

PENGGUNAAN *VIDEO GAME* EDUNEMIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI
TERHADAP EFEKTIVITAS PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG
ANEMIA PADA SISWI MTsN 3 KOTA PARIAMAN TAHUN 2021

Mahdiyatul Asma Masyur¹, Waryana², Rina Oktasari³
^{2,3} Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tatabumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman
Email : ditamasyur24@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Masalah gizi yang sering terjadi pada remaja putri adalah kurangnya zat besi atau anemia. Pengetahuan tentang gizi dapat mempengaruhi kejadian anemia pada remaja putri. Salah satu usaha untuk menanggulangi masalah anemia yaitu melalui edukasi gizi tentang anemia. Alat bantu atau media diperlukan dalam proses edukasi sehingga diperoleh hasil yang efektif. Permainan edukasi merupakan permainan yang disertai dengan pembelajaran dalam mengaplikasikannya sehingga diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam proses belajar.

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

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experimental*. Desain penelitian ini adalah *two-group pretest-posttest design*. Penelitian eksperimental ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok video game dan kelompok *Leaflet*. Penelitian ini dilakukan di MTsN 3 Kota Pariaman. Sampel pada penelitian sebanyak 38 orang di MTsN 3 Kota Pariaman.

Hasil: Berdasarkan hasil penelitian nilai signifikan (*p-value*) pada *pretest* memiliki nilai lebih besar daripada 0,05 ($0,470 > 0,05$) menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan penyuluhan menggunakan media *video game* dan *leaflet*. Sedangkan pada *posttest* menunjukkan bahwa nilai *p* lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,005$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penyuluhan menggunakan media *video game* dan *leaflet*. Terdapat perbedaan yang signifikan antara edukasi menggunakan media *video game* (*mean* 39,61) dan *leaflet* (*mean* 27,79) dengan nilai *p* 0,031 ($< 0,05$). Sehingga media *video game* lebih efektif digunakan dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia dibandingkan dengan media *leaflet*.

Kesimpulan : Ada perbedaan peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media *Video Game* Edunemia dan *Leaflet* Anemia. Media *Video Game* lebih efektif digunakan dalam meningkatkan pengetahuan remaja putrid tentang anemia dibandingkan dengan *Leaflet*.

Kata Kunci : Anemia, *Video Game*, Pengetahuan, Media

THE USE EDUEMIA VIDEO GAMES AS EDUCATIONAL MEDIA ON THE
EFFECTIVENESS OF INCREASING KNOWLEDGE ABOUT ANEMIA IN
STUDENT OF MTSN 3 KOTA PARIAMAN IN 2021

Mahdiyatul Asma Masyur¹, Waryana², Rina Oktasari³
^{2,3} Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tatabumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman
Email : ditamasyur24@gmail.com

ABSTRACT

Backdround : Nutritional problems that often occur in adolescent girls are lack of iron or anemia. Knowledge of nutrition can affect the incidence of anemia in adolescent girls. One of the efforts to overcome the problem of anemia is through nutrition education about anemia. Tools or media are needed in the educational process so that effective results are obtained. Educational games are games that are accompanied by learning in applying them so that they are expected to increase children's understanding in the learning process.

Purpose : This study aims to analyze the effectiveness of the use of Edunemia Video Game as an Educational Media towards Increasing Knowledge about Anemia in MTsN 3 Students in Pariaman City in 2021.

Methods : This research is a quasi experimental research. The design of this study was a two-group pretest-posttest design. This experimental research was conducted in two groups, namely the video game group and the Leaflet group. This research was conducted at MTsN 3 Kota Pariaman. The sample in the study was 38 people at MTsN 3 Kota Pariaman.

Result : Based on the results of the study, the significant value (p-value) in the pretest had a value greater than 0.05 ($0.470 > 0.05$), indicating that there was no difference in counseling using video game media and leaflets. While the posttest showed that the p-value was smaller than 0.05 ($0.000 < 0.005$) indicating that there were differences in counseling using video game media and leaflets. There was a significant difference between education using video game media (mean 39.61) and leaflets (mean 27.79) with a p value of 0.031 (< 0.05). So that the video game media is more effectively used in increasing the knowledge of young women about anemia compared to leaflet media.

Conclution : There is a difference in the increase in knowledge of young women about anemia before and after education using Edunemia Video Game media and Anemia Leaflets. Video Game media is more effective in increasing young women's knowledge about anemia compared to Leaflets.

Keyword : Anemia, Video Game, Knowledge, Media