

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Anemia merupakan masalah kesehatan yang signifikan pada remaja terutama remaja putri karena kebutuhan zat besi yang tinggi selama masa pertumbuhan dan menstruasi. Pada tahun 2019 prevalensi anemia diseluruh dunia mencapai 29,9% pada wanita usia produktif dalam rentang usia 15 hingga 49 tahun mengalami anemia (WHO, 2021). Data Survey Kesehatan Indonesia (SKI) menunjukkan bahwa pada tahun 2023, 15,5% usia 15 sampai 24 tahun mengalami anemia (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Di kota Yogyakarta prevalensi kejadian anemia pada tahun 2023 pada remaja putri yaitu 29,5% hal ini selaras dengan hasil Survey Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 bahwa tingkat pengetahuan terkait Anemia di Yogyakarta pada umur >10 tahun hanya 4.1%(Dinkes, 2023). Di SMA yang ada di Yogyakarta seperti SMA Negeri 7 Yogyakarta sebanyak 50% remaja putri kelas 10 mengalami anemia(Kartiwi, 2023) dan 35,9% dari 78 siswi di SMA Negeri 5 Yogyakarta mengalami anemia (S. Rahayu, 2023).

Faktor determinan kejadian anemia pada remaja putri seperti pola makan tidak teratur dan pengetahuan yang cukup tentang anemia(Khasanah et al., 2022). Hasil penelitian yang melibatkan 188 remaja putri menunjukkan hubungan signifikan antara pola makan dengan anemia pada remaja putri (Muhayati, 2019). Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2022) pola makan yang tidak seimbang dan tidak teratur, konsumsi

tablet Fe rendah, serta asupan vitamin C yang rendah merupakan faktor penyebab anemia pada remaja. Perubahan kebiasaan pola makan yang buruk mempengaruhi risiko anemia pada remaja putri tingginya konsumsi makanan yang menghambat penyerapan zat besi (Zhu et al., 2021). Vitamin C dalam makanan meningkatkan penyerapan zat besi empat kali lipat, penelitian terdahulu menemukan bahwa vitamin C memiliki hubungan yang signifikan dengan anemia ($P=0,00029$) (Elba et al., 2021).

Tingkat pengetahuan terkait anemia pada usia >10 tahun berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia pada tahun 2023 di Provinsi Yogyakarta hanya sebesar 4,1% dari 3.821 total remaja yang mengetahui tentang anemia serta tingkat kepatuhan minum TTD menunjukkan rendah hanya 38,7% yang meminumnya (Kemenkes, 2023), sedangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Yogyakarta menunjukkan sebagian besar responden remaja memiliki tingkat pengetahuan sedang (49,1%), sikap kategori sedang (50%) dan perilaku pencegahan anemia dalam kategori sedang (49%) (Nurul Fitriani, 2022). Upaya pencegahan anemia melalui edukasi kesehatan telah dilakukan, studi literatur menunjukkan bahwa edukasi gizi dapat membantu mencegah anemia melalui peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Kusuma, 2022), namun dalam praktek edukasi penggunaan metode dan media edukasi yang kurang inovatif dan interaktif menjadi keterbatasan dalam memaksimalkan kegiatan edukasi, dimana sebagian besar edukasi lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti penyuluhan yang hanya didukung dengan media *flyer* (Baiti, 2023).

Secara umum menurut teori Edgar Dale seseorang akan mengingat secara efektif 90% memori pengalaman pendidikan jika mereka terlibat langsung dalam melakukan suatu kegiatan seperti simulasi game. Pemilihan media kartu games sebagai media edukasi gizi menjadi salah satu alternatif media edukasi kesehatan. Melalui pengembangan media edukasi gizi berbasis game seperti *AOKSIGAME CARD* yang merupakan sebuah permainan kartu *truth or dare* anemia yang dilakukan dengan cara pembagian kelompok pada siswa, melalui permainan *AOKSIGAME CARD* ini yang dapat melibatkan siswa dalam beberapa kegiatan seperti simulasi, observasi, dan pengalaman langsung yang diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan anemia selain itu juga penggunaan media edukasi melalui permainan *AOKSIGAME CARD* bisa menjadi referensi media pembelajaran bagi guru-guru untuk proses pembelajaran yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut dirasa perlu diteliti lebih lanjut mengenai Efektivitas Penggunaan Media *AOKSIGAME CARD* tentang Anemia terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Anemia pada Remaja.

B. Rumusan masalah

Apakah penggunaan media *AOKSIGAME CARD* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku tentang Anemia pada Remaja di Yogyakarta dibanding dengan media *power point* ?.

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *AOKSIGAME CARD* terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Anemia pada Remaja.

2. Tujuan khusus

- a. Diketuainya pengetahuan remaja tentang anemia sebelum diberikan edukasi menggunakan media *AOKSIGAME CARD*.
- b. Diketuainya sikap remaja tentang anemia sebelum diberikan edukasi menggunakan media *AOKSIGAME CARD*.
- c. Diketuainya perilaku remaja tentang anemia sebelum diberikan edukasi menggunakan media *AOKSIGAME CARD*.
- d. Diketuainya pengetahuan remaja tentang anemia sesudah diberikan edukasi menggunakan media *AOKSIGAME CARD*.
- e. Diketahui sikap remaja tentang anemia sesudah diberikan edukasi menggunakan media *AOKSIGAME CARD*.
- f. Diketuainya perilaku tentang anemia remaja sesudah diberikan edukasi menggunakan media *AOKSIGAME CARD*
- g. Diketuainya efektivitas tentang anemia penggunaan media edukasi *AOKSIGAME CARD* terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang anemia
- h. Diketuainya efektivitas penggunaan media edukasi *AOKSIGAME CARD* terhadap peningkatan sikap remaja tentang anemia

- i. Diketuainya efektivitas penggunaan media edukasi *AOKSIGAME CARD* terhadap peningkatan perilaku remaja tentang anemia

D. Ruang lingkup

Ruang lingkup penelitian ini termasuk ke dalam bidang gizi masyarakat yang mengkaji mengenai efektivitas penggunaan media *AOKSIGAME CARD* dalam kegiatan edukasi gizi tentang anemia pada remaja.

E. Manfaat penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat berguna bagi pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan ilmu ilmiah dalam ilmu pendidikan gizi terhadap anak Sekolah Menengah Atas
- b. Memberikan referensi sebagai bahan kajian lanjutan mengenai anemia kepada peneliti selanjutnya yang akan mengangkat topik berhubungan dengan peningkatan pengetahuan pada remaja mengenai anemia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Sebagai subyek penelitian yang diharapkan dapat menerima dan menerapkan dengan baik pesan yang disampaikan melalui penyuluhan menggunakan media permainan *AOKSIGAME CARD* pada remaja sehingga memiliki ketertarikan untuk mempelajari dan meningkatkan pengetahuan.

b. Bagi Institusi pendidikan

Sebagai sebuah penelitian mengenai salah satu alternatif penanggulangan masalah gizi melalui penyuluhan menggunakan media permainan *AOKSIGAME CARD*.

F. Keaslian penelitian

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yang berhubungan dengan penelitian ini adalah :

1. “Games Kartu Milenial Sehat sebagai media edukasi pencegahan anemia pada remaja putri di sekolah berbasis asrama ”. Penelitian pre-eksperimental dengan rancangan *one grup pretest-posttest*. Sebanyak 41 dari 120 siswi terpilih dengan cara *stratified* random sampling. Sampel penelitian mengisi kuesioner pengetahuan tentang anemia, sebelum dan sesudah edukasi menggunakan Kartu Milenial Sehat (KMS). Materi yang disampaikan tentang anemia yaitu definisi, gejala, akibat, pencegahan, dan suplementasi. Kuesioner terdiri dari 14 pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank

Test. Hasil: Median skor sebelum edukasi adalah 78,6 (minimum=50; maksimum=100) dan setelah edukasi adalah 92,9 (minimum=50; maksimum=100). Uji hipotesis menunjukkan hasil ada beda skor pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi ($p=0,00$). Kesimpulan: Edukasi menggunakan media Games Kartu Milenial Sehat (KMS) berpengaruh pada peningkatan pengetahuan remaja putri tentang pencegahan anemia (sebelum dan setelah edukasi)(Styaningrum et al., 2021)

2. “Pengaruh Promosi Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah Melalui Media Kartu Kuartet terhadap Perbaikan Pengetahuan dan Konsumsi Sayur dan Buah pada Anak Usia Sekolah di SDN 004 Samarinda Ulu”. Desain penelitian menggunakan *Pre-Post Test Non Randomize Control Group Design* dengan jumlah responden sebanyak 40 orang yang dibagi dalam dua kelompok, masing-masing 20 orang responden pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pengambilan data menggunakan kuesioner *Pre-post* dan formulir *recall* 24 jam. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengetahuan sayur dan buah anak setelah diberikan promosi gizi antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p=0,004$) dan Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap konsumsi sayur dan buah responden setelah diberikan promosi gizi antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p=0,306$) untuk sayur dan ($p=0,182$) untuk buah. Promosi gizi menggunakan Kartu kuartet berpengaruh terhadap pengetahuan gizi responden, namun tidak berpengaruh secara signifikan (Adinda Nur Aini Rofiqoh, Aminah Toaha, 2023). (Adinda, 2023)

3. Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Materi Virus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengujian validitas media yakni 87,54% dengan kategori valid. Selanjutnya, pada hasil praktik menunjukkan nilai rata-rata 92,35% untuk guru dengan kategori sangat praktis dan 93,83% untuk peserta didik dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada materi virus valid serta layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik(Rahmi, 2021)
4. “ Game Card Sebagai Media Edukasi Konsumsi Jajanan Sehat Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa SD”. penelitian studi literatur yaitu sumber dan metode pengumpulan data berasal dari sumber-sumber atau tulisan dari penelitian terdahulu yang akurat dan relevan. Media game card merupakan bentuk edukasi berbasis permainan sebagai metodenya dan kartu sebagai media permainannya. Hasil kajian ini didapat dari beberapa peneliti yang berpendapat bahwa siswa SD memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, anak SD senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Berdasarkan kajian ini, penggunaan permainan kartu pada siswa SD sebagai media edukasi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa SD dalam memilih jajanan sehat. Permainan kartu dapat

menjadi alternatif media penyuluhan jajanan sehat yang menarik dan bermanfaat untuk siswa SD(Saputro et al., 2022)

5. Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini memperoleh hasil validitas dengan jumlah rata-rata 86% dengan kategori “valid” yang merupakan total dari hasil rata-rata ahli media 81% berkategori “valid”, hasil rata-rata ahli bahasa 90% berkategori “valid” dan hasil rata-rata ahli materi 88% berkategori “valid”. Hasil kepraktisan dari guru kelas dengan jumlah rata-rata 90% berkategori “ Sangat praktis”. Hasil uji keefektivan media terhadap siswa kelas V memperoleh hasil rata-rata 83,65% dengan kategori “sangat efektif”. Maka dari itu media kartu pertanyaan Truth Or Dare materi perubahan wujud zat siswa kelas V sekolah dasar bersifat, valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA siswa SDN 1Ulak Kemang(Fadillah et al., 2023)