

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah gizi yang sering terjadi pada remaja putri adalah kurangnya zat besi atau anemia. Kekurangan zat besi tanpa anemia akan menyebabkan penurunan kapasitas kerja, khususnya dalam hal ketahanan (Fikawati, 2017). Pada anak-anak kekurangan besi menimbulkan apatis, mudah tersinggung, menurunnya kemampuan untuk berkonsentrasi dalam belajar (Almatsier, 2015).

Data WHO dalam *worldwide Prevalence of Anemia* menunjukkan bahwa total keseluruhan penduduk dunia yang menderita anemia sebanyak 1,62 miliar orang dan memprediksi sekitar 27% remaja putri di negara berkembang menderita anemia. Berdasarkan hasil riskesdas 2018 persentase anemia remaja putri pada kelompok umur 15-24 tahun yaitu 48,9% (Kementrian Kesehatan RI, 2018). Prevalensi anemia di Provinsi Sumatera Barat pada perempuan 29,8% berada di atas rata-rata prevalensi nasional yaitu 14,8% (Awanda, 2018). Target prevalensi Anemia Sumatera Barat pada tahun 2017 sebesar 22%. Kota Pariaman termasuk salah satu Kab/Kota yang memiliki prevalensi anemia di atas target yang ditetapkan yaitu 22,2% (Dinas Kesehatan Sumatera Barat, 2017). Proporsi remaja putri yang menderita anemia Kota Pariaman didapatkan sebesar 67,3% (Yulnimalinda, 2016).

Pengetahuan tentang gizi dapat mempengaruhi kejadian anemia pada remaja putri. Salah satu usaha untuk menanggulangi masalah anemia yaitu melalui edukasi gizi tentang anemia. Kelompok usia remaja merupakan kelompok sasaran strategis dalam upaya menanggulangi masalah anemia dengan edukasi karena usia remaja masih berada pada proses belajar sehingga mudah dalam menyerap pengetahuan (Sukraniti, Desak Putu, 2018). Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara pengetahuan remaja putri tentang anemia dengan kejadian anemia (*pvalue* 0,03, OR 2,22) (Laksmi and Yenie, 2018).

Alat bantu atau media diperlukan dalam proses edukasi sehingga diperoleh hasil yang efektif. Media memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Nufaisah, Afifah, 2019).

Permainan merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang anemia. Permainan edukasi merupakan permainan yang disertai dengan pembelajaran dalam mengaplikasikannya sehingga diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam proses belajar (Dony Novaliendry, 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan gizi melalui game puzzle dapat meningkatkan pengetahuan anak sekolah tentang pola makan gizi seimbang ($p=0,000$). Setelah dilakukan pendidikan gizi melalui game puzzle, tidak ada lagi anak dalam kategori kurang baik pengetahuannya (Demitri, Athira, 2015). Hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan game edukasi dapat membantu guru dan siswa dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi sehingga memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran (Vitaningsih, 2016). Penelitian lain mengungkapkan ada pengaruh pada pengetahuan siswa setelah diberikan pendidikan gizi dengan media game edukasi ($p=0,000$) (Titisari, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan *Video Game* Edunemia sebagai Media Edukasi terhadap Efektivitas Peningkatan Pengetahuan tentang Anemia pada Siswi MTsN 3 Kota Pariaman Tahun 2021”.

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan *Video Game* Edunemia sebagai Media Edukasi terhadap Efektivitas Peningkatan Pengetahuan tentang Anemia pada Siswi MTsN 3 Kota Pariaman Tahun 2021?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis efektifitas Penggunaan *Video Game* Edunemia sebagai Media Edukasi terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Anemia pada Siswi MTsN 3 Kota Pariaman Tahun 2021.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum dilakukan edukasi menggunakan media *video game* Edunemia dan *Leaflet* tentang Anemia.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia sesudah dilakukan edukasi menggunakan media *video game* Edunemia dan *Leaflet* tentang Anemia.
- c. Mengetahui perbedaan pengetahuan remaja putri sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi menggunakan media *Video game* Edunemia dan *Leaflet* tentang Anemia.
- d. Mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan *Video Game* Edunemia dan *Leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri

D. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini termasuk ruang lingkup bidang gizi dengan cakupan penelitian gizi masyarakat khususnya tentang media dalam kegiatan komunikasi, informasi dan edukasi gizi.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

a. Bagi Peneliti

Penelitian dapat menambah pengalaman, menambah ilmu peneliti tentang pengaruh edukasi tentang anemia menggunakan media video game dan pengetahuan remaja putri dan dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan. Serta dapat menjadi bahan masukan bagi penulis pada penelitian berikutnya.

b. Bagi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Sebagai bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut dalam rangka pengembangan pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis penelitian ini adalah:

a. Bagi Puskesmas

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk Puskesmas Pariaman Timur dalam melakukan edukasi gizi tentang anemia kepada remaja putri dengan menggunakan *Video Game Edunemia* sebagai alternatif media edukasi gizi.

b. Bagi Remaja Putri

Sebagai informasi bagi remaja putri untuk meningkatkan pengetahuan tentang anemia sehingga diharapkan dapat merubah perilaku terhadap anemia menjadi lebih baik.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang penggunaan *Video Game Edunemia* sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan tentang anemia MTsN 3 Kota Pariaman Tahun 2021 terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian tersebut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita Lestari Fajrin Tahun 2018 “Efektivitas Media Pembelajaran Video *Anemiatoon* terhadap Pengetahuan Anemia Siswi SMP”. Jenis penelitian ini adalah *quasy eksperiment* dengan desain penelitian *pre test and post test without control group*. Sampel penelitian berjumlah 28 orang siswi SMP N 11 Yogyakarta. Analisis menggunakan *Saphiro Wilk* dan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa hasil *pretest* dengan *posttest 1* dan *posttest 2* bahwa $p (0,000 < 0,05 = \text{Signifikan})$ yaitu terdapat perbedaan pengetahuan setelah pemberian edukasi menggunakan media pembelajaran video *Anemiation*. Perbedaan penelitian terletak pada waktu, tempat dan produk media yang digunakan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zidni Ilma Nafi’a Tahun 2018 tentang “Pengaruh Penyuluhan Gizi dengan Media Aplikasi *Mobile Stop Anemia* terhadap Pengetahuan tentang Anemia dan Sikap Dalam Mencegah Anemia pada Remaja Putri di Desa Tridadi Kabupaten Sleman” Penelitian merupakan penelitian Eksperimen Semu rancangan *pretest posttest* dengan kelompok kontrol. Total Subjek penelitian adalah 82 remaja putrid dibagi dalam kelompok penyuluhan gizi dengan medi aplikasi *Mobile “Stop Anemia”* dan kelompok penyuluhan gizi dengan *Leaflet*. Hasil penelitian terdapat perbedaan pengetahuan dan sikap setelah diberikan penyuluhan gizi dengan media Aplikasi *Mobile “Stop Anemia”* ($p=0,0001$), tidak ada perbedaan signifikan pengetahuan setelah diberikan penyuluhan gizi antara kelompok Aplikasi *Mobile “Stop Anemia”* dengan kelompok *Leaflet* ($p=0,894$), dan tidak ada perbedaan sikap setelah diberikan penyuluhan gizi antara kelompok Aplikasi *Mobile “Stop Anemia”* dengan kelompok *Leaflet* ($p=1,000$). Perbedaan penelitian terdapat pada waktu, media yang dihasilkan dan variabel penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Stefany Oktiosy tentang “Pengaruh Pendidikan Gizi tentang Anemia dengan Media Permainan Puzzle terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri di SMP Negeri 191 Jakarta Tahun 2016”. Jenis Penelitian yang digunakan adalah *quasy*

eksperiment study (eksperimen semu) dengan *pretest posttest design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, analisis data secara statistik menggunakan uji *paired t-test* dan *Wilcoxon* dilanjutkan dengan uji *Independent t-test* dan *Mann-Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perubahan pengetahuan remaja putri tentang anemia pada kelompok intervensi ($p < 0,05$) dibandingkan dengan kelompok kontrol ($p > 0,05$). Namun, tidak terdapat perubahan sikap remaja putri tentang anemia pada kelompok kontrol ($p > 0,05$) dan kelompok perlakuan ($p > 0,05$). Hasil uji independent t- test menunjukkan terdapat perbedaan pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ($p < 0,05$) dan hasil uji Mann-Whitney menunjukkan terdapat perbedaan sikap antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ($p < 0,05$). Perbedaan penelitian terdapat pada waktu, media yang dihasilkan dan variabel penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nini Titisari Tahun 2018 “Pengaruh Penggunaan Media Game Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anemia pada Siswa SDIT Al-Falaah Sambu Boyolali”. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling* dengan jumlah siswa sebanyak 50 siswa. Analisis menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dan *Paired Sample Test*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa adanya pengaruh pada pengetahuan siswa setelah diberikan pendidikan gizi dengan media game edukasi ($p = 0,000$). Perbedaan penelitian terletak pada waktu, tempat dan produk media yang digunakan.

G. Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian tentang penggunaan sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan tentang anemia adalah :

Nama Produk : *Video Game Edunemia*

Sasaran : Remaja Putri MTsN 3 Kota Pariaman

Jenis Media : Visual