidikan kesehatan menunjukkan bahwa dari 30 responden di kelas X di SMKN 1 Depok didapatkan bahwa sebagian besar siswi yang menjadi responden dalam penelitian ini memiliki sikap yang positif sebanyak 30 (100%)

Tables 6. Perilaku vulva hygiene sebelum diberikan permainan simulasi monopoli vulva hygiene berdasarkan pendapatan orang tua

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sebelum diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>						
Pendapatan Orang tua	Baik		Cukup		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%
2.500.000-3.000.000	5	41,7%	7	58,3%	12	30,8%
>3.000.000	13	48,1%	14	51,9%	27	69,2%
Jumlah	18	46,2%	21	53,8%	39	100%

Tables 7. Perilaku vulva hygiene sesudah diberikan permainan simulasi monopoli vulva hygiene berdasarkan pendapatan orang tua

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sesudah diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>					
Pendapatan Orang tua	Baik		Jumlah		
	F	%	F	%	
2.500.000 – 3.000.000	12	30,8%	12	30,8%	
>3.000.000	27	69,2%	27	69,2%	
Jumlah	39	100%	39	100%	

Berdasarkan hasil penelitian terkait distribusi pendapatan orang tua terhadap perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yang memiliki nilai tertinggi adalah >3.000.000 dengan kategori baik sebanyak 13 responden dan kategori cukup sebanyak 14 responden. Sedangkan pendapatan orang tua terhadap perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi

monopoli *vulva hygiene* yang memiliki nilai tertinggi adalah >3.000.000 dengan kategori baik sebanyak 27 responden. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Liani Surya Rakatiwi, *et al.*, (2021) menunjukkan hasil analisis regresi logit yang sudah dilakukan menunjukkan bahwasemakin tinggi pendapatan seseorang, maka probabilitas seseorang tersebut untuk sehat lebih besar. Hal ini diperkuat dengan hasil perkategori pendapatan dimana seseorang dengan pendapatan sedang memiliki probabilitas lebih sehat dibandingkan dengan seseorang dengan pendapatan rendah sebesar 1,61 persen, ceteris paribus. Seseorang dengan pendapatan tinggi memiliki probabilitas lebih sehat sebesar 2,44 persen dibandingkan dengan seseorang dengan pendapatan rendah, ceteris paribus. Hal ini terjadi karenagaya hidup yang dijalankan oleh seseorang dengan pendapatan rendah dan tinggi berbeda. Seseorang dengan pendapatan tinggi cenderung lebih memperhatikan status kesehatannya.

Tables 8. Perilaku vulva hygiene sebelum diberikan permainan simulasi monopoli vulva hygiene berdasarkan suku

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sebelum diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>						
Suku	Baik		Cukup		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%
Jawa	15	48,4%	16	51,6%	31	79,5%
Sumatera	1	20%	4	80%	5	12,8%
Sulawesi	0	0%	1	100%	1	2,6%
Nusa Tenggara dan Bali	2	100%	0	0%	2	5,1%
Jumlah	18	46,2%	21	53,8%	39	100%

Berdasarkan hasil penelitian terkait distribusi suku terhadap perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva*

hygiene yang memiliki nilai tertinggi adalah Jawa dengan kategori baik sebanyak 15 responden dan kategori cukup sebanyak 16 responden. Sedangkan kelas terhadap perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yang memiliki nilai tertinggi adalah Jawa dengan kategori baik sebanyak 31 responden. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fiki Nurul Izmi, *et al.*, (2020) Hasil penelitian menunjukan bahwa mayoritas responden bersuku Jawa sebanyak 16 orang yang menyatakan bahwa budaya malu masih melekat pada budaya suku Jawa tradisional yang dipengaruhi oleh persepsi masyarakat yang masih salah, selain itu perbedaan bahasa dan komunitas (suku) juga dapat menurunkan pemahaman individu pada informasi yang disampaikan.

Tables 9. Perilaku vulva hygiene sesudah diberikan permainan simulasi monopoli vulva hygiene berdasarkan suku

Perilaku <i>vulva hygiene</i> sesudah diberikan permainan simulasi monopoli <i>vulva hygiene</i>					
Suku	Baik		Jumlah		
	F	%	F	%	
Jawa	31	79,5%	31	79,5%	
Sumatera	5	12,8%	5	12,8%	
Sulawesi	1	2,6%	1	2,6%	
Nusa Tenggara dan Bali	2	5,1%	2	5,1%	
Jumlah	39	100%	39	100%	

Analisis Bivariat

Tables 10. Perilaku *Vulva Hygiene* sebelum diberikan Permainan Simulasi Monopoli *Vulva Hygiene*

Perilaku <i>Vulva Hygiene</i> sebelum diberikan Permainan Simulasi Monopoli <i>Vulva Hygiene</i>					
Baik		Cukup		Jumlah	
F	%	F	%	F	%
18	46,2	21	53,8	39	100

Berdasarkan hasil penelitian nilai tertinggi pada perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yaitu kategori cukup dengan jumlah responden sebanyak 21 orang. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Enny Suci Fitriastuti (2015) yang menunjukkan sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga terdapat 29 orang (63%) yang mempunyai praktek kurang dan 17 orang (37%) yang mempunyai praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun. Penelitian Zainab Hikmawati, *et al.*, (2016) menunjukkan bahwa sebelum diberikan penyuluhan dengan media promosi puzzle gizi terhadap 43 responden, diperoleh data 26 responden memiliki sikap positif terhadap gizi seimbang dan 17 responden memiliki sikap yang negatif.

Tables 11. Perilaku *Vulva Hygiene* sesudah diberikan Permainan Simulasi Monopoli *Vulva Hygiene*

Perilaku <i>Vulva Hygiene</i> sesudah diberikan Permainan Simulasi Monopoli <i>Vulva Hygiene</i>			
Baik		Jumlah	
F	%	F	%
39	100	39	100

Berdasarkan hasil penelitian nilai tertinggi pada perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yaitu kategori baik dengan jumlah responden sebanyak 39 orang. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Enny Suci Fitriastuti (2015) yang menunjukkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga terdapat 45 orang (97,8%) yang mempunyai praktek baik dan 1 orang (1,2%) yang mempunyai praktek

cukup dalam cuci tangan pakai sabun. Praktek cuci tangan pakai sabun dengan media permainan ular tangga mengalami peningkatan setelah diberikan pendidikan kesehatan. Penelitian Zainab Hikmawati, *et al.*, (2016) menunjukkan bahwa setelah di berikan penyuluhan dengan media promosi puzzle gizi, ternyata dari 43 responden tersebut diperoleh 37 responden memiliki sikap positif terhadap gizi seimbang dan 6 responden memiliki sikap yang negatif

Tables 12. Uji Wilcoxon

Perilaku <i>Vulva Hygiene</i>	Mean	Z hitung	P value
Sebelum permainan	.00	-5.471	.000
Sesudah permaian	20.00		

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 39 responden, sebagian besar responden memiliki perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikannya permaian simulasi monopoli *vulva hygiene* dengan kategori baik sebanyak 18 orang dan kategori cukup sebanyak 21 orang. Setelah diberikan permaian simulasi *vulva hygiene* responden yang berkategori baik sebanyak 39 responden. Sesuai dengan hasil perhitungan SPSS menggunakan uji *wilcoxon* menunjukkan adanya pengaruh permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* terhadap perilaku *vulva hygiene* dengan nilai Asym.sig (2-tailed) 0,00 yaitu Asym.sig (2-tailed) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh diberikannya permaian simulasi monopoli *vulva hygiene* terhadap perilaku *vulva hygiene*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Andi Yulia Kasmal, Andi

Ayumar (2020) menyatakan bahwa rata-rata skor pengetahuan responden mengalami peningkatan dengan permainan simulasi sebesar 36,6% dalam kategori baik sebanyak (61,8%) dan terjadi peningkatan sikap positif sebanyak (78,9%). Penelitian Weni Enjelina, Asih Febria Ningrum, Zulya Erda (2020) menunjukkan bahwa setelah dilakukan permainan edukasi monopoli, sikap siswa mengalami peningkatan dari 7,55 menjadi 8,23. Penelitian Sinthia Rosanti Maelissa dan Romario Yakop Uku (2020) yang menunjukkan standar deviasi saat pre-test 0,442 dan setelah post-test menjadi 0,180 Hal tersebut menunjukan ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan *hand hygiene* sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media puzzle.

DISCUSSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

- Responden dengan nilai tertinggi pada kategori usia berada pada usia 16 tahun sebanyak 18 orang. Responden dengan
- nilai tertinggi pada kategori kelas berada pada kelas 10 sebanyak 17 orang. Responden dengan nilai tertinggi pada kategori pendapatan orang tua berada pada >3.000.000 sebanyak 27 orang. Responden dengan nilai tertinggi pada kategori suku berada pada suku Jawa sebanyak 31 orang.

- c. Perilaku *Vulva Hygiene* sebelum diberikan Permainan Simulasi Monopoli *Vulva Hygiene* pada Remaja di Asrama MAN 2 Yogyakarta dari 39 siswa nilai tertinggi pada perilaku *vulva hygiene* sebelum diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yaitu kategori cukup dengan jumlah responden sebanyak 21 orang.
- d. Perilaku *Vulva Hygiene* sesudah diberikan Permainan Simulasi Monopoli *Vulva Hygiene* pada Remaja di Asrama MAN 2 Yogyakarta dari 39 siswa nilai tertinggi pada perilaku *vulva hygiene* sesudah diberikan permainan simulasi monopoli *vulva hygiene* yaitu kategori baik dengan jumlah responden sebanyak 39 orang.

Terdapat Pengaruh Permainan Simulasi Monopoli *Vulva Hygiene* terhadap Perilaku *Vulva Hygiene* pada Remaja di Asrama MAN 2 Yogyakarta, ditunjukkan dengan hasil uji *wilcoxon* diperoleh p-value sebesar 0,000 yang artinya p-value <0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh

CONCLUSIONS

1. Bagi Siswa SLTA
Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi seluruh siswa agar dapat dijadikan acuan dalam menjaga maupun memperbaiki perilaku vulva hygiene menjadi lebih baik melalui

media permainan simulasi monopoli vulva hygiene

2. Bagi Asrama MAN 2 Yogyakarta
Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi serta pertimbangan keputusan pihak sekolah dalam memfasilitasi edukasi melalui permainan simulasi monopoli vulva hygiene terkait perilaku vulva hygiene dan menjadi bahan informasi dipergustakaan terkait untuk para siswi tentang pengetahuan dan perilaku vulva hygiene yang baik dan benar.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan disarankan untuk melakukan uji spss menggunakan metode parametrik karena uji non parametric hasil analisa datanya cenderung susah di generalisasi.

REFERENCES

- Agiwahyunto, F. (2018). Gambaran Tingkat Pengetahuan Praktik Vulva Hygiene Saat Menstruasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 25 Semarang Tahun Pelajaran 2017-2018. *Jurnal Visikes*, 17(1), 127–135.
- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaraharja

- Putra Cabang Bengkulu. Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/Professiona1.V6i1.837>
- Anggraeni, N., Nurrahima, A., & P. (2015). Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Putri Tentang Keputihan di SMA Walisongo Semarang. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 8, 1–7.
- Anggraeni, N., Nurrahima, A., & Purnomo. (2015). Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Putri Tentang Keputihan di SMA Walisongo Semarang. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 8, 1–7.
- Azizah N, W. I. (2015). Karakteristik Remaja Putri Dengan Kejadian Keputihan di SMK Muhammadiyah Kudus. 6(1), 57–78.
- Cahyani, N. A. P., Bariyyah, K., & Latifah, L. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII C Smp Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 3(1), 22–27. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jki>
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. 1(1), 116–133.
- Donsu. J (2016a). Metodologi Penelitian Keperawatan (1st Ed.). Pustakabarupress.
- Donsu. J (2016b). Metodologi Penelitian Keperawatan (1st Ed.). Pustakabarupress.
- Donsu. J (2016c). Metodologi Penelitian Keperawatan (1st Ed.). Pustakabarupress.
- Donsu. J (2016d). Metodologi Penelitian Kesehatan (1st Ed.). Pustakabarupress.
- Ernawati, H. (2018). Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja Di Daerah Pedesaan. *Indonesian Journal For Health Sciences*, 2(1), 58. <https://doi.org/10.24269/ijhs.v2i1.820>
- Fathin Humairoh, Syamsulhuda Budi Musthofa, L. W. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Vulva Hygiene pada Remaja Putri Panti Asuhan di Kecamatan Tembalang, Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6.
- Hakikat Manusia: Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat dan Agama Dila. (2021). 5(2), 143–159.

I Ketut Swarjana, S.K.M., M.P. H., D. P. (2022). Konsep Pengetahuan Sikap Perilaku Persepsi Stres Kecemasan Nyeri Dukungan Sosial Kepatuhan Motivasi Kepuasan Pandemi Covid-19 Akses Layanan Kesehatan-Lengkap Dengan Konsep Teori Cara Pengukuran Variabel Dan Contoh Kuesioner.

Inara, N. A., Noviasari, N. A., & Ratnaningrum, K. (2022). The Correlation Between Personal Hygiene Behavior With The Use Of Sanitary Pads During Menstruation In Fluor Albus Incidence. *International Seminar Of Community Health and Medical Sciences*, 46–50.

J, H., Oktavidiati, E., & Astuti, D. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Video dan Poster Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Dalam Pencegahan Penyakit Diare. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 1(1), 75–85. <https://doi.org/10.31539/jka.v1i1.747>

Kasma, A. Y., & Ayumar, A. (2020). Pengaruh Permainan Simulasi Terhadap Pengetahuan Tentang Perilakuhygiene Menstruasi di SMAN 1 Sabbangparu Kabupaten Wajo. *Jurnal Mitrasehat*, X, 1–7.

https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/119/kesehatan-dan-makna-sehat.

https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/29/kesehatan-reproduksi-remaja-permasalahan-dan-upaya-pencegahan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. (N.D.). Pentingnya Pendidikan Kesehatan Di Sekolah Bagi Peserta Didik.

https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1320/sering-keputihan-normalkah Mahendra, D., Jaya, I. M. M., & Lumban, A. M. R. (2019). Buku Ajar Promosi Kesehatan. Program Studi Diploma Tiga Keperawatan Fakultas Vokasi Uki, 1–107.

Muhamad, Z., Hadi, A. J., & Yani, A. (2019). Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri dengan Pencegahan Keputihan di MTS Negeri Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. *Promotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 9–19.

Pascasarjana, M., & Pontianak, I. (2015). Penguatan Pendidikan Islam Informal dan Non Formal.

Pengabdian, J., & Kebidanan, M. (2021). Pendidikan Kesehatan Tentang Vulva Hygiene pada Wanita Usia Subur di Dusun Teseh Kelurahan Meteseh Kecamatan Tembalang Kota Semarang Health Education On Vulva Hygiene In Fertile Women In Dusun Teseh, Meteseh, Tembalang

- Sub District Of Semarang. 3(2), 39–44.
- Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Video Edukasi Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Tentang. (2020).
- Prasetyo, D. (2020). Masyarakat. 1(1), 163–175.
<https://doi.org/10.38035/jmpis>
- Prof. Dr. Soekidjo Notoatmodjo, S.Km, M. C. H. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan (3rd Ed.). Pt Rineka Cipta.
- Rujikartawii, E., & Banten, H. (N.D.). Budaya Masyarakat:" Keyakinan dan Penggunaan Mistik Dalam Kehidupan. 1–13.
- Saputri, I. Y., & Azam, M. (2015). Efektivitas Metode Simulasi Permainan “Monopoli Hiv” Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif HIV/Aids Pada Remaja di Kota Semarang (Studi Kasus Di Sma Kesatrian 1 Semarang). Unnes Journal Of Public Health, 4(4), 107–114. <https://doi.org/10.15294/ujph.v4i4.9696>
- Sara, P., Nurfianti, A., & Adriana. (2016). Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatan dengan Simulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah. Journal Of Chemical Information And Modeling, 8(9), 1–58.
- Sari, W. K. (2019). Identifikasi Faktor Penyebab Keputihan Pada Remaja Putri. Scientia Journal, 8(1), 263–269.
<https://doi.org/10.35141/Scj.V8i1.470>
- Sastrawati, N., Islam, U., & Alauddin, N. (2020). Konsumtivisme dan Status Sosial. 2, 17–26.
- Septianingrum, A., & Susanto, H. (2019). Analisis Kepemimpinan Siswa Dalam Penerapan Media Sejarah. 74–83. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p74>
- Setiani, T. I., Prabowo, T., & Paramita, D. P. (2015). Kebersihan Organ Kewanitaan dan Kejadian Keputihan Patologi pada Santriwati di Pondok Pesantren Al Munawwir Yogyakarta. Jurnal Ners Dan Kebidanan Indonesia, 3(1), 39–42.
- Silaban, V. F., Silalahi, K. L., & Saragih, E. F. M. (2020). Pemanfaatan Personal Hygiene Untuk Menurunkan Tingkat Kejadian Keputihan. Jurnal Ilmu Keperawatan, 8, 1.
- Syukri Syamaun. (2021). Pengaruh Budaya Terhadap Sikap dan Perilaku Keberagamaan. 2(2), 81–95.

Wardani, A. C. (2021). Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Vulva Hygiene pada Remaja Putri di SMP X Kota Bekasi Tahun 2020.

Widyaningsih, W., Rahayu, K. D., Hastuti, E. A., Studi, P., & Keperawatan, S. (N.D.). Hubungan Perilaku Vulva Hygiene dengan Kejadian Keputihan pada Remaja Putri di SMP Swasta Kota Bandung.
3.