

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anemia di lingkungan remaja putri lebih besar atau lebih tinggi jika dibandingkan remaja laki – laki karena kebutuhan absorpsi zat besi meningkat pada umur 14-15 tahun pada remaja putri. Anemia pada remaja berdampak buruk oleh penurunan imunitas, konsentrasi, prestasi belajar, kebugaran remaja dan produktivitas. Selain itu, dampak anemia pada remaja putri sangat serius karena remaja putri adalah calon ibu yang nantinya akan melahirkan generasi penerus. Dengan lebih memperhatikan kesehatan, kecerdasan, dan kesejahteraan remaja putri saat ini, kita sedang menanamkan modal berharga bagi terciptanya generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas, sesuai dengan cita-cita Indonesia Emas 2045 dan SDGs 2030 (Lailiyana and Hindratni, 2024).

Anemia merupakan kondisi medis yang ditandai dengan rendahnya jumlah sel darah merah atau kadar hemoglobin yang merupakan protein pembawa oksigen dalam darah berada di bawah batas normal. Rentang kadar hemoglobin yang dianggap normal adalah 14–16 gram/100 ml untuk pria dan 12–15 gram/100 ml untuk wanita. World Health Organization (WHO) mencatat anemia sebagai salah satu dari sepuluh masalah kesehatan utama di dunia. Berdasarkan data WHO tahun 2015, anemia masih sangat umum terjadi pada remaja putri, dengan prevalensi global yang mencapai 50–80 persen (Listiarini *et al.*, 2021).

Anemia merupakan salah satu masalah kesehatan global yang serius dan banyak menyerang kelompok rentan, seperti anak-anak, remaja putri, ibu hamil, wanita pascapersalinan, serta wanita yang sedang menstruasi. Berdasarkan data World Health Organization (WHO) tahun 2019, prevalensi anemia secara global tercatat sebesar 40% pada anak usia 6–59 bulan, 37% pada ibu hamil, dan 30% pada wanita usia 15–49 tahun (Hidayat *et al.*, 2023). WHO dan UNICEF juga melaporkan bahwa prevalensi anemia di negara-negara berkembang empat kali lebih tinggi dibandingkan negara maju. Menurut data dari United Nations Children's Fund (UNICEF) tahun 2020, Indonesia menghadapi empat permasalahan utama dalam hal gizi anak dan remaja, yakni stunting, wasting, berat badan kurang, dan anemia. Di Indonesia, prevalensi anemia tergolong tinggi, terutama di kalangan remaja putri. Berdasarkan Riskesdas 2018, angka kejadian anemia meningkat menjadi 48,9% dari sebelumnya 37,1%, dengan kelompok usia 15–24 tahun dan 25–34 tahun sebagai kelompok yang paling terdampak. (United Nations Children's Fund (UNICEF), 2020).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh dinas kesehatan DIY pada tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi anemia pada remaja putri sebanyak 12,8 %⁴ dan pada tahun 2019 dengan jumlah sasaran remaja putri sebanyak 1500 di 5 kabupaten dan kota, menunjukkan hasil 19,3% remaja putri mengalami anemia (Hb dibawah 12 gram/dl) dan risiko kekurangan energi kronis (KEK) dengan LILA dibawah 23,5% sebanyak 46 %. Prevalensi anemia di DIY yaitu 23,92% dimana mengalami kenaikan sejak tahun 2018 (Kemenkes, 2023).

Menurut data SKI tahun 2023, prevalensi anemia pada remaja putri di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu 23,92%. Dengan prevelensi tertinggi di Kulon Progo sebanyak 43,67% dan prevalensi terendah di daerah Gunung Kidul sebanyak 10,15%. Menurut dinas kesehatan DIY tahun 2023 presentase anemia tertinggi berada di kabupaten Kulon Progo dengan prevalensi anemia 43,67%. cakupan pemberian tablet Fe pada remaja di kabupaten Kulon Progo tahun 2023 adalah 96,9% namun prevalensi anemia di kabupaten Kulon Progo masih tertinggi di wilayah DIY (Kementrian kesehatan RI, 2023). SMP Negeri 1 Temon menjadi tujuan tempat penelitian karena termasuk ke dalam wilayah kerja Puskesmas Temon I. Dalam hal ini kecamatan temon I memiliki kasus anemia remaja terbanyak di Kabupaten Kulon Progo.

Pola makan yang tidak teratur, seperti jarang mengonsumsi sayur-sayuran dan buah-buahan, tidur malam yang kurang dari 8 jam dan selalu tidur lebih dari 10 jam, dan pengeluaran darah menstruasi yang banyak merupakan salah satu faktor yang menyebabkan anemia pada remaja putri (Lailiyana and Hindratni, 2024). Anemia pada remaja putri dapat berdampak terhadap penurunan imunitas tubuh serta menurunnya tingkat produktivitas fisik dan kognitif. Anemia yang terjadi pada remaja putri dapat berisiko pada saat hamil dan akan berdampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan janin dalam kandungan serta berpotensi menimbulkan komplikasi kehamilan dan persalinan, bahkan menyebabkan kematian ibu dan anak (Kementrian Kesehatan, 2023).

Penanganan dan pencegahan anemia dapat dilakukan dengan mengonsumsi makanan yang mengandung vitamin dan mineral sehingga dapat menunjang pembentukan sel darah merah sebagai pencegahan, fortifikasi bahan makanan dengan zat besi, dan suplementasi zat besi. Konsumsi makanan beraneka ragam yang kaya akan zat besi, folat, vitamin B12, dan vitamin C yang terdapat pada makanan seperti hati, daging, kacang-kacangan, sayuran berwarna hijau gelap, buah-buahan. Tetapi, tidak semua masyarakat dapat mengonsumsi makanan tersebut, sehingga diperlukan asupan zat besi tambahan yang diperoleh dari tablet tambah darah (TTD) (Kementrian Kesehatan, 2023).

Pengetahuan menjadi landasan utama dalam membentuk sikap dan perilaku seseorang terkait kesehatan. Semakin tinggi tingkat pengetahuan individu, semakin besar kemungkinannya untuk menerapkan gaya hidup sehat, termasuk dalam hal pemenuhan kebutuhan zat besi dan kepatuhan dalam mengonsumsi tablet tambah darah. Oleh sebab itu, peningkatan pengetahuan mengenai anemia perlu dilakukan melalui pendekatan yang tepat dan efektif (Nugroho *et al.*, 2021). Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan remaja saat ini dalam memahami isu-isu kesehatan adalah melalui penggunaan media interaktif yang mudah dijangkau.

Media audio visual menghadirkan perpaduan antara gambar, suara, dan gerakan, sehingga lebih menarik perhatian dan membantu memperkuat ingatan. Dengan penyajian yang lebih dinamis, pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode penyuluhan tradisional (Taryzafitri, Meihartati and Astutik, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa remaja cenderung lebih tanggap terhadap metode ini, dengan peningkatan pemahaman yang lebih signifikan terkait isu-isu kesehatan (Nugroho et al., 2021; Dewi et al., 2020). Media audio visual, yang merangsang dua indra sekaligus penglihatan dan pendengaran mampu menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan efektif kepada audiens.

Sebagian besar pengetahuan manusia, sekitar 75% hingga 87%, diserap melalui indra penglihatan (mata), sementara sisanya, yakni 13% hingga 25%, diterima melalui indra lainnya (Nugroho *et al.*, 2021). Media edukasi berbasis audio visual efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai topik kesehatan. Namun, kajian yang secara khusus menyoroti efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pengetahuan mengenai anemia pada remaja putri masih terbatas. Studi oleh Astuti (2023) menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan di kalangan remaja, namun belum secara spesifik mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman tentang anemia (Astuti, 2023).

Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. terdapatnya video animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak mengkhayal dan membayangkan saja (Andrasari, 2022).

Berdasarkan hasil skrining anemia pada remaja putri di Kabupaten Kulon Progo selama periode Januari hingga November 2023, ditemukan bahwa prevalensi anemia tertinggi terdapat di Kecamatan Temon I sebesar 61,35%, diikuti oleh Kecamatan Nanggulan 60,33%, Sentolo II 58,95%, Kokap II 56,41%, dan Pengasih I 56,35%. Angka-angka ini menunjukkan tingkat kejadian anemia yang sangat tinggi, jauh melebihi target yang ditetapkan oleh Kementerian Kesehatan, yaitu sebesar 30% (Kemenkes, 2018).

Berdasarkan latar belakang dan survei yang dilakukan peneliti Pemberian informasi sangat banyak caranya salah satunya yang telah dilakukan oleh Puskesmas Temon 1 untuk memberikan informasi anemia dengan menggunakan edukasi ceramah yang diberikan ke sekolah-sekolah yang termasuk ke dalam Wilayah Kerja Puskesmas Temon 1. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan Video animasi yang bertemakan Video CERIA (Pencegahan Remaja Putri Terhadap Anemia) yang berisikan informasi singkat tentang mencegah anemia yang mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh video animasi CERIA (Pencegahan Remaja Putri Terhadap Anemia) terhadap pengetahuan dalam pencegahan anemia pada remaja putri di SMP Negeri 1 Temon.

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang menarik perhatian di kalangan remaja putri saat ini yaitu tingginya kejadian anemia. Berdasarkan hasil penelitian Menurut dinas kesehatan DIY tahun 2023 presentase anemia tertinggi berada di kabupaten

Kulon Progo dengan prevalensi anemia 43,67%. Adanya penyuluhan pencegahan anemia di kalangan remaja putri dapat meningkatkan pengetahuan remaja putri terkait pencegahan anemia. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian “adakah pengaruh video animasi CERIA terhadap peningkatan pengetahuan dalam pencegahan anemia pada remaja putri di SMP Negeri 1 Temon”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Diketuinya pengaruh video animasi “CERIA” terhadap peningkatan pengetahuan dalam pencegahan anemia pada remaja putri di SMP Negeri 1 Temon

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya karakteristik siswi di SMP Negeri 1 Temon
- b. Diketuinya peningkatan pengetahuan dalam pencegahan anemia pada remaja putri sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan media video animasi CERIA.
- c. Diketuinya peningkatan pengetahuan dalam pencegahan anemia pada remaja putri sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan media *leaflet*.
- d. Diketuinya media penyuluhan yang lebih efektif meningkatkan pengetahuan tentang pencegahan anemia pada remaja putri.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah kesehatan pada remaja putri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi salah satu bahan referensi pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru dan kepala sekolah SMP Negeri 1 Temon

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai saran untuk menambah pengetahuan pembelajaran tentang kesehatan pada remaja putri khususnya pada kejadian anemia di kalangan remaja putri.

b. Bagi siswi SMP Negeri 1 Temon

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang benar kepada siswi tentang kesehatan remaja putri khususnya pencegahan anemia pada kalangan remaja putri.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya khususnya terkait pencegahan anemia pada remaja putri.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Peneliti dan Judul	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
1.	Eka (2024). Jurnal Jurusan Kebidanan Stikes Guna Bangsa Yogyakarta. Pengaruh Edukasi Media Video Anemia Terhadap Pengetahuan Anemia Remaja Putri di SMK Torsina Sanggau.(Minahasa, 2024)	Metode <i>Pra-Experimen</i> dengan rancangan <i>the one grup pretest and posttest without control</i> .	Pengetahuan remaja putri sebelum diberikan edukasi memakai video anemias dengan nilai <i>median</i> 46,67, serta pengetahuan remaja putri sesudah diberikan edukasi memakai video anemia dengan <i>median</i> 80,00. Persentase peningkatan pengetahuan 33,33%. Hasil uji <i>Wilcoxon</i> didapati nilai <i>p-value</i> sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya terjadi signifikan pengetahuan anemia remaja putri setelah diberikan edukasi menggunakan media video.	Persamaan - Jenis penelitian <i>kuantitatif</i> - Variabel dependen peningkatan pengetahuan anemia Perbedaan - Peneliti ini menggunakan metode penelitian <i>Pra-Experimen</i>, sedangkan Penulis menggunakan metode penelitian <i>quasi experiment</i>. - Peneliti ini mengambil populasi remaja putri SMK usia 14 – 18 tahun. Sedangkan Penulis mengambil populasi remaja SMP usia 12 – 13 tahun.
2.	Taufik Jamaan (2025). Jurnal Maternitas Aisyah (JAMAN AISYAH) Universitas Aisyah Pringsewu. Pengaruh Edukasi Menggunakan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Anemia dan Tablet Fe.(Ramayanti <i>et al.</i> , no date)	Metode <i>Pre-Experimen</i> dengan pendekatan <i>one grup pre-posttest desain</i> .	Rata – rata pengetahuan sebelum intervensi adalah 60.43 (kategori sedang) dan rata – rata setelah intervensi adalah 87.19 (kategori baik), dengan nilai <i>p-value</i> 0.000 (< 0.05) artinya ada pengaruh edukasi menggunakan video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang anemia dan table Fe.	Persamaan - Populasi remaja putri SMP Perbedaan - Peneliti ini menggunakan metode penelitian <i>Pre-Experimen</i>, sedangkan Penulis menggunakan metode penelitian <i>quasi experiment</i>. - Peneliti ini mengambil sampel menggunakan <i>total sampling</i>, sedangkan Penulis menggunakan <i>purposive sampling</i>

No	Peneliti dan Judul	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
3.	Nispi Yulyana (2023). <i>Jurnal of Nursing and Public Health</i> . Pemberian Edukasi Anemia Menggunakan Media Video Dengan Leaflet Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pada Remaja Putri di SMP N 19 Pondok Pesantren Salafiyah Hifayatul Qomariyah Kota Bengkulu Tahun 2023.(YULIANTI, YULYANA and WIDIYANTI, 2024)	Metode <i>Quasy Eksperimen</i> dengan rancangan “ <i>Pretest-Posttest Two Group Design</i> ”.	Hasil uji Wilcoxon denga nilai P-Value pengetahuan dan sikap $0,000 < 0,05$ pada kelompok media video sehingga ada pengaruh media video terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri di SMP Kota Bengkulu. Pada kelompok leaflet P-Value $0,0005 < 0,05$ sehingga ada pengaruh leaflet terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri di SMP Kota Bengkulu.	Persamaan a. Desain penelitian menggunakan <i>Quasy Eksperimen</i> b. Populasi remaja putri SMP Perbedaan Peneliti ini mengambil sampel menggunakan <i>Random Sampling</i>, sedangkan penulis menggunakan <i>Purposive Sampling</i>.