

**THE INFLUENCE OF EDUCATION THROUGH ANIMATED VIDEO
MEDIA ON THE KNOWLEDGE OF FEMALE ADOLESCENTS ABOUT
ANEMIA IN SMP N 1 SEWON BANTUL REGENCY**

Vida Nafisatul Fajriyah¹, Sujiyatini², Wafi Nur Muslihatun³
^{1,2,3}Department of Midwifery, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Mangkuyudan MJ III/304, Mantrijeron, Yogyakarta City
¹Email: vidanafisatulfajriyah1618@gmail.com

ABSTRACT

Background: Data on anemia among adolescents in Indonesia in 2023 show a rate of 39,1%. In the Special Region of Yogyakarta in 2023, 15,1% of adolescents experienced anemia. Based on data from the Bantul District Health Office in 2023, 26.67% of adolescents experienced anemia. SMP N 1 Sewon has the second highest prevalence of anemia at 10,50% among secondary schools in Bantul. One factor contributing to the occurrence of anemia is knowledge. Knowledge influences health behavior changes, particularly in preventing anemia. Knowledge of anemia among adolescent girls can be improved through interactive learning, one of which is through animated videos.

Objective: Knowing the influence of education through animated video media on the knowledge of adolescent girls about anemia at SMP 1 N Sewon, Banul Regency

Methods: This research is a type of quantitative research with a quasi-experimental design using a pretest – posttest design with a control group. The population of this study consist of all female students in grade VIII of SMP 1 N Sewon, with a sample size of 106 people. The sampling technique will use random sampling. Data collection will be conducted using a questionnaire. The research will be conducted in May – June 2025. The data analysis was the Wilcoxon test and the Mann Whitney test.

Result: In the experimental group, the level of knowledge before the treatment was 84.9%, which is classified as sufficient. The level of knowledge after the treatment was 96.2% classified as good. In the control group, the level of knowledge before the treatment was 83% classified as sufficient. The level of knowledge after the treatment was 81.1%, classified as sufficient. The Wilcoxon test results indicate a positive increase in knowledge level of 27% greater in the experimental group than in the control group (18.96%). The mann whitney test results showed a p-value = $0,001 < 0,05$, which indicates a significant difference in knowledge levels between the experimental and control groups. Therefore, it can be concluded that there is an effect of animated video media on the knowledge level of adolescents girls about anemia.

Conclusion: Animated video media has a significant influence on increasing knowledge of adolescent girls about anemia.

Key word: eductional media, anemia in adolescents

PENGARUH EDUKASI MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA PUTRI TENTANG ANEMIA DI SMP N 1 SEWON KABUPATEN BANTUL

Vida Nafisatul Fajriyah¹, Sujiyatini², Wafi Nur Muslihatun³

^{1,2,3}Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Jl. Mangkuyudan MJ III/304, Mantrijeron, Kota Yogyakarta

¹Email: vidanafisatulfajriyah1618@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Data anemia pada remaja tahun 2023 di Indonesia menunjukkan sebesar 39,1%. Pada tingkat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2023 sebesar 15,1% remaja mengalami anemia. Berdasarkan Data Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul tahun 2023 sebesar 26,67% remaja mengalami anemia. SMP N 1 Sewon memiliki prevalensi anemia tertinggi kedua sebanyak 10,50% pada tingkat sekolah menengah di Bantul. Salah satu faktor kejadian anemia adalah pengetahuan. Pengetahuan berpengaruh dalam perubahan perilaku kesehatan yaitu dalam pencegahan anemia. Pengetahuan remaja putri tentang anemia dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang interaktif salah satunya dengan video animasi.

Tujuan: Mengetahui pengaruh edukasi melalui media video animasi terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia di SMPN 1 Sewon, Kabupaten Bantul.

Metode: Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen *pretest posttest design with control group*. Sampel yang digunakan sebanyak 53 sampel pada kelompok eksperimen dan 53 sampel pada kelompok kontrol. Teknik sampling menggunakan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner pengetahuan anemia. Analisis data yang digunakan adalah uji *wilcoxon* dan uji *mann whitney*.

Hasil: Pada kelompok eksperimen, tingkat pengetahuan sebelum diberikan perlakuan adalah 84.9% kategori cukup. Tingkat pengetahuan sesudah diberikan perlakuan yaitu 96.2% kategori baik. Pada kelompok kontrol, tingkat pengetahuan sebelum diberikan perlakuan adalah 83% kategori cukup. Tingkat pengetahuan sesudah diberikan perlakuan yaitu 81.1% kategori cukup. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya peningkatan positif tingkat pengetahuan sebesar (27%) lebih besar pada kelompok eksperimen daripada kelompok kontrol (18.96%). Hasil uji *mann whitney* menunjukkan *p-value* = 0.001 < 0,05, yang dapat diartikan adanya perbedaan yang signifikan tingkat pengetahuan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Maka dapat disimpulkan, ada pengaruh media video animasi terhadap tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia.

Kesimpulan: Media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia.

Kata Kunci: video edukasi, anemia pada remaja