

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AOKSIGAME CARD TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN, SIKAP, DAN PERILAKU TENTANG ANEMIA PADA REMAJA

Hilday Novita¹, Tri Siswati², Lastmi Wayansari³
^{1,2,3}Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tatabumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman
Email : hildaypinned@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Anemia masih menjadi masalah kesehatan signifikan pada remaja putri akibat pertumbuhan dan menstruasi. Berdasarkan data SKI 2023, prevalensi anemia pada remaja usia 15–24 tahun mencapai 15,5%. Tingkat pengetahuan dan kepatuhan konsumsi TTD masih rendah serta penggunaan metode dan media edukasi gizi konvensional kurang diminati remaja. AOKSIGAME CARD, permainan kartu *truth or dare* bertema anemia, dikembangkan sebagai pendekatan edukatif interaktif untuk meningkatkan pengetahuan, sikap positif, dan perilaku sehat.

Tujuan : penelitian ini bertujuan menguji efektifitas media AOKSIGAME CARD dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku.

Metode : Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest control group*. Kelompok eksperimen terdiri dari siswi kelas X SMAN 7 Yogyakarta yang mendapatkan edukasi menggunakan AOKSIGAME CARD, dan kelompok kontrol adalah siswi SMAN 5 Yogyakarta yang mendapat edukasi dengan media PowerPoint. Jumlah responden 62 orang, dipilih secara random sampling. Instrumen berupa kuesioner pengetahuan, sikap, dan perilaku yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan *paired t-test* dan Wilcoxon untuk uji dalam kelompok, serta *independent t-test* dan Mann-Whitney U untuk uji antar kelompok, disesuaikan dengan distribusi data.

Hasil : Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah intervensi ($p = 0,003$), namun tidak terdapat perubahan signifikan pada sikap ($p = 0,276$) dan perilaku ($p = 0,083$). Sementara itu, kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan yang signifikan pada semua variabel ($p > 0,05$). Uji antar kelompok menunjukkan perbedaan signifikan pada pengetahuan ($p = 0,017$), namun tidak pada sikap ($p = 0,956$) dan perilaku ($p = 0,232$).

Kesimpulan : media edukasi AOKSIGAME CARD efektif meningkatkan pengetahuan tentang anemia, namun tidak efektif dalam meningkatkan sikap dan perilaku

Kata Kunci : Anemi, Aoksigame Card, Edukasi gizi, Pengetahuan, Perilaku, sikap

THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF AOXYGAME CARD MEDIA ON INCREASING KNOWLEDGE, ATTITUDES, AND BEHAVIORS ABOUT ANEMIA IN ADOLESCENTS

Hilday Novita¹, Tri Siswati², Lastmi Wayansari³
^{1,2,3}Department of Nutrition of the Ministry of Health of Yogyakarta

Copyright © 2019 All Rights Reserved. All rights reserved.
Email : hildaypinned@gmail.com

ABSTRACT

Background: Anemia is still a significant health problem in adolescent girls due to growth and menstruation. Based on 2023 SKI data, the prevalence of anemia in adolescents aged 15–24 years reached 15.5%. The level of knowledge and compliance with TTD consumption is still low and the use of conventional nutrition education methods and media is less popular among adolescents. *AOKSIGAME CARD*, an anemia-themed truth or dare *card game*, was developed as an interactive educational approach to improve knowledge, positive attitudes, and healthy behaviors.

Objective: This study aims to test the effectiveness of *AOKSIGAME CARD* media in improving knowledge, attitudes, and behaviors.

Methods: This study is a pseudo-experiment with a *pretest-posttest control group design*. The experimental group consisted of class X students of SMAN 7 Yogyakarta who received education using *AOKSIGAME CARD*, and the control group was students of SMAN 5 Yogyakarta who received education with PowerPoint media. The number of respondents was 62 people, selected by random sampling. The instrument is a questionnaire of knowledge, attitudes, and behaviors that have been tested for validity and reliability. Data analysis used *paired t-tests* and Wilcoxon for group tests, as well as *independent t-tests* and Mann-Whitney U for intergroup tests, adjusted for data distribution.

Results: The results showed that in the experimental group there was a significant increase in knowledge after the intervention ($p = 0.003$), but there was no significant change in attitude ($p = 0.276$) and behavior ($p = 0.083$). Meanwhile, the control group showed no significant changes in all variables ($p > 0.05$). The test between groups showed significant differences in knowledge ($p = 0.017$), but not in attitude ($p = 0.956$) and behavior ($p = 0.232$).

Conclusion: *AOKSIGAME CARD educational media* is effective in increasing knowledge about anemia, but it is not effective in improving attitudes and behaviors

Keywords: Anaemimy, Anaemimy, Nutrition education, Knowledge, Behavior, attitude