

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa remaja tahap transisi akan ditemukan dari memanfaatkan pemikiran konkret secara operasional menjadi pemikiran formal secara operasional. Perubahan otak terjadi pada masa remaja yang juga mengalami pubertas guna kemajuan kognitifnya (Suryana et al., 2022). Menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun (WHO, 2021). Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), rentan usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Perbedaan definisi tersebut menunjukkan bahwa tidak ada kesepakatan universal mengenai batasan kelompok usia remaja. Masa remaja adalah masa yang menjadi perhatian penting karena berdampak langsung pada perubahan fisik dan psikologis remaja (RI, 2015). Akibat perubahan biologis dan psikologis, masalah kecukupan gizi pada remaja dapat menimbulkan beberapa masalah kesehatan, diantaranya adalah anemia (Janah, 2021).

Prevalensi anemia tahun 2021 pada wanita usia produktif menurut WHO secara global adalah sebesar 29.9% (WHO, 2021). Kasus anemia di dunia diperkirakan 1,32 miliar jiwa atau sekitar 25% dari populasi manusia di dunia. Angka tertinggi kejadian anemia pada remaja putri dari benua afrika sebanyak 44,4%, disusul benua asia sebanyak 25%-33,0 %. Menurut WHO, prevalensi

anemia di dunia berkisar antara 40-80%, data di Indonesia sebesar 39,1% (WHO, 2023). Menurut Dinas Kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta (Dinkes DIY) pada tahun 2020 target penanganan anemia pada remaja putri di DIY menjadi permasalahan tersendiri. Berdasarkan hasil survei pada tahun 2023 prevalensi anemia remaja putri yaitu sebesar 15,1% remaja putri Daerah Istimewa Yogyakarta yang menderita anemia (Yogyakarta, 2023). Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul remaja putri yang mengalami anemia pada tahun 2023 sebesar 26,67% (Dinkes Bantul, 2023).

Anemia didefinisikan sebagai penurunan konsentrasi hemoglobin dalam sel darah merah, kadar darah rendah 12g/dL, dan dikatakan anemia apabila kadar hemoglobin <12,0 g/dL (WHO, 2021). Anemia dapat diukur dengan melihat kadar hemoglobin seseorang. Kadar hemoglobin normal untuk wanita di atas 15 tahun, mis >12,0 g/dl (>7,5 mmol). Menurut WHO, kasus anemia diderita oleh 1,62 miliar orang atau setara terhitung 24,8% dari total populasi. Diperkirakan sekitar 1/3 penduduk dunia menderita anemia (Kemenkes, 2020). Proporsi permasalahan anemia pada wanita semakin tinggi terutama pada usia 15-24 tahun remaja putri yang tergolong kelompok rawan mengalami masalah anemia.

Remaja putri salah satu kelompok yang rawan menderita anemia. Hal ini dikarenakan remaja putri mengalami menstruasi setiap bulannya dan sedang dalam masa pertumbuhan sehingga membutuhkan asupan zat besi yang lebih banyak, rata-rata darah yang keluar saat menstruasi 16-33,2 cc. Setiap hari manusia kehilangan zat besi 0,6 mg yang diekskresi (Runiari & Hartati, 2020).

Anemia dapat menimbulkan risiko pada remaja putri baik jangka pendek maupun dalam jangka panjang, dampak anemia pada remaja putri dalam jangka pendek adalah menurunkan konsentrasi belajar, mengganggu pertumbuhan dan perkembangan, menurunkan kemampuan fisik dan aktivitas kerja. Dampak jangka panjang anemia pada remaja putri adalah apabila remaja putri nantinya hamil, maka akan berisiko melahirkan bayi dengan berat bayi lahir rendah, prematur, dan pendarahan sebelum dan sesudah melahirkan (Julaecha, 2020).

Beberapa faktor yang dapat menyebabkan anemia pada remaja putri adalah kurangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan remaja, kurangnya kepedulian orang tua, masyarakat, dan pemerintah terhadap kesehatan remaja, serta belum optimalnya pelayanan kesehatan remaja. Terjadinya anemia juga dapat dilihat dari karakteristik remaja yang meliputi usia remaja, pendidikan terakhir orang tua, pekerjaan orang tua, dan keterpaparan media. Faktor kurangnya pengetahuan menjadi prioritas utama dalam penanganan serta pencegahan anemia. Pengetahuan berpengaruh dalam perubahan perilaku terutama gaya hidup dan pilihan makanan. Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia adalah penyuluhan, edukasi, pendidikan kesehatan, ceramah dengan bantuan media yang menarik dan interaktif. Beberapa pilihan media yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi yaitu video pembelajaran, video animasi, serta e-poster, serta leaflet. Media tersebut dapat menjadi variasi dalam meningkatkan pengetahuan (Niruri et al., 2023).

Pengetahuan remaja putri tentang anemia dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang interaktif salah satunya dengan video pendek (Amalia & Meikawati, 2024). Media video merupakan suatu proses belajar yang melibatkan aktifitas psikis/mental, belajar interaktif dengan langkah-langkah tertentu akan menghasilkan pembahasan yang berbekas pada diri individu, sehingga proses belajar ini menjadikan proses belajar internal pada diri subyek sesuai dengan trend remaja saat ini yang menyukai menonton video (Adyani, Apriliana & Susilowati, 2024). Media video yang menstimulasi dua indra yaitu penglihatan dan pendengaran, memberikan, pengertian/pengetahuan yang semakin jelas kepada sasaran. Edukasi mengenai kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan sangat ditentukan oleh jenis media tersebut terutama jika dipakai media dengan bentuk video atau permainan yang merangsang lebih dari satu indra (Waryana, Sitasari & Febritasanti, 2019).

Menurut data dari Dinas Kesehatan Bantul, prevalensi anemia di kalangan remaja putri di sekolah-sekolah, termasuk di SMP N 1 Sewon, menunjukkan angka yang mengkhawatirkan. Dari pemeriksaan yang dilakukan pada 700 remaja putri di Kabupaten Bantul, ditemukan bahwa 29% atau 203 remaja putri mengalami anemia. SMP N 1 Sewon Kabupaten Bantul SMP N 1 Sewon memiliki prevalensi anemia tertinggi kedua sebanyak 10,50% pada tingkat sekolah menengah (Dinkes Bantul, 2023). Pemberian edukasi dan evaluasi tentunya harus diberikan secara berkala. Edukasi interaktif yang diberikan menjadi salah satu variasi metode pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan remaja putri. Pengetahuan

yang kian meningkatkan akan berperan dalam menurunkan angka kejadian anemia. Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, peneliti tertarik meneliti tentang "Pengaruh Edukasi Melalui Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Tentang Anemia Di SMP N 1 Sewon Kabupaten Bantul."

B. Rumusan Masalah

Kesehatan sangat penting bagi remaja khususnya pengetahuan tentang anemia. Berdasarkan hasil survey pada tahun 2023 prevalensi anemia pada remaja putri yaitu sebesar 15,1% remaja putri Daerah Istimewa Yogyakarta (Yogyakarta, 2023). Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul remaja putri yang mengalami anemia pada tahun 2023 sebesar 26,67% (Dinkes Bantul, 2023). Anemia di kalangan remaja, terutama remaja putri, menjadi perhatian karena dapat berdampak pada pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, serta kemampuan belajar. Pemeriksaan oleh Dinas Kesehatan Bantul pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 700 remaja putri di Kabupaten Bantul, ditemukan 29% atau 203 remaja putri mengalami anemia. SMP N 1 Sewon Kabupaten Bantul SMP N 1 Sewon memiliki prevalensi anemia tertinggi kedua sebanyak 10,50% pada tingkat sekolah menengah (Dinkes Bantul, 2023).

Beberapa faktor yang dapat menyebabkan anemia pada remaja putri adalah kurangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan remaja, kurangnya kepedulian orang tua, masyarakat, dan pemerintah terhadap kesehatan remaja, serta belum optimalnya pelayanan kesehatan remaja. Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia

adalah penyuluhan, edukasi, pendidikan kesehatan, ceramah dengan bantuan media yang menarik dan interaktif. Beberapa pilihan media yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi yaitu video pembelajaran, video animasi, serta e-poster, serta leaflet. Media tersebut dapat menjadi variasi dalam meningkatkan pengetahuan (Niruri et al., 2023). Berdasarkan fenomena yang ada, rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh edukasi melalui media video animasi terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia di SMP N 1 Sewon, Kabupaten Bantul?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

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

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuainya gambaran karakteristik remaja putri meliputi usia, pendidikan terakhir orang tua, pekerjaan orang tua, dan keterpaparan media.
- b. Diketuainya pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media video animasi tentang anemia pada remaja.
- c. Diketuainya pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media ceramah tentang anemia pada remaja.

- d. Diketuahuinya peningkatan dan perbedaan rata-rata pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum dan sesudah diberikan edukasi pada kelompok eksperimen dan kontrol tentang anemia pada remaja.
- e. Diketuahuinya pengaruh media video animasi terhadap tingkat pengetahuan remaja tentang anemia di SMP N 1 Sewon, Bantul.

D. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Materi

Penelitian ini berfokus pada pengaruh edukasi menggunakan media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia. Materi yang disampaikan mencakup pengertian, tanda dan gejala, penyebab dan dampak, serta pencegahan dan penanganan anemia dengan menggunakan media edukasi berbentuk video animasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan minat remaja saat ini.

2. Ruang Lingkup Sasaran

Sasaran penelitian adalah remaja putri kelas VIII di SMP N 1 Sewon, Kabupaten Bantul. Total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 106 sampel.

3. Ruang Lingkup Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 Mei 2025.

4. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Sewon, Kabupaten Bantul.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi remaja putri

Untuk meningkatkan pengetahuan terkait anemia dan diharapkan dapat memperbaiki pemahaman remaja putri mengenai penyebab, gejala, pencegahan, dan pengobatan anemia.

2. Bagi Kepala Sekolah dan Guru SMP N 1 Sewon

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk menerapkan media video animasi sebagai metode pembelajaran. Guru dapat memberikan edukasi informasi kepada siswi mengenai kejadian anemia pada remaja putri.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai data tambahan pada penelitian selanjutnya untuk meneliti pengetahuan tentang anemia pada remaja putri.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Judul penelitian	Metode	Perbedaan dan Persamaan Penelitian	Hasil
1.	Pengaruh Video Animasi tentang Pencegahan Anemia dengan Perubahan Pengetahuan Remaja Putri (Hutasoit et al., 2022)	Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen <i>nonrandomized pre test dan post test one group design</i> dengan jumlah sampel sebanyak 57 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Purposive Sampling</i> . Analisis yang dilakukan dengan menggunakan uji wilcoxon dengan tingkat signifikan $p < 0,005$.	Persamaan: Jenis penelitian, desain penelitian, analisis data, sampel data, variabel bebas, instrument penelitian. Perbedaan: Teknik sampling, variable terikat.	Ada pengaruh pemberian edukasi dengan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia di SMP Negeri 1 Kalasan dengan nilai $p \text{ value } 0,000 < 0,05$.
2.	Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Putri Tentang Anemia di Asrama III Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta Tahun 2019 (Anggiana, 2020)	Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian <i>cross sectional</i> dengan jumlah responden sebanyak 94 remaja putri.	Persamaan: Jenis penelitian, sampel data, variabel bebas, instrument penelitian. Perbedaan: Desain penelitian, analisis data, teknik sampling.	Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden memiliki pengetahuan yang baik yaitu sebesar (71,4%).
3.	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi “Yuk Atasi Obesitasmu” Dalam Penyuluhan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Upaya Penanggulangan Obesitas Di Desa Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta (Riskita, 2020)	Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Quasi-experimental Study</i> dengan <i>pre-test-posttest with control group design</i> . Penelitian dilakukan di Desa Wedomartani dan Desa Widodomartani. Seluruh total sampel di kedua grup ada 44 responden. Uji yang digunakan adalah uji Paired T-Test.	Persamaan: Jenis dan desain penelitian, variabel bebas, variabel terikat dan sasaran penelitian, instrument penelitian. Perbedaan: Teknik sampling, analisis data.	Ada pengaruh signifikan dalam penggunaan media video animasi dalam penyuluhan terhadap peningkatan pengetahuan tentang upaya penanggulangan obesitas di desa wedomartani. Dengan hasil uji paired menunjukkan peningkatan pengetahuan di kelompok intervensi $p \text{ value } (0,000)$ dan pada kelompok kontrol $p \text{ value } (0,010)$.
4.	Pengaruh Penyuluhan Tentang Anemia	Jenis penelitian adalah penelitian eksperiment	Persamaan:	Hasil dari penelitian ada pengaruh

No	Judul penelitian	Metode	Perbedaan dan Persamaan Penelitian	Hasil
	Dengan Media Booklet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswi SMA Swasta Trisakti Lubuk Pakam (Damanik, 2019)	semu dengan pretest dan posttest. Populasi penelitian ini adalah semua siswi kelas XI dan XII sebanyak 64 siswi. Sampel penelitian ini adalah semua siswi yang anemia sebanyak 28 siswi. Data yang dikumpulkan yaitu data sebelum intervensi (pretest) dan sesudah intervensi (posttest). Uji statistic yang digunakan adalah Uji T.	Jenis penelitian, desain penelitian, variabel terikat, instrument penelitian. Perbedaan: Variabel bebas, teknik sampling, analisis data.	penyuluhan tentang anemia dengan media booklet terhadap peningkatan pengetahuan, yaitu sebanyak 15 siswi yang memiliki pengetahuan yang cukup baik, dan yang kurang 13 siswi.

G. Produk yang Dihasilkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi tentang anemia pada remaja. Berikut adalah pemaparan tentang media video animasi yang dihasilkan:

1. Nama Produk

Nama produk ini adalah media edukasi video animasi tentang anemia pada remaja.

2. Jenis

Produk ini adalah sebuah video edukasi yang berbasis animasi. Video ini diolah sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia pada remaja.

3. Isi Informasi

Media video ini berisi materi tentang anemia yang meliputi pengertian anemia, bahaya anemia pada remaja, penyebab anemia, tanda dan gejala anemia, dampak anemia, dan pencegahan anemia.

4. Fungsi

Media video ini berfungsi sebagai salah satu alternatif media edukasi yang menarik untuk remaja. Media ini bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang anemia pada remaja.

5. Keunggulan

Keunggulan dari media video ini adalah video yang interaktif dengan ilustrasi yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan *colorfull* atau berwarna.

6. Spesifikasi

Media video ini berdurasi 5 menit 12 detik, resolusi *HD*, narasi dengan Bahasa Indonesia.

7. Cover video animasi

Terlampir