

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Telaah Pustaka**

##### **1. Remaja Putri**

Remaja adalah tahap pada masa transisi antara anak dan dewasa, dimana terjadi pacu tumbuh (*growth spurt*) dan terjadi perubahan – perubahan psikologik serta kognitif. Masa remaja yaitu masa pertumbuhan, perkembangan, dan proses terjadinya kehidupan dengan menuju kematangan pada masa anak – anak sebelum dewasa. Menurut WHO, remaja bila anak telah mencapai usia 10 – 18 tahun.

Dalam tumbuh kembangnya menuju dewasa, berdasarkan kematangan psikososial dan seksual, semua remaja akan melewati tahapan berikut (Soetjningsih, 2004):

- (1) Masa remaja awal/dini (*Early adolescence*): usia 11 – 13 tahun
- (2) Masa remaja pertengahan (*Middle adolescence*): usia 14 – 16 tahun
- (3) Masa remaja lanjut (*Late adolescence*): usia 17 – 20 tahun.

##### **2. Anemia**

###### **a. Pengertian Anemia**

Masalah gizi yang utama pada remaja yaitu defisiensi mikronutrien, khususnya anemia defisiensi zat besi dan masalah malnutrisi, baik gizi kurang serta pertumbuhan pendek maupun gizi lebih sampai obesitas yang berkaitan dengan perilaku makan.

Anemia merupakan suatu keadaan kadar hemoglobin dan eritrosit lebih rendah dari normal. Kadar hemoglobin normal pada laki-laki adalah 14 – 18 g/dL, sedangkan pada perempuan hemoglobin normal adalah 12 – 16 g/dL (Permaesih dan Susilowati, 2015).

Remaja putri lebih mudah mengalami anemia disebabkan yakni yang pertama, umumnya lebih banyak mengonsumsi makanan nabati yang kandungan zat besinya sedikit dibandingkan dengan makanan hewani, sehingga remaja putri tidak dapat memenuhi kebutuhan zat besi dalam tubuh. Kedua, remaja putri biasanya ingin tampil langsing sehingga membatasi asupan makan. Ketiga, setiap hari manusia dapat kehilangan zat besi 0,6 mg yang diekskresi khususnya melalui feses. Keempat, setiap bulan remaja putri mengalami menstruasi, dimana kehilangan zat besi  $\pm$  1,3 mg perhari sehingga kebutuhan zat besi lebih banyak daripada laki – laki (Marmi, 2014).

Uraian mengenai batas kadar normal hemoglobin untuk kelompok penduduk ditentukan menurut usia dan jenis kelamin pada Tabel 1.

Tabel 1. Kadar Hb Normal

Kelompok	Usia	Non Anemia (g/dL)	Anemia (g/dL)		
			Ringan	Sedang	Berat
Anak – anak	6 – 59 bulan	11	10,0 – 10,9	7,0 – 9,9	<7,0
	5 – 11 tahun	11,5	11,0 – 11,4	8,0 – 10,9	<8,0
	12 – 14 tahun	12	11,0 – 11,9	8,0 – 10,9	<8,0
	Wanita >15 tahun	12	11,0 – 11,9	8,0 – 10,9	<8,0
Dewasa	Wanita hamil	11	10,0 – 10,9	7,0 – 9,9	<7,0
	Laki – laki >15 tahun	13	11,0 – 12,9	8,0 – 10,9	<8,0

Sumber : WHO, 2011 dalam (Kementrian Kesehatan RI, 2018)

#### b. Faktor Penyebab Anemia

Terdapat tiga penyebab yang mempengaruhi timbulnya anemia, yaitu penyebab langsung, sebab tidak langsung, dan sebab mendasar.

##### 1) Penyebab langsung

Kurangnya asupan zat besi dan terjadi infeksi penyakit sehingga menyebabkan gangguan penyerapan zat besi. Kurangnya zat besi dalam tubuh dapat disebabkan karena kurangnya asupan makanan yang mengandung zat besi, makanan cukup namun *bioavailabilitas* (ketersediaan hayati) rendah, atau makanan yang dimakan mengandung zat yang dapat menghambat absorpsi zat besi.

2) Sebab tidak langsung

Rendahnya perhatian keluarga terhadap wanita, aktifitas yang tinggi menyebabkan asupan zat gizi tidak mencukupi kebutuhan, terkadang pola pemberian makanan dalam keluarga ibu dan anak wanita tidak diberikan perhatian yang sama dengan anak laki – laki terkait dengan pemberian asupan gizi.

3) Sebab mendasar

Masalah ekonomi yang berdampak pada rendahnya pendidikan dan pengetahuan akan anemia, pendapatan rendah, status sosial rendah dan lokasi geografis yang sulit terutama dalam mendapatkan makanan dengan kandungan zat besi tinggi.

c. Tanda dan Gejala Anemia

Gejala anemia secara umum, yaitu cepat lelah, lemah, letih, lesu, lunglai (5L) pucat (kulit bibir, gusi, mata, kulit kuku, dan telapak tangan), jantung berdenyut kencang saat melakukan aktivitas ringan, napas pendek, nyeri dada, pusing, dan mata berkunang cepat marah, tangan dan kaki dingin (Briawan, 2012).

d. Dampak Anemia

Anemia pada remaja putri dapat menyebabkan berbagai dampak buruk dan apabila tidak segera ditangani dapat mengakibatkan pengaruh jangka panjang terlebih di masa remaja ketika seseorang sedang dalam masa produktif. Adapun dampak

buruk anemia pada remaja putri, yaitu (Kementrian Kesehatan RI, 2018):

- (1) Menurunkan daya tahan tubuh sehingga dengan anemia rentan terserang penyakit infeksi
- (2) Menurunkan kebugaran dan ketangkasan berpikir (sulit berkonsentrasi) karena asupan oksigen di sel otot dan sel otak kurang
- (3) Dalam jangka panjang dapat mengakibatkan penurunan prestasi belajar dan penurunan produktivitas kinerja.

e. Cara Pencegahan Anemia

Penanggulangan anemia dapat dilakukan dengan meningkatkan konsumsi zat besi dari makanan dan mengonsumsi tablet tambah darah (TTD) satu minggu sekali dan setiap saat menstruasi.

Mengonsumsi pangan hewani hewani sebagai variasi dalam makanan harian dalam jumlah cukup sebagai sumber zat besi merupakan upaya yang baik dalam memenuhi kebutuhan zat besi. Bahan pangan hewani seperti daging sapi dan hati telah dikenal sebagai sumber zat besi yang baik sehingga dapat dipilih sebagai lauk alternatif. Namun demikian kendala yang muncul adalah tingginya harga pangan hewani dibandingkan pangan nabati sehingga bagi sebagian masyarakat menjadi sulit menjangkaunya. Untuk itu diperlukan alternatif lain untuk mencegah anemia gizi besi, yaitu

dengan mengonsumsi beraneka ragam makanan yang memiliki zat gizi saling melengkapi termasuk vitamin yang dapat meningkatkan penyerapan zat besi seperti vitamin C. Peningkatan konsumsi vitamin C sebanyak 25, 50, 100, 250 mg dapat meningkatkan penyerapan zat besi sebesar 2, 3, 4 dan 5 kali, melalui mekanisme interaksi positif antar zat gizi. Selain itu, interaksi negatif antar zat gizi perlu dihindari contohnya perlu diperhatikan untuk mengurangi konsumsi makanan yang bisa menghambat penyerapan zat besi seperti fitat, fosfat dan tannin antara lain dalam teh.

Konsumsi zat besi dari sumber alami ini dapat ditingkatkan melalui program penyuluhan masyarakat sehingga timbul kesadaran dalam perencanaan dan pemilihan konsumsi pangan terutama makanan sumber hewani yang mudah diserap seperti hati, ikan, daging dan lain-lain. Selain itu perlu ditingkatkan juga makanan yang banyak vitamin C dan vitamin A (buah-buahan dan sayuran) untuk membantu penyerapan zat besi dan membantu proses pembentukan hemoglobin darah (Rizqie, 2016).

f. Jenis Zat Gizi yang dapat Mencegah Anemia

Menurut (Esra Novita, 2019) ada beberapa zat gizi yang dikonsumsi untuk mencegah anemia, yakni protein, zat besi, vitamin B12, dan vitamin C.

## 1) Protein

Protein merupakan salah satu zat gizi yang diperlukan oleh tubuh terutama untuk membangun sel dan jaringan, memelihara dan mempertahankan daya tahan tubuh, membantu enzim, hormon, dan berbagai bahan biokimia lain. Dengan demikian, kekurangan asupan protein akan sangat mempengaruhi berbagai kondisi tubuh yang diperlukan untuk tetap bertahan sehat. Protein berhubungan dengan anemia karena hemoglobin yang diukur untuk menentukan status anemia seseorang merupakan pigmen darah yang berwarna merah berfungsi sebagai pengangkut oksigen dan karbondioksida adalah ikatan protein. Sumber protein hewani yang bersumber 9 dari daging sapi, kambing, ayam, hati, dan ikan berperan meningkatkan penyerapan zat besi di dalam usus, sebaliknya protein nabati seperti kacang – kacangan dapat menghambat penyerapan zat besi terutama jika protein tersebut digunakan sebagai pengganti daging.

## 2) Zat besi

Zat besi adalah mineral mikro yang banyak terdapat di dalam tubuh manusia. Zat besi dalam tubuh dapat diperoleh dari hasil siklus ulang sel-sel darah merah yang rusak dan dari makanan. Persediaan zat besi dalam makanan dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu makanan dengan persediaan zat besi rendah terdiri

dari bahan makanan yang tidak bervariasi, yaitu biji – bijian, akar – akaran dan umbi – umbian dengan hampir tidak pernah mengonsumsi daging, ikan dan makanan yang mengandung vitamin C. Makanan dengan persediaan zat besi sedang terdiri dari biji-bijian, akar – akaran dan umbi-umbian termasuk pula makanan yang bersumber dari hewan serta makanan yang mengandung vitamin C. Makanan dengan persediaan zat besi tinggi, yaitu daging, unggas, ikan dan lain – lain atau makanan-makanan yang kaya akan vitamin C.

### 3) Vitamin B12

Sumber utama vitamin B yang larut dalam air adalah makanan protein hewani yang diperoleh dari hasil sintesis bakteri di dalam usus, seperti hati, ginjal, susu, telur, ikan, keju dan daging. Vitamin B12 yang berasal dari sayuran yang mengalami pembusukan atau sintesis bakteri pada manusia tidak diabsorpsi karena sintesis terjadi di dalam kolon.

### 4) Vitamin C

Vitamin C merupakan kelompok vitamin larut dalam air yang umumnya hanya terdapat di dalam pangan nabati, sayur dan buah terutama yang asam, seperti jeruk, nanas, rambutan, papaya, dan tomat serta di dalam sayur daun – daun dan jenis kol. Vitamin C menghambat pembentukan hemosiderin yang sukar dimolisasi untuk membebaskan besi bila diperlukan.



Absorpsi besi dalam bentuk non heme meningkat empat kali lipat bila ada vitamin C yang berperan memindahkan besi dari transferin di dalam plasma ke feritin hati.

g. **Kebutuhan Zat Besi untuk Remaja Putri**

Remaja putri memiliki kebutuhan zat besi yang meningkat dari sebelum mengalami menstruasi pertama kali. Kebutuhan zat besi tersebut meningkat sebagai persiapan untuk persiapan terjadinya menstruasi pertama dan untuk periode selanjutnya. Kebutuhan zat besi akan terus tinggi sampai remaja putri memasuki usia menopause tidak lagi terjadi menstruasi. Sehingga, untuk mencukupi kebutuhan zat besi yang dibutuhkan tubuh pada remaja putri, Kementerian Kesehatan melalui Angka Kecukupan Gizi (AKG) 2019 menyarankan remaja putri untuk mengonsumsi zat besi sesuai dengan usianya, yaitu:

- (1) Usia 10 – 12 tahun sebesar 8 mg/hr
- (2) Usia 13 – 15 tahun sebesar 15 mg/hr
- (3) Usia 16 – 18 tahun sebesar 15 mg/hr

### **3. Penyuluhan Gizi**

a. **Pengertian**

Penyuluhan gizi adalah bagian dari program gizi. Penyuluhan merupakan upaya yang diberikan pada konseling (peserta didik) supaya memperoleh konsep diri dan kepercayaan diri sendiri untuk dimanfaatkan dalam memperbaiki tingkah laku di

masa yang akan datang. Penyuluhan merupakan bagian terpadu dari bimbingan (Supriasa, 2013).

Kegiatan penyuluhan gizi memiliki tujuan yang dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tujuan jangka panjang, tujuan jangka menengah, dan tujuan jangka pendek. Tujuan jangka panjang penyuluhan gizi adalah supaya masyarakat dapat mencapai status kesehatan optimal. Tujuan jangka menengah penyuluhan gizi adalah terbentuknya perilaku sehat di bidang gizi sedangkan tujuan jangka pendek penyuluhan gizi adalah memberikan pengertian, sikap, dan norma positif di bidang gizi (Maulana, 2009).

#### b. Media Penyuluhan

Media penyuluhan merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan sehingga memudahkan masyarakat untuk menerima pesan. Berdasarkan fungsinya, media ada 3 yakni, media cetak, media elektronik, dan media papan.

##### 1) Media Cetak

Media ini biasanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kesehatan, yaitu *leaflet*, lembar balik, booklet, selebaran, poster, dan rubrik.

##### 2) Media Elektronik

Media ini biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan, yaitu TV, video, radio, slide, dan film.

### 3) Media papan

Media ini biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan dengan papan yang dipasang di tempat – tempat umum (Nuryani, 2021).

## 4. Media Video Animasi

### a. Pengertian

Media video adalah media yang tergolong dalam jenis media *audio visual aids* (AVA), media ini digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tayangan gambar yang bergerak dan membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Media animasi merupakan pergerakan dari suatu objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi, objek juga dapat berubah bentuk dan warna. Media animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa untuk belajar dan dapat membantu pemahaman siswa menjadi lebih cepat. Media video animasi dapat menarik perhatian karena memiliki karakter yang lucu, penuh warna dan terlihat ramah sehingga membuat audiens merasa dekat dan nyaman saat pemberian informasi. Gambar yang akan banyak warna dan bergerak sesuai kelompok anak – anak, remaja maupun dewasa (Juliana, 2021).

b. Kelebihan media video animasi

Ada beberapa kelebihan dari media video animasi, yaitu:

- (1) Media animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
- (2) Mampu menarik perhatian sasaran dengan mudah, dengan menyampaikan pesan lebih baik dibanding media lain.
- (3) Mampu digunakan untuk membantu pembelajaran secara maya.
- (4) Animasi menawarkan suatu media pembelajaran yang lebih menyenangkan (Ariyanti, 2020).

c. Kekurangan media video animasi

Membutuhkan peralatan yang khusus, sehingga ada kesulitan dalam merubah sewaktu – waktu terdapat kekeliruan, tetapi sebaliknya animasi dapat menarik perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting (Ariyanti, 2020).

## 5. Media *Leaflet*

a. Pengertian

*Leaflet* adalah suatu bentuk media publikasi berupa selembarnya kertas yang berisi tulisan 200 – 400 kata tentang sesuatu masalah khusus untuk suatu sasaran dan tujuan tertentu dengan ukuran 20 x 30 cm dan isi harus bisa ditangkap dengan sekali baca (Kholid, 2014).

b. Kelebihan media *leaflet*

Ada beberapa kelebihan dari media video animasi, yaitu:

- (1) Dapat disimpan dalam waktu lama
- (2) Dapat dijadikan sumber pustaka/referensi
- (3) Lebih informatif dibandingkan dengan poster
- (4) Jangkauan dapat lebih luas, karena dicetak oleh lembaga resmi
- (5) Penggunaan dapat dikombinasikan dengan media lain
- (6) Mudah dibawa kemana – mana

c. Kekurangan media *leaflet*

Ada beberapa kekurangan dari media video animasi, yaitu:

- (1) Hanya bermanfaat untuk orang yang melek huruf dan tidak dapat dipakai oleh orang yang buta huruf
- (2) Mudah tercecer dan hilang
- (3) Perlu persiapan khusus untuk membuat dan menggunakannya  
(Supariasa, 2016).

## 6. Pengetahuan

a. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu manusia, yang diperoleh manusia melalui pengamatan panca indera. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat dan dirasakan sebelumnya. Pada dasarnya pengetahuan ini sangat penting karena akan mempengaruhi perilaku orang tersebut.

Pengetahuan yang baik akan berdampak pada perilaku yang sehat, sebaliknya pengetahuan yang kurang merupakan salah satu faktor terjadinya masalah (Notoatmodjo, 2018).

Pengetahuan menjadi salah satu faktor yang dapat mewujudkan sebuah perilaku kesehatan. Jika remaja mengetahui dan memahami anemia dengan baik maka akan memiliki perilaku kesehatan yang baik dan dapat terhindar dari dampak buruk anemia (Esra Novita, 2019).

Pengetahuan anemia yang baik akan mempengaruhi remaja untuk memilih makanan yang bergizi dan mengandung tinggi zat besi, dan remaja dapat menghindari makanan dan minuman yang dapat menghambat penyerapan zat besi (Caturiyatiningtyas, 2015).

Pengetahuan anemia yang kurang akan berdampak pada perilaku kesehatan yang kurang baik dalam pencegahan anemia. Remaja yang memiliki pengetahuan yang kurang baik berakibat kurang mengonsumsi makanan yang tinggi zat (Benjamin, 2019).

b. Tingkat pengetahuan

Pengetahuan yang termasuk dalam ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*). Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan (Notoatmodjo S, 2014), yakni tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

1) Tahu (*know*)

Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling dasar, yang termasuk ke dalam tingkat pengetahuan ini adalah mampu mengingat materi yang telah diberikan sebelumnya, atau mampu mengingat kembali sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau diterima. Terdapat beberapa kata kerja yang dapat digunakan untuk mengukur domain kognitif pada tingkat ini antara lain dapat menyebutkan, menguraikan, menyatakan dan sebagainya.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami dalam domain kognitif memiliki arti mampu menjelaskan dengan benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah memahami materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3) Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi berarti kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada kondisi yang sebenarnya. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai aplikasi atau penggunaan hukum – hukum, rumus – rumus, metode dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan suatu kemampuan untuk menjabarkan materi ke dalam komponen – komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih berkaitan satu sama lain. Kemampuan ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan dan sebagainya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintetis merupakan kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi – formulasi yang ada. Contohnya, dapat menyusun, dapat merencanakan, dapat merumuskan dan sebagainya terhadap suatu teori yang telah ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang ada.

c. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan terhadap perkembangan menuju kearah cita – cita yang menentukan manusia untuk bertindak dalam mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan



karena untuk menunjang hidup sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup (Wawan, 2019).

## 2. Pekerjaan

Pekerjaan merupakan suatu hal yang harus dilakukan sehingga dapat menunjang kehidupan keluarga dan kehidupannya sendiri. Pekerjaan bukan suatu kesenangan, akan tetapi untuk mencari nafkah yang berulang, membosankan dan menyita waktu (Wawan, 2019).

## 3. Usia

Usia merupakan usia individu yang dihitung mulai saat ia dilahirkan sampai berulang tahun, semakin bertambah usia maka cara berfikir dan bekerja semakin kuat dan matang, sehingga semakin dewasa seseorang akan lebih dipercaya oleh orang lain (Wawan, 2019).

## 4. Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar masyarakat yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku kelompok (Wawan, 2019).

## 5. Sosial budaya

Sosial budaya dapat mempengaruhi dari sikap dalam mempengaruhi infrimasi (Wawan, 2019).

## 6. Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan, sehingga semakin tua seseorang maka pengetahuan yang dimiliki semakin banyak.

## 7. Sikap

### a. Pengertian Sikap

Sikap merupakan suatu respon atau reaksi seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang tidak senang, setuju tidak setuju, baik tidak baik dan sebagainya) (Notoatmodjo S, 2014).

### b. Tingkatan Sikap

Berbagai tingkatan sikap berdasarkan intensitasnya menurut (Notoatmodjo S, 2014) berikut ini:

#### 1) Menerima (*receiving*)

Mau memperhatikan stimulus yang telah diberikan (objek), misal sikap seseorang terhadap gizi dapat dilihat dari perhatian dan kesediaan seseorang terhadap ceramah tentang gizi.

#### 2) Merespon (*responding*)

Suatu upaya untuk memberikan jawaban apabila ditanya terlepas dari jawaban salah atau benar, berarti bahwa orang yang menjawab menerima idenya. Salah satu indikasi sikap adalah mengerjakan, menyelesaikan tugas.

### 3) Menghargai (*valuing*)

Upaya seseorang untuk mendiskusikan atau mengerjakan suatu masalah, sehingga mempunyai sikap tingkat tiga yang merupakan indikasi sikap.

### 4) Bertanggung jawab (*responsible*)

Merupakan tanggung jawab dari segala sesuatu yang telah dipilih dengan mempertimbangkan berbagai risiko yang diperoleh (Munah, 2020).

## c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Sikap

Menurut (Azwar, 2013), faktor – faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan sikap, yakni pengalaman pribadi, pengalaman orang lain yang dianggap penting, pengaruh kebudayaan, media massa, dan faktor emosional.

### 1) Pengalaman pribadi

Apa yang telah atau sedang kita alami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan terhadap stimulasi sosial. Tanggapan akan menjadi salah satu dasar terbentuknya sikap. Seseorang harus mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan objek psikologis agar dapat mempunyai tanggapan dan penghayatan.

2) Pengalaman orang lain yang dianggap penting

Orang lain disekitar merupakan salah satu diantara komponen sosial yang ikut mempengaruhi sikap. Pada umumnya individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting.

3) Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan tempat hidup dan dibesarkan berpengaruh besar terhadap pembentukan sikap.

4) Media massa

Sarana komunikasi seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain – lain mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan seseorang. Adanya informasi baru mengenai suatu hal, memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut.

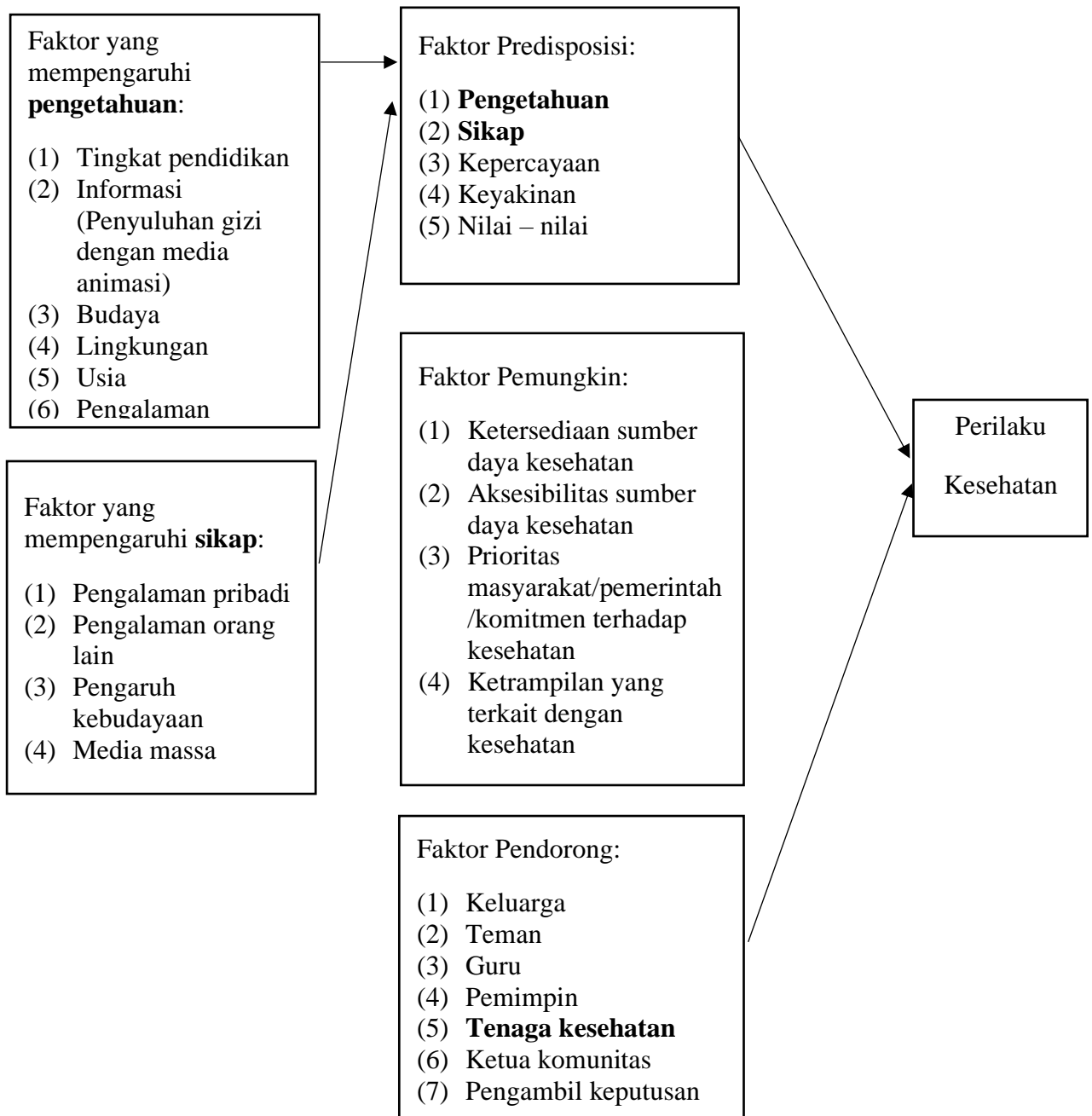
5) Faktor emosional

Terkadang, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai ancaman penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego. Sikap demikian dapat merupakan sikap yang sementara dan segera berlalu begitu frustrasi hilang. Akan tetapi dapat pula merupakan sikap yang persisten dan tahan lama.

#### d. Pengukuran Sikap

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, yang disederhanakan menjadi dua kelompok, yaitu *favorable* (pernyataan positif) dan *unfavorabel* (pernyataan negatif). Untuk pernyataan *favorable* (pernyataan positif) diberi nilai 4,3,2,1 untuk pernyataan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), sedangkan kelompok *unfavorabel* (pernyataan negatif) diberi nilai 1,2,3,4 pada pernyataan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) (Wawan, 2011).

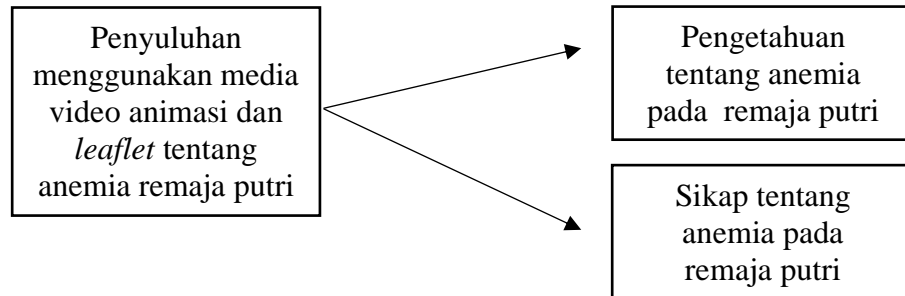
## B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber : Lawrence Green dalam Notoadmojo (2012) dan Azwar 2012

### C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

### D. Hipotesis

1. Penyuluhan menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan media *leaflet* terhadap pengetahuan tentang anemia pada remaja putri.
2. Penyuluhan menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan media *leaflet* terhadap sikap tentang anemia pada remaja putri.