

Pengaruh Permainan *Make A Match* Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Tentang *Fluor Albus* di SMP Negeri 41 Batam

Hikmah Fajar Cahyani¹, Netty Herawati Purba², Ridni Husnah³

^{1,2,3} Universitas Awal Bros

Email: hikmahfajarcahyani27@gmail.com, nettyoerba21@gmail.com ridnih2@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: hikmahfajarcahyani27@gmail.com

Abstrak

Article History:

Received Aug 25th, 2025

Accepted Sep 30th, 2025

Published Oct 26th, 2025

Latar Belakang : *Fluor albus* merupakan salah satu permasalahan kesehatan reproduksi yang umum dialami oleh remaja putri, namun kurang mendapatkan perhatian karena masih dianggap tabu untuk dibahas. Minimnya pengetahuan remaja tentang *fluor albus* dapat menyebabkan kesalahan persepsi dan perilaku yang kurang tepat dalam menjaga kebersihan organ reproduksi. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Make A Match* terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang *fluor albus* di SMP Negeri 41 Batam. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen one group pre-test dan post-test*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner tertutup yang terdiri dari 16 item dan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. **Hasil:** Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan skor pengetahuan setelah diberikan intervensi, dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ (p lebih kecil 0,05), yang berarti terdapat pengaruh signifikan permainan *Make A Match* terhadap pengetahuan responden. **Kesimpulan:** Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode edukatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap kesehatan reproduksi. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode interaktif seperti *Make A Match* dalam pendidikan kesehatan di sekolah dan mendorong penelitian lanjutan terkait efektivitas jangka panjangnya

Kata Kunci : *Make A Match*, Pengetahuan, *Fluor Albus*

Abstract

Background: *Fluor albus* is a common reproductive health issue experienced by adolescent girls, yet it often receives insufficient attention due to social taboos surrounding the topic. A lack of knowledge about *fluor albus* can lead to misconceptions and inappropriate behaviors in maintaining reproductive hygiene. **Objective:** This study aimed to determine the effect of the *Make A Match* game on improving adolescent girls' knowledge of *fluor albus* at SMP Negeri 41 Batam. **Methods:** This research employed a quantitative design with a quasi-experimental one-group pre-test and post-test approach. Data were collected using a closedended questionnaire consisting of 16 items and analyzed using the *Wilcoxon Signed Rank Test*. **Results:** The findings revealed an increase in knowledge scores after the intervention, with a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a significant effect of the *Make A Match* game on respondents. **Conclusion:** knowledge. These results suggest that game-based learning can serve as an effective educational method to raise adolescents' awareness of reproductive health. The study recommends implementing interactive methods such as *Make A Match* in school health education and encourages further research on its long-term effectiveness.

Keywords : *Make A Match*, Knowledge, *Fluor Albus*

1. PENDAHULUAN

Remaja merupakan fase perkembangan penting dalam kehidupan manusia, ditandai dengan perubahan fisik, psikologis, dan sosial. Pada masa ini, remaja sering menghadapi masalah kesehatan reproduksi, salah satunya *fluor albus* atau keputihan. *Fluor albus* fisiologis merupakan hal normal, sedangkan *fluor albus* patologis dapat menjadi tanda adanya infeksi saluran reproduksi. (Nabillah U et al., 2024). Kurangnya pengetahuan remaja putri mengenai *fluor albus* menyebabkan kesalahpahaman, keterlambatan penanganan, serta kebiasaan menjaga kebersihan organ reproduksi yang kurang tepat. (Rodríguez, Velastequí, 2021)

Berdasarkan data yang diperoleh dari World Health Organization (WHO, 2022) menyatakan bahwa, mencatat sekitar 75% perempuan di seluruh dunia mengalami keputihan. Lebih dari 40% remaja perempuan tidak mampu membedakan jenis keputihan yang fisiologis dengan yang patologis. Ketidaktahuan ini dipicu oleh kurangnya pendidikan kesehatan reproduksi yang komprehensif, Akibatnya, remaja sering mengabaikan gejala awal yang bisa berkembang menjadi kondisi lebih serius, seperti infeksi saluran reproduksi (Nur & Ihsanpuro, 2025).

Pada tahun 2021, prevalensi wanita di Indonesia yang mengalami keputihan mencapai 75%, dengan sebagian besar kasus muncul selama masa remaja. Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Kota Batam tahun 2021 mengenai kesehatan reproduksi, diketahui bahwa sebanyak 64 remaja putri berusia 15–19 tahun mengalami *fluor albus*, dari total sasaran 117.471 remaja putri di wilayah tersebut. Kasus *fluor albus* tertinggi tercatat di tiga Puskesmas, yaitu Puskesmas Lubuk Baja sebesar 18,96%, Baloi Permai sebesar 17,2%, dan Tanjung Buntung sebesar 15,51% dari total kasus *fluor albus* di Kota Batam. (Ibrahim, Y. A. 2025)

Hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 41 Batam menemukan hanya 2 dari 15 siswi yang mengetahui definisi *fluor albus*. Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya pengetahuan remaja putri tentang kesehatan reproduksi. Upaya peningkatan pengetahuan dapat dilakukan melalui metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satunya adalah metode permainan *Make A Match*, yaitu strategi belajar yang melibatkan aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa (Lusiani, E 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran (Safitri et al., 2021), termasuk dalam topik kesehatan reproduksi (ARIYANI, 2022). Lusiani (2024) juga melaporkan bahwa metode ini dapat mengoptimalkan hasil belajar remaja karena berbasis kolaboratif. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus menilai efektivitas *Make A Match* dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang *fluor albus*.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat GAP penelitian pada aspek intervensi edukatif yang spesifik terkait *fluor albus*. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar umum atau topik kesehatan lain, sehingga perlu penelitian lanjutan mengenai efektivitas *Make A Match* terhadap pengetahuan remaja putri tentang *fluor albus*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Make A Match* terhadap pengetahuan remaja putri tentang *fluor albus* di SMP Negeri 41 Batam.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen *one group pre-test* dan *post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi kelas VII dan VIII SMP Negeri 41 Batam yang berjumlah 80 responden. Dengan teknik purposive sampling. Variabel dalam penelitian ini adalah permainan *make a match* dan pengetahuan remaja putri. Analisis datanya menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test

dengan taraf signifikansi $p < 0,05$. Penelitian ini dilakukan uji validitas variabel pengetahuan tentang fluor albus menggunakan software computer dengan SPSS IBM versi 26.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1. Mengetahui Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang *Fluor Albus* Sebelum diberikan Intervensi Permainan *Make A Match* di SMP Negeri 41 Batam

Kategori Pengetahuan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang	15	18,8 %
Cukup	65	81,3 %
Total	80	100 %

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa pengetahuan remaja putri sebelum diberikan intervensi permainan *make a match* menunjukkan hasil sebagian besar responden memiliki pengetahuan cukup sebanyak 65 responden (81.3%), dan pengetahuan kurang sebanyak 15 responden (18,8%).

Tabel 2. Mengetahui Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang *Fluor Albus* Sesudah diberikan Intervensi Permainan *Make A Match* di SMP Negeri 41 Batam

Kategori Pengetahuan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang	1	1,2 %
Cukup	67	83,8 %
Baik	12	15 %
Total	80	100 %

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa pengetahuan remaja putri sesudah diberikan intervensi permainan *make a match* menunjukkan hasil sebagian besar responden memiliki pengetahuan cukup sebanyak 67 responden (83,8%), pengetahuan kurang sebanyak 1 responden (1,2%), dan pengetahuan baik sebanyak 12 responden (15%).

Tabel 3. Uji Wilcoxon Pengaruh Permainan *Make A Match* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Fluor Albus Di SMP Negeri 41 Batam

		N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Post Intervensi - Pre Intervensi	Negative Ranks	0 ^a	0,00	0,00	-7.764 ^b	0
	Positive Ranks	79 ^b	40,00	3160,00		
	Ties	1 ^c				
	Total	80				

Berdasarkan tabel 3 dari perhitungan Wilcoxon Signed Rank Test, maka nilai Z yang didapat sebesar -7.764 dengan p value (Asymp.Sig.(2-tailed)) sebesar 0,000 dimana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah H_a diterima dan H_0 ditolak atau yang berarti Ada pengaruh permainan *make a match* terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang *fluor albus* di SMP Negeri 41 Batam.

Pembahasan

Sebelum diberikan intervensi, mayoritas remaja putri di SMP Negeri 41 Batam memiliki pengetahuan yang masih rendah mengenai *fluor albus*. Sebagian besar responden belum memahami perbedaan *fluor albus* fisiologis dan patologis, serta masih memiliki kesalahan persepsi bahwa keputihan selalu merupakan kondisi normal. Kondisi ini menunjukkan masih kurangnya pemahaman tentang kesehatan reproduksi yang seharusnya menjadi bekal penting pada masa remaja.

Pengetahuan yang rendah ini dipengaruhi oleh minimnya sumber informasi yang didapatkan oleh remaja, baik dari sekolah maupun lingkungan keluarga. Faktor lain yang turut berperan adalah anggapan tabu terhadap pembicaraan mengenai kesehatan reproduksi, sehingga remaja jarang mendapatkan edukasi yang benar.

Akibatnya, banyak dari mereka tidak tahu bagaimana cara menjaga kebersihan organ reproduksi dan membedakan kondisi normal dengan tanda infeksi. Setelah diberikan intervensi dengan metode permainan *Make A Match*, terjadi peningkatan yang signifikan pada pengetahuan remaja putri. Hasil post-test menunjukkan bahwa sebagian besar responden beralih ke kategori pengetahuan baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran interaktif melalui permainan lebih efektif dibandingkan metode ceramah biasa, karena remaja lebih terlibat secara aktif.

Permainan *Make A Match* memfasilitasi remaja untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Keterlibatan responden dalam mencari dan mencocokkan jawaban membuat mereka lebih fokus, aktif, dan terdorong untuk mengulang informasi yang telah dipelajari. Dengan demikian, materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain itu, metode ini juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kerjasama antar remaja dalam kelompok. Adanya interaksi sosial yang positif selama permainan membuat remaja lebih nyaman untuk bertanya dan berdiskusi mengenai topik *fluor albus*. Proses ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan pengetahuan mereka secara nyata.

Analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan bermakna antara pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi. Dengan kata lain, permainan *Make A Match* terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang *fluor albus* di SMP Negeri 41 Batam.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam bidang kesehatan reproduksi. Hasil penelitian Safitri et al. (2021) dan Ariyani (2022) juga mendukung bahwa metode *Make A Match* mampu membuat peserta didik lebih antusias, aktif, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Dengan meningkatnya pengetahuan remaja putri setelah intervensi, diharapkan mereka mampu membedakan *fluor albus* fisiologis dan patologis serta mampu menjaga kebersihan organ reproduksi dengan lebih baik. Oleh karena itu, metode *Make A Match* dapat direkomendasikan sebagai strategi edukasi interaktif yang efektif di sekolah, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi remaja.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 41 Batam pada 80 remaja putri dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat hasil distribusi frekuensi pengetahuan remaja putri tentang Fluor Albus sebelum diberikan permainan *Make A Match* Di SMP Negeri 41 Batam sebagian besar responden (81,3%) dalam kategori cukup dan hanya (18,8%) yang tergolong kategori kurang.

Terdapat hasil distribusi frekuensi pengetahuan remaja putri tentang Fluor Albus sesudah diberikan permainan *Make A Match* Di SMP Negeri 41 Batam sebagian besar responden (83,8%) dalam kategori cukup, terdapat kategori baik sebesar (15%) dan hanya (1,3%) yang tergolong kategori kurang.

Pada Kategori Pengaruh Permainan *Make A Match* Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Tentang Fluor Albus Di SMP Negeri 41 Batam, didapatkan Hasil uji statistik dengan Wilcoxon diperoleh nilai $p\text{-value } 0,000 \leq 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada pengaruh permainan *make a match* terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang fluor albus di SMP Negeri 41 Batam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibrahim, Y. A. (2025). Buku Psikologi Pendidikan dalam Belajar dan Pembelajaran. Repository IKIP PGRI Wates. Keputihan, K., Remaja, P., Di, P., Tanjung, K., Wilayah, U. M. A., Puskesmas, K., Baja, L., & Batam, K. (2024). *Jurnal Kesehatan Unggul Gemilang HUBUNGAN PERILAKU PERSONAL HYGIENE DENGAN*. 8(9), 119–131.
- Rodriguez, Velastequi & Widjayanti, T.B. (2021). Hubungan Pengetahuan Tentang Kesehatan Seksual Beresiko pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 13(2), 245-253
- World Health Organization, “Adolescent reproductive health statistics,” WHO, Geneva, 2022.
- Nur, F., & Ihsanpuro, A. (2025). The relationship of personal hygiene to the incidence of vaginal discharge in adolescents : A literature review. 25(01), 122–127.
- Dinas Kesehatan Kota Batam, *Profil Kesehatan Kota Batam 2021*. Batam: Dinkes, 2021.
- Lusiani, E., Indriasari, S., & Saputra, K. A. (2024). Efektifitas Metode Pembelajaran *Make A Match* untuk Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Keperawatan tentang HIV dan AIDS. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 9(2), 74–77.
- Z. (2021). Pengaruh Metode *Make A Match* Terhadap Kemampuan Skill Perawatan Luka Dasar Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Prosiding Seminar Penelitian Kesehatan*, 3(1).
- ARIYANI, L. L. D. W. I. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Cedera Warga Pencak Silat Pagar* 1–9.
- Nasution and F. Harahap, “Educational interventions for adolescent girls in reproductive health,” *Midwifery Research Journal*, vol. 9, no. 2, pp. 55–62, 2022.
- Zhu, B., Tao, Z., Edupuganti, L., Serrano, M. G., & Buck, G. A. (2022). Roles of the Microbiota of the Female Reproductive Tract in Gynecological and Reproductive Health. *Microbiology and Molecular Biology Reviews*, 86(4).
- Annisa, F. Marlina, and R. Dewi, “Knowledge and attitudes of adolescents regarding reproductive health,” *Jurnal Kebidanan Indonesia*, vol. 13, no. 1, pp. 22–29, 2025
- Agustina and D. Susilani, “Quantitative research methodology in midwifery,” *Jurnal Metodologi Penelitian Kesehatan*, vol. 8, no. 2, pp. 77–85, 2020.
- H. R. Hafrija, “Cognitive learning stages and knowledge improvement in adolescents,” *Jurnal Pendidikan Kebidanan*, vol. 9, no. 1, pp. 12–20, 201