

NASKAH PUBLIKASI

**PENGARUH SIMULATION GAME DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN TRIAD KRR
PADA REMAJA KELAS X DI SMAN 1 PRAYA TENGAH
TAHUN 2024**



YATI MULIANI
NIM: 113422126

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BIDAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes) HAMZAR
LOMBOK TIMUR
2024**

PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Skripsi Atas Nama: Yati Muliani. NIM :113422126

Judul: "Pengaruh Simulation Game Dengan Media *Flash Card* Terhadap

Peningkatan Pengetahuan TRIAD KRR Pada Remaja Kelas X Di SMAN 1 Praya

Tengah Tahun 2024"

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pembimbing I

Tanggal



(Ernawati, S.ST., M. Kes)

NIDN. 0823128903

Pembimbing II

Tanggal



(Baiq Disnalia Siswari, S.ST., M. Kes)

NIDN. 0819128903

25/03/2024

Mengetahui

Program Studi S1 Pendidikan Bidan



(Eka Faizaturrahmi, S.ST., M. Kes)

NIDN.0808108904

**PENGARUH SIMULATION GAME DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN TRIAD KRR
PADA REMAJA KELAS X DI SMAN 1 PRAYA TENGAH
TAHUN 2024**

Yati Muliani¹, Ernawati², Baiq Disnalia Siswari³

ABSTRAK

Latar Belakang: Remaja akan mengalami beberapa tahap pertumbuhan dan perkembangan. Pada tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut akan terjadi perubahan-perubahan baik dari segi fisik, psikologis, budaya dan juga hubungan psikososial. mayoritas remaja pernah melakukan hubungan seks dan mereka juga menjelaskan terkait tidak terpenuhinya informasi tentang kesehatan reproduksi, kurangnya pengetahuan dan pendidikan kesehatan terkait kesehatan reproduksi sehingga remaja melakukan perilaku seksual pranikah yang dampaknya terjadi pernikahan dini.

Tujuan: Untuk mengetahui pengaruh *simulation game* dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah.

Metode: desain penelitian yang digunakan adalah *pre experiment* dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Tehnik pengambilan sampel yaitu *random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 75 responden. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner dan media menggunakan *flashcard*.

Hasil: hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *simulation game* dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah, dibuktikan dengan uji statistik *wilcoxon* nilai $p = .000$ ($p < 0,05$).

Simpulan: *Simulation game* dengan media *flashcard* berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan TRIAD KRR pada remaja.

Kata kunci : *Simulation game flashcard*, TRIAD KRR, Pengetahuan Remaja

Pustaka : 5 buku, (2019), 29 karya ilmiah

Halaman : Cover (I-Xiii), Isi (1-74), Lampiran (1 17)

¹ Mahasiswa Kebidanan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hamzar

^{2,3} Dosen, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hamzar

**THE INFLUENCE OF SIMULATION GAME WITH FLASH CARD
MEDIA ON THE IMPROVEMENT OF TRIAD KRR
KNOWLEDGE IN TENTH GRADE TEENAGERS
AT SMAN 1 PRAYA TENGAH IN 2024**

Yati Muliani¹ , Ernawati², Baiq Disnalia Siswari³

ABSTRACT

Background: Adolescents go through several stages of growth and development. During these stages, there are changes in physical, psychological, cultural, and psychosocial aspects. The majority of teenagers have engaged in sexual relationships and have expressed dissatisfaction with reproductive health information, lack of knowledge, and reproductive health education, leading to premarital sexual behavior and early marriage.

Aim: To determine the influence of simulation games with flashcard media on the improvement of TRIAD KRR knowledge in tenth-grade teenagers at SMAN 1 Praya Tengah.

Method: The research design used was pre-experimental with a one-group pre test-post test design. The sampling technique used was random sampling with a sample size of 75 respondents. Data analysis used the Wilcoxon test. The instruments in this study were questionnaires and media using flashcards

Results: The research results show that there is an influence of simulation games with flashcard media on the improvement of TRIAD KRR knowledge in tenth-grade teenagers at SMAN 1 Praya Tengah, as evidenced by the Wilcoxon statistical test with a p-value of .000 ($p < 0.05$).

Conclusion: Simulation games with flashcard media influence the level of TRIAD KRR knowledge in teenagers.

Keywords: Simulation game flashcard, TRIAD KRR, Adolescent Knowledge

Bibliography: 5 books, (2019), 29 scientific works

Pages: Cover (I-Xiii), Content (1-74), Appendix (1-17)

¹ Midwifery Student of Hamzar Health Science Collage

^{2,3} Lecturer of Hamzar Health Science Collage

PENDAHULUAN

Menurut WHO (2019), rentang usia remaja adalah 10-19 tahun yang terbagi dalam dua periode yaitu, remaja awal (usia 10-14 tahun) dan remaja akhir (15-19 tahun). Populasi remaja dari keseluruhan penduduk di dunia yaitu sekitar 1,2 miliar atau sekitar 18%.

Sedangkan di Indonesia pada tahun 2018 berjumlah sekitar 33% atau 88.312.971 usia 0-18 tahun dari total penduduk (Pusat Data dan Informasi Kemenkes, 2018). Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju masa remaja. Kehidupan remaja merupakan masa yang sangat menentukan bagi kehidupan masa depan para remaja itu sendiri. Isu-isu TRIAD KRR yakni Seksualitas, HIV/AIDS, dan Napza merupakan isu yang sangat aktual dan perlu diperhatikan oleh semua pihak. Apabila kasus remaja ini dibiarkan, sudah pasti akan merusak masa depan bangsa Indonesia. (Tim Universitas Pancasakti Tegal, *materi TRIAD KRR* 2018)

Berdasarkan laporan rumah sakit/puskesmas tahun 2022, jumlah kasus baru HIV di NTB mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2021. Jumlah kasus HIV yang ditemukan tahun 2021 sebanyak 136 kasus meningkat menjadi 252 kasus HIV pada tahun 2022. Penemuan kasus baru HIV tahun 2022 tertinggi selama lima tahun terakhir. Kondisi ini perlu mendapat perhatian semua pihak mengingat dampaknya di masyarakat terutama bagi generasi muda. Konsistensi dan komitmen dari decision maker, petugas kesehatan, lembaga swadaya, masyarakat umum dan keluarga sangat dibutuhkan dalam

upaya penanggulangan dan penanganan HIV/AIDS, tidak hanya dukungan dalam bentuk kebijakan, pendanaan, tetapi juga dukungan moral. (Profile Kesehatan Dinkes Propinsi NTB, 2022)

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan tentang Upaya Kesehatan Anak pasal 28, pelayanan kesehatan anak usia sekolah dan remaja dilakukan melalui usaha kesehatan sekolah dan pelayanan kesehatan peduli remaja. Kegiatan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) merupakan kegiatan lintas sektor, yang meliputi berbagai upaya antara lain penjangkaran kesehatan dan pemeriksaan berkala, pemberian tablet tambah darah bagi remaja putri, pembinaan kantin sekolah sehat, imunisasi, dan pembinaan kader kesehatan sekolah. UKS dilakukan melalui program Trias UKS meliputi aspek pendidikan kesehatan, pelayanan kesehatan dan pembinaan sekolah lingkungan sehat. Aspek pelayanan kesehatan pada UKS dilakukan melalui penjangkaran kesehatan terhadap siswa. (Profil Kesehatan Dinkes Propinsi NTB, 2022)

Remaja akan mengalami beberapa tahap pertumbuhan dan perkembangan. Pada tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut akan terjadi perubahan-perubahan baik dari segi fisik, psikologis, budaya dan juga hubungan psikososial. Mayoritas remaja pernah melakukan hubungan seks dan mereka juga menjelaskan terkait tidak terpenuhinya informasi tentang kesehatan reproduksi, kurangnya pengetahuan dan pendidikan kesehatan terkait kesehatan reproduksi sehingga remaja melakukan perilaku seksual

pranikah yang dampaknya terjadi pernikahan dini. (Bulu et al., 2019).

Sebagian besar kasus kematian ibu (32 %) disebabkan secara langsung oleh perdarahan dan kasus kematian neonatal sebagian besar (43 %) karena kasus BBLR. Penyebab yang lebih mendasar adalah masih tingginya angka pernikahan dini. Menurut Riskesdas 2018, sebanyak 41,6 % perempuan di NTB menikah pertama kali di usia 15-19 tahun. Tingginya masalah pernikahan dini sangat erat kaitannya dengan tingkat Pendidikan dan pengetahuan masyarakat di provinsi NTB. Indeks Pembangunan Kesehatan Masyarakat (IPKM) Provinsi NTB menunjukkan, dari 10 kabupaten/kota di Provinsi NTB, 6 diantaranya termasuk daerah bermasalah kesehatan. Padahal, pelayanan kesehatan cukup bagus, sarana dan prasarana serta SDM cukup memadai, dan dukungan dari gubernur terhadap program-program kesehatan juga baik. NTB juga termasuk satu dari kelompok penyumbang 25% kematian ibu. Diperlukan intervensi akar masalah agar kesehatan ibu meningkat, misalnya dengan melakukan intervensi (kesehatan reproduksi) kepada remaja. (Dinkes Prop NTB, 2018).

Dalam mewujudkan remaja sehat, salah satu upaya pemerintah adalah dengan pembentukan program Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR). Tujuan dari program ini yaitu untuk meningkatkan penyediaan pelayanan kesehatan remaja yang berkualitas, meningkatkan pemanfaatan, pelayanan puskesmas oleh remaja untuk mendapatkan pelayanan reproduksi, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja dalam mencegah masalah kesehatan dan meningkatkan keterlibatan remaja

dalam masyarakat. (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Praya Tengah pada Tanggal 17 oktober 2023 didapatkan jumlah siswa sebanyak 822 siswa yang terbagi dalam 24 kelas dari kelas X-XI. Sekolah tersebut merupakan sekolah unggulan yang berada di Praya Tengah, dari hasil wawancara dengan pengurus UKS dan bagian kesiswaan bahwa SMAN 1 Praya tengah belum memiliki ruangan PIK-R sehingga semua permasalahan pada siswa cukup ditangani oleh guru BK.

Berdasarkan data diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “pengaruh *simulation game* dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian *Pre-Eksperimen* yaitu *eksperimen* dengan desain yang belum termasuk *eksperimen* yang sesungguhnya. Desain yang digunakan didalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Desain ini merupakan kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, dan akan diberikan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan.

Teknik pengambilan sampel dengan cara random sampling dilakukan dengan cara pengambilan anggot sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. (sugiyono, 2017). Jumlah sampel yang digunakan dalam

penelitian ini berjumlah 75 siswa/siswi kelas X SMAN 1 Praya Tengah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

HASIL PENELITIAN

1. Gambaran umum tempat penelitian

SMAN 1 Praya Tengah yang beralamat di Jl. Raya Praya-Kopang Km.08 Pengadang Lombok Tengah merupakan sekolah Negeri dan juga sekolah penggerak yang terletak antara perbatasan desa Pengadang dengan Darmaji dan termasuk wilayah desa pengadang, kecamatan Praya Tengah Kabupaten Lombok Tengah Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini didirikan pada tanggal 01 januari 1901 dan tanggal SK izin Operasional pada tanggal 29 januari 1998.

a. Distribusi frekuensi sebelum diberikan simulation game dengan media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024.

No	Pengetahuan	Pretes	
		N	%
1	Baik	2	2.7
2	Cukup	17	22.7
3	Kurang	56	74.7
Total		75	100 %

Berdasarkan tabel diatas 4.1 diperoleh data siswa sebelum diberikan simulation game dengan

	N	Mean	SD	Min	Max	P-Value
Pre-tes	75	52.4667	9.94625	41.00	86.00	.000
Post-tes	75	87.6933	1.477121	50.00	100.00	

adalah kuesioner. Uji statistik yang digunakan adalah *wilcoxon signtest*.

media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024 dari 75 responden didapatkan hasil yaitu sebanyak 56 responden (74.7%) mempunyai pengetahuan kurang dan 2 responden (2.7 %) mempunyai pengetahuan baik.

b. Distribusi frekuensi sesudah diberikan simulation game dengan media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024.

No	Pengetahuan	Pretes	
		N	%
1	Baik	53	70.7
2	Cukup	19	22.7
3	Kurang	3	4.0
Total		75	100 %

Berdasarkan tabel diatas 4.2 diperoleh data siswa sesudah diberikan simulation game dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024 dari 75 responden didapatkan hasil yaitu sebanyak 53 responden (70.7%) mempunyai pengetahuan baik dan 3 responden (4.0 %) mempunyai pengetahuan kurang.

c. Pengaruh simulation game dengan media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah

Berdasarkan table 4.4 hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan *P-Value* 0,000 lebih kecil dari *P-Value* 0,05 yang artinya H_a diterima H_0 ditolak sehingga ada pengaruh simulation game dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024.

PEMBAHASAN

1. Analisa Bivariat

a. Distribusi frekuensi pengetahuan remaja sebelum diberikan simulation game dengan media *flashcard* di SMAN 1 Praya Tengah

Berdasarkan tabel diatas 4.1 diperoleh data siswa sebelum diberikan simulation game dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024 dari 75 responden didapatkan hasil yaitu sebanyak 56 responden (74.7%) mempunyai pengetahuan kurang dan

b. Distribusi frekuensi pengetahuan remaja sesudah diberikan simulation game dengan media *flashcard* di SMAN 1 Praya Tengah

Berdasarkan tabel diatas 4.2 diperoleh data siswa sesudah diberikan simulation game dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024 dari 75 responden didapatkan hasil yaitu sebanyak 53 responden (70.7%)

2 responden (2.7 %) mempunyai pengetahuan baik.

Pengetahuan yang mereka miliki akan mempengaruhi kualitas remaja itu sendiri. Sehingga pendidikan Kesehatan sangat dibutuhkan oleh remaja untuk meningkatkan pengetahuan tentang TRIAD KRR. Masa remaja SMA memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencoba yang lebih tinggi sehingga rentan terpapar dengan berbagai hal negatif terkhususnya yang berhubungan dengan permasalahan kesehatan reproduksi yang banyak kita temui saat ini.

Menurut teori Notoatmodjo, (2019) pendidikan kesehatan adalah suatu penerapan konsep pendidikan di dalam bidang kesehatan, pendidikan kesehatan pada dasarnya untuk meningkatkan derajat kesehatan (kesejahteraan), menurunkan ketergantungan dan memberikan kesempatan pada individu, keluarga, kelompok dan komunitas untuk mengaktualisasikan dirinya dalam mempertahankan keadaan sehat yang optimal.

mempunyai pengetahuan baik dan 3 responden (4.0 %) mempunyai pengetahuan kurang.

Pengetahuan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap keputusan. Seseorang yang memiliki pengetahuan tentang suatu hal, maka dia cenderung akan mengambil keputusan yang lebih tepat berkaitan dengan masalah tersebut dibandingkan dengan mereka yang pengetahuannya rendah (Menkes RI, 2019).

Sugianto (2022) menjelaskan bahwa pengetahuan remaja mengenai TRIAD KRR didapatkan melalui pendidikan kesehatan dimana pendidikan kesehatan sangat penting bagi remaja, yaitu remaja sebagai penerus dari generasi masa depan bangsa, selain itu pengetahuan remaja juga dapat diperoleh melalui pengalaman individu. Pengetahuan remaja mengenai TRIAD KRR harus ditingkatkan melalui upaya pendidikan kesehatan yang dilakukan oleh pihak sekolah.

Perubahan tingkat pengetahuan yang terjadi pada responden dapat dilakukan dengan pendidikan kesehatan (Notoatmodjo, 2021). Pendidikan kesehatan merupakan upaya pembelajaran yang dilakukan secara perorangan, kelompok maupun masyarakat dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mau menjadi mau dan tidak mampu menjadi mampu terkait peningkatan derajat kesehatannya.

Meningkatnya pengetahuan remaja tentang TRIAD KRR karena adanya pendidikan Kesehatan menggunakan simulation game dengan media *flashcard*.

c. Pengaruh simulation game dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah

Berdasarkan table 4.4 hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan *P-Value* 0,000 lebih kecil dari *P-Value* 0,05 yang artinya H_a diterima H_0 ditolak sehingga ada pengaruh simulation game dengan media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan TRIAD KRR pada remaja kelas X di SMAN 1 Praya Tengah tahun 2024.

Teori dari (Notoatmodjo, 2018) menjelaskan bahwa sebanyak 87% informasi yang didapatkan manusia yaitu melalui indera penglihatan, semakin banyak indera yang digunakan dalam penyampaian pesan/pendidikan kesehatan, maka semakin baik pula informasi yang diterima oleh individu tersebut. Informasi didapatkan melalui penglihatan akan diteruskan ke dalam konteks visual primer, yang selanjutnya akan diasosiasikan ke otak yang disebut dengan area asosiasi. Pada area asosiasi, khususnya korteks parietal-temporal-oksipital yang terletak pada 3 lobus pertemuan, yaitu terjadi pengintegrasian antara sensasi auditorial, visual dan somatik untuk memproses informasi secara lebih lengkap (Lauralee, 2018).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian afifah johariyah dengan hasil ada perbedaan yang signifikan terhadap perubahan pengetahuan remaja sebelum dan sesudah diberi pengetahuan kesehatan reproduksi remaja dengan penyuluhan kesehatan reproduksi yang ditunjukkan dengan nilai *P-Value* sebesar 0.002.

Responden mengalami peningkatan pengetahuan yang disebabkan karena responden tertarik dengan media *flashcard* yang diberikan, karena media *flashcard* ini menampilkan gambar-gambar yang menarik juga kata-kata yang mudah dimengerti responden. Hal ini dilihat berdasarkan hasil observasi responden tampak antusias dalam mengikuti permainan yang menggunakan media *flashcard* tersebut, isi dari media *flashcard* mudah untuk dipahami, yang

berisikan mengenai TRIAD KRR yang disajikan dengan gambar-gambar sehingga menyebabkan responden tertarik dan tidak bosan mengikuti permainan yang diberikan.

Hal tersebut juga dikarenakan pendidikan kesehatan memberikan proses belajar kepada responden melalui pemberian informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan. Pengetahuan seseorang akan meningkat seiring penambahan informasi yang baik, yang mudah di pahami salah satunya dengan media *flashcard*, penyerapan informasi cepat diterima seseorang jika media penyampaian menarik dan materi yang jelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tingkat pengetahuan remaja sebelum diberikan simulation game dengan media *flashcard* paling banyak berada pada kategori kurang, yaitu sebanyak 56 remaja (74,46%) dan paling sedikit berada pada kategori baik yaitu sebanyak 2 orang (2,7%),

1. Tingkat pengetahuan remaja sesudah diberikan simulation game dengan media *flashcard* paling banyak berada pada kategori baik, yaitu sebanyak 53 remaja (70,7%), dan paling sedikit berada pada kategori kurang yaitu sebanyak 3 orang (4,0%).
2. Ada pengaruh pendidikan Kesehatan dengan tingkat pengetahuan remaja tentang TRIAD KRR setelah diberikan simulation game dengan media *flashcard* yang
3. dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon* sebelum dan

sesudah diberikan simulation game dengan media *flashcard* menunjukkan hasil perbandingan p value dengan nilai alpha ($\alpha \leq 0,05$), didapatkan p value $(0,000) \leq \alpha 0,05$.

SARAN

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penelitian mengenai pengaruh pendidikan Kesehatan tentang TRIAD KRR. Semoga hasil dari penelitian ini bisa dijadikan literatur pada mata kuliah Masalah dan Gangguan Sistem Reproduksi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti untuk memperoleh pengalaman, wawasan dan pemahaman baru tentang pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* terhadap pengetahuan remaja tentang TRIAD KRR.

b. Bagi remaja

Manfaat penelitian ini bagi remaja adalah untuk menambah pengetahuan mengenai TRIAD KRR

c. Bagi Stikes Hamzar

Diharapkan hasil penelitian ini sebagai bahan bacaan keputakaan baru di STIKes Hamzar dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2021). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak (Issue January 2019)*. Universitas Muria Kudus.
- Alfiyah, N., Solehati, T., & Sutini, T. (2018). *Gambaran Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Seksual Pranikah pada Remaja SMP*. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(2), 131–139.
<https://doi.org/10.17509/jpki.v4i2.10443>
- BNN. (2021). *Dampak Penyalahgunaan Narkoba Terhadap Remaja*. Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan.
<https://sumsel.bnn.go.id/dampak-penyalahgunaan-narkoba-terhadap-remaja/>
- Dinkes. 2023. *Profil Kesehatan Provinsi Nusa Tenggara Barat Tahun 2022*. Mataram Dinas Kesehatan Provinsi NTB
- 2023. *Profil Kesehatan Provinsi Nusa Tenggara Barat Tahun 2018*. Mataram Dinas Kesehatan Provinsi NTB
- DP3KB Kabupaten Brebes. (2018). *Materi Triad Krr. Materi Triad KRR*, 3.
- Fathona, S. (2021). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dengan Perilaku Tiga Ancaman Dasar Kesehatan Reproduksi Remaja (TRIAD KRR) Pada Siswa Di SMA Negeri 10 Kota Bengkulu Tahun 2021*. In Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents. Politeknik Kesehatan Kemenkes Bengkulu.
- Febriana, E. W. (2019). *Faktor Penyebab Dan Upaya Penanganan Perilaku Seksual Pranikah Remaja*. Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, 1, 9–25.
- Fitriani, S. (2020). *Promosi Kesehatan*. Graha Ilmu
- Harnani, Y., Alamsyah, A., & Hidayati, A. (2018). *Premarital Sex Among Adolescent Street Children In Pekanbaru*. *International Journal of Public Health Science (IJPHS)*, 7(1), 22.
<https://doi.org/10.11591/ijphs.v7i1.11405>
- Herlina. (2018). *Perkembangan Masa Remaja (Usia 11/12 – 18 tahun). Mengatasi Masalah*

PERPUSTAKAAN
STIKES HAMZAR LOMBOK TIMUR