

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Anemia

a. Pengertian Anemia

Anemia adalah suatu kondisi dimana kadar hemoglobin dalam darah lebih rendah dari normal (World Health Organization, 2024). Hemoglobin adalah salah satu komponen sel darah merah yang memiliki fungsi untuk mengikat oksigen dan menyalurkannya ke seluruh sel jaringan tubuh. Oksigen diperlukan oleh jaringan tubuh untuk melakukan fungsinya. Apabila jaringan otak dan otot kekurangan suplai oksigen, maka akan menyebabkan gejala antara lain kurangnya konsentrasi dan kurang bugar dalam melakukan aktivitas.

Kadar hemoglobin yang rendah mengindikasikan seseorang mengalami anemia. Anemia didiagnosis dengan pemeriksaan kadar Hb dalam darah. Diperlukan pemeriksaan darah untuk mengetahui seseorang menderita anemia. Remaja putri terindikasi menderita anemia apabila kadar hemoglobin darah menunjukkan nilai kurang dari 12 g/dL (World Health Organization, 2024).

Pada sebagian besar populasi, anemia disebabkan oleh kekurangan zat besi dan faktanya merupakan tahap akhir dari proses kerusakan simpanan zat besi yang relatif lama. Anemia defisiensi zat besi tersebut cenderung terjadi pada negara berpenghasilan

menengah hingga rendah. Sekitar 40% anak-anak usia prasekolah dan 30% wanita usia subur (15-49 tahun) mengalami anemia (WHO,2021).

b. Penyebab Anemia

Kondisi anemia dapat terjadi karena berbagai penyebab, antara lain seperti defisiensi besi, defisiensi asam folat, vitamin B12 dan protein. Namun secara langsung, anemia dapat terjadi karena produksi atau kualitas dari sel darah merah yang kurang dan dapat juga disebabkan karena kehilangan darah baik secara akut atau menahun.

Menurut Kemenkes (2020), terdapat empat penyebab anemia defisiensi zat besi pada remaja putri (Kemenkes RI, 2020), yaitu:

- 1) Remaja memerlukan zat gizi lebih banyak pada masa pertumbuhan
- 2) Asupan zat besi dan protein yang tidak cukup pada makanan yang dikonsumsi sehari-hari.
- 3) Remaja putri cenderung mengalami kehilangan darah lebih banyak karena siklus menstruasi.
- 4) Remaja putri sering melakukan diet tanpa memperhatikan kecukupan zat gizi termasuk asupan zat besi

Kekurangan zat besi dapat terjadi karena kurangnya mengonsumsi makanan yang mengandung zat besi atau sudah

mengonsumsi makanan yang mengandung zat besi, namun terjadi gangguan absorpsi di dalam usus karena ada cacing atau gangguan pencernaan. Ditambah dengan kebiasaan mengonsumsi makanan yang mengganggu penyerapan zat besi pada waktu yang sama dengan waktu makan sehingga menyebabkan absorpsi zat besi semakin rendah (Permatasari, Aba and Ramadhan, 2020).

c. Tanda dan Gejala Anemia

Gejala yang sering ditemui pada penderita anemia adalah lesu, letih, lemah, lelah, dan lunglai, disertai dengan sakit kepala dan pusing, mata berkunang-kunang, mudah mengantuk, cepat capai serta sulit konsentrasi. Secara klinis penderita anemia ditandai dengan kondisi pucat pada muka, kelopak mata, bibir, kulit, kuku dan telapak tangan. Anemia dapat ditandai dengan kadar hemoglobin dibawah nilai normal, berikut klasifikasinya menurut WHO (2024).

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Hemoglobin untuk Diagnosa Anemia

Populasi	Tidak Anemia (g/Dl)	Anemia (g/L)		
		Ringan	Sedang	Berat
Anak usia 6-23 bulan	≥ 105	95-104	70-94	< 70
Anak usia 24-59 bulan	≥ 110	100-109	70-99	< 70
Anak usia 5-11 tahun	≥ 115	110-114	80-109	< 80
Anak usia 12-14 tahun perempuan tidak hamil	≥ 120	110-119	80-109	< 80
Anak usia 12-14 tahun laki-laki	≥ 120	110-119	80-109	< 80
Dewasa usia 15-65 tahun perempuan tidak hamil	≥ 120	110-119	80-109	< 80
Dewasa usia 15-65 tahun laki-laki	≥ 130	110-129	80-109	< 80
Ibu hamil				
Trimester I	≥ 110	100-109	70-99	< 70
Trimester II	≥ 105	95-104	70-94	< 70
Trimester III	≥ 110	100-109	70-99	< 70

Sumber: (World Health Organization, 2024)

d. Dampak Anemia

Menurut Kemenkes RI (2020), dampak akibat anemia pada remaja putri diantaranya (Kemenkes RI, 2020):

- 1) Menurunkan daya tahan tubuh sehingga penderita anemia mudah terkena penyakit infeksi
- 2) Menurunnya kebugaran dan ketangkasan berpikir karena kurangnya oksigen ke sel otot dan sel otak.
- 3) Menurunnya prestasi belajar dan produktivitas kerja/kinerja

Seseorang yang menderita anemia mudah merasa lelah, lemas, pusing dan sesak napas yang akan berdampak pada prestasi belajar.

e. Cara Pencegahan dan Penanggulangan Anemia

Berdasarkan pedoman pencegahan dan penanggulangan anemia pada remaja putri oleh Kemenkes RI (2020), berikut upaya untuk pencegahan dan penanggulangan anemia:

- 1) Meningkatkan asupan makanan sumber zat besi Remaja putri yang mengalami menstruasi memerlukan asupan zat besi yang tinggi untuk mengganti zat besi yang hilang bersama darah. Selain itu remaja putri memerlukan zat besi yang tinggi untuk mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan.

Pencegahan dan penanggulangan anemia pada remaja putri dapat dilakukan dengan cara meningkatkan asupan makanan sumber zat besi dengan pola makan gizi seimbang, terutama

protein hewani dan kaya zat besi, baik dari hewani (besi *heme*) maupun nabati (besi *non-heme*). Contoh makanan yang kaya zat besi dari hewani (besi *heme*) contohnya daging, ikan, unggas, dan hati, sedangkan dari nabati (besi *non-heme*) contohnya sayuran yang berwarna hijau tua dan kacang-kacangan (Kemenkes RI, 2020). Vitamin C berperan penting dalam membantu penyerapan zat besi dari makanan. Jika tubuh kekurangan vitamin C, penyerapan zat besi dapat menurun, sehingga berisiko menyebabkan anemia (Budiana *et al.*, 2024). Mengonsumsi vitamin C bersamaan dengan makanan tinggi zat besi dapat membantu proses penyerapan zat besi lebih optimal. Selain itu, diharapkan untuk menghindari sumber zat fitat dan tanin (teh dan kopi), fosfor, kalsium (susu) dan fitat karena zat tersebut mampu menghambat proses penyerapan zat besi (Kemenkes RI, 2020).

- 2) Fortifikasi bahan makanan dengan zat besi Fortifikasi bahan makanan adalah penambahan satu atau lebih zat gizi kedalam pangan agar nilai gizi pada pangan tersebut meningkat. Di Indonesia, terdapat beberapa makanan yang telah difortifikasi dengan zat besi diantaranya seperti beras, tepung terigu, minyak goreng, dan mentega. Selain itu terdapat bubuk tabur gizi dengan kandungan zat besi, seng dan vitamin A yang dikenal dengan *multiple micronutrient powder* (MNP).

3) Suplementasi zat besi Suplemen zat besi diberikan pada saat zat besi dari makanan tidak mencukupi kebutuhan zat besi. Pemberian suplemen zat besi merupakan upaya pemerintah Indonesia untuk memenuhi asupan zat besi. Tablet tambah darah adalah suplemen zat besi bertujuan untuk meningkatkan kadar hemoglobin. Rekomendasi bagi remaja putri diharapkan mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) 1 kali dalam seminggu (Kemenkes RI, 2020).

2. Remaja

a. Pengertian Remaja

WHO mendefinisikan usia remaja sebagai periode antara 10 hingga 19 tahun, sebuah rentang usia yang mencakup masa praremaja (10-14 tahun) dan remaja akhir (15-19 tahun) (WHO, 2023). Remaja atau juga disebut *adolescent* merupakan periode peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada periode ini remaja mengalami perubahan baik secara fisik, psikologis maupun sosial. Masa remaja (*adolescence*) atau remaja (*adolescent*) berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang memiliki arti ke arah kematangan, baik secara fisik, psikis, dan sosial. Banyak ahli berbeda-beda dalam berpendapat menetapkan usia masa ini: 12-18 tahun, 12-20 tahun, 14-20 tahun bahkan 14-21 tahun, tetapi memiliki kesamaan pemikiran mengenai ciri remaja yaitu mencapai kematangan fisik

(reproduksi), kognitif (intelektual), dan psikososial (identitas) (Thahir, 2022).

Pertumbuhan remaja yang pesat membutuhkan zat gizi lebih banyak agar pertumbuhan dapat maksimal, tetapi remaja sering kali mengonsumsi makanan kurang dari kebutuhannya sehingga menjadi salah satu kelompok rentan gizi. Salah satu zat gizi yang penting adalah zat besi, ketika remaja kekurangan zat besi terjadi kecenderungan risiko anemia meningkat (van Zutphen, *et al.*, 2021).

Remaja putri adalah masa peralihan masa anak-anak menjadi dewasa yang biasanya ditandai dengan perubahan fisik berupa menstruasi dan juga kematangan berpikir (Kemenkes RI, 2023).

3. Tablet Tambah Darah (TTD)

a. Program Tablet Tambah Darah (TTD)

Konsumsi tablet tambah darah merupakan program pemerintah untuk melakukan perbaikan gizi pada penderita anemia (Helmyati *et al.*, 2023). Dalam upaya mencegah dan mengatasi anemia pada remaja putri, Pemerintah Indonesia telah meluncurkan program pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) atau *iron folic acid* (IFA) sejak tahun 2014. Program ini disebut juga dengan *Weekly Iron and Folic Acid Supplementation* (WIFAS/WIFS). Tablet Tambah Darah merupakan suplemen gizi dengan kandungan zat besi setara 60 mg besi elemental dan 400 µg asam folat yang diberikan secara gratis melalui Puskesmas/Pustu dan sekolah serta dapat

diperoleh secara mandiri dari apotek terdekat. Pemberian Tablet Tambah Darah bisa dikatakan berhasil jika dosis yang dikonsumsi adalah 1 tablet setiap minggu selama durasi 52 minggu. Program ini didukung oleh berbagai peraturan, salah satunya adalah Permenkes No. 88 Tahun 2014 mengenai Standar Tablet Tambah Darah bagi Wanita Subur dan Ibu Hamil.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuni *et al.*, tentang evaluasi pendistribusian Tablet Tambah Darah di Puskesmas Wilayah Kabupaten Sleman pada tahun 2024, mendapatkan temuan bahwa Faktor penghambat dalam proses pendistribusian adalah tidak ada anggaran pendistribusian ke sekolah, belum ada jadwal pembagian dan minum bersama Tablet Tambah Darah di sekolah, dan kurangnya edukasi petugas kesehatan kepada guru UKS dan siswi putri (Yuni *et al.*, 2024). Penyebab anemia pada remaja meliputi beberapa faktor, faktor tersebut antara lain adalah tingkat pendapatan orang tua yang rendah, pendidikan ibu yang kurang, kurangnya pengetahuan tentang anemia, kebiasaan tidak mengonsumsi tablet penambah darah, dan kondisi menstruasi yang tidak normal atau berlebihan. Selain itu, kebiasaan seperti diet yang tidak seimbang dan kurangnya asupan zat besi dari makanan (Mulianingsih *et al.*, 2021)

b. Cara Mengonsumsi Tablet Tambah Darah

Dalam mengonsumsi Tablet Tambah Darah perlu dilakukan dengan cara yang tepat agar dapat memberikan manfaat yang baik bagi

tubuh, menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020), ada beberapa cara dalam mengonsumsi Tablet Tambah Darah agar efektif mencegah anemia diantaranya (Kemenkes RI, 2020) :

- 1) Mengonsumsi makanan bergizi seimbang sebelum minum Tablet Tambah Darah.
- 2) Konsumsi buah-buahan sumber vitamin C seperti jeruk, pepaya, mangga, jambu biji, dan lain-lain.
- 3) Jangan minum Tablet Tambah Darah dengan teh, kopi, dan susu karena akan menghambat penyerapan zat besi.
- 4) Minum dengan air putih.

c. Faktor yang Menentukan Penyerapan Zat Besi

Pada orang dewasa jumlah zat besi yang diserap atau diabsorpsi dalam makanan sebesar 5-15 % dalam status gizi baik. Dalam defisiensi besi, absorpsi dapat mencapai 50%. Berikut ini faktor yang mempengaruhi penyerapan zat besi:

1) Bentuk zat besi

Menurut bentuknya zat besi dibagi menjadi dua, yaitu besi *heme* dan non *heme*. Besi *heme* merupakan bagian dari hemoglobin dan mioglobin terdapat pada daging hewan. Besi non *heme* juga terdapat di dalam telur, sereal, kacang-kacangan, sayuran hijau, dan beberapa jenis buah. Zat besi tipe *heme* dapat diserap dua kali lipat daripada besi tipe non *heme*.

2) Asupan organik seperti vitamin C

Vitamin C merupakan asam organik yang membentuk gugus askorbat yang tetap larut pada PH yang lebih tinggi seperti dalam *duodenum* atau usus 12 jari. Oleh karena itu, makanan sumber vitamin C dianjurkan dikonsumsi bersamaan dengan makanan dengan zat besi.

- 3) Asam fitrat dan asam oksalat Asam fitrat dan asam oksalat dengan kandungan yang tinggi dapat mempengaruhi absorpsi zat besi, karena asam fitrat dan asam oksalat akan mengikat zat besi sehingga penyerapannya akan lebih susah. Asam fitrat dapat ditemui pada sereal dan asam oksalat dapat ditemui pada sayuran.

4) Tanin

Tanin merupakan polifenol yang terdapat di dalam teh, kopi, dan beberapa jenis sayuran serta buah, juga dapat menghambat absorpsi besi dengan cara mengikat besi. Bila jumlah besi tubuh tidak terlalu tinggi, sebaiknya hindari konsumsi teh atau kopi pada waktu makan.

d. Manfaat Mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD)

Beberapa manfaat mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) adalah sebagai berikut (Gupta *et al.*, 2021) :

- 1) Membantu menaikkan kadar hemoglobin pada individu anemia.
- 2) Mencegah terjadinya anemia pada individu dengan kadar hemoglobin normal.

- 3) Meningkatkan produktivitas remaja seperti belajar dan meraih prestasi.
- 4) Meningkatkan kualitas hidup dan status gizi remaja putri.

4. Makanan Tinggi Zat Besi

a. Pengertian Zat Besi

Zat besi merupakan unsur esensial yang dibutuhkan tubuh untuk berbagai fungsi vital, terutama dalam pembentukan hemoglobin (Hb) pada sel darah merah, yang berfungsi mengangkut oksigen dari paru-paru ke seluruh jaringan tubuh (World Health Organization, 2025). Zat besi adalah bagian paling penting dari hemoglobin, mioglobin, dan enzim, namun zat gizi ini tergolong esensial sehingga harus disuplai dari makanan. Di dalam tubuh manusia, zat besi terdapat sekitar 70% Fe dalam Hb dan 29% dalam feritin. Besi (Fe) adalah mikromineral yang paling banyak dalam tubuh manusia dan hewan. Sekitar 2,5-4 gram didalam tubuh, dimana sekitar 2-2,5 gram ada dalam sirkulasi atau sel darah merah sebagai komponen hemoglobin, 300 mg ada pada beberapa enzim, mioglobi, dan feritin. Zat besi memiliki peran untuk mengangkut oksigen dan paru-paru menuju jaringan, sebagai alat angkut elektron didalam sel, dan sebagai bagian dari enzim pembentuk kekebalan tubuh.

Kebutuhan zat besi pada seseorang sangat tergantung pada usia dan jenis kelamin. Khususnya pada Wanita Usia Subur (WUS),

wanita hamil, bayi, dan anak-anak mereka lebih beresiko untuk mengalami anemia zat besi daripada orang lain. Kebutuhan zat besi pada wanita lebih banyak daripada laki-laki karena mereka mengalami menstruasi yang datang bulanan. Namun demikian wanita mampu mengabsorbsi zat besi lebih efisien asalkan makanan lainnya cukup beragam. Sejak tiga puluh tahun terakhir, kekurangan gizi diakui berpengaruh terhadap produktivitas kerja, penampilan kognitif, dan sistem kekebalan tubuh.

b. Makanan Tinggi Zat Besi

Makanan yang mengandung zat besi pada dasarnya mudah untuk ditemukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi asupan zat gizi agar terhindar dari anemia dan untuk menjaga daya tahan tubuh. Zat besi dari makanan terbagi menjadi dua jenis, yaitu *heme* yang berasal dari hemoglobin hewani dan *nonheme* yang berasal dari tumbuhan. Zat besi yang berasal dari hewan diketahui lebih mudah diserap oleh tubuh daripada zat besi dari tumbuhan. Beberapa jenis makanan mengandung zat besi, baik dari hewan maupun tumbuhan, meliputi daging merah, jeroan, ikan dan makanan laut, sayuran hijau, tahu, biji buah labu, dan kacang-kacangan (Kemenkes RI, 2023). Zat besi dari sumber nabati hanya terserap sebesar 10 – 20 %, sedangkan sumber zat besi hewani lebih mudah terserap yaitu sebanyak 10-70% (Rolić *et al.*, 2025).

Makanan atau minuman tertentu, dapat meningkatkan penyerapan zat besi dalam tubuh, sehingga makanan sumber zat besi disarankan untuk mengonsumsinya bersama buah-buahan dan sayuran tinggi vitamin C seperti brokoli, kembang kol, paprika, jeruk, tomat, jambu, strawberry, dan lain-lain. Vitamin C berperan sebagai *enhancer* kuat dengan mengubah ion ferri menjadi ion ferro, yang lebih mudah diserap di duodenum dan usus halus pada pH tinggi, meningkatkan penyerapan zat besi non-heme hingga empat kali lipat (Kemenkes RI, 2023)..

5. Konsep Dasar Edukasi

Edgar Dale, dalam bukunya "Audiovisual Methods in Teaching" (1969), menggunakan konsep kerucut sebagai analogi visual untuk menjelaskan tahapan perkembangan belajar. Piramida Pengalaman Edgar Dale ini menggambarkan bagaimana manusia memperoleh pemahaman dari berbagai jenis pengalaman (Dale, 1969).

Menurut Dale, bagian dasar kerucut yang lebar menunjukkan betapa pentingnya pengalaman langsung dalam mencapai komunikasi dan pembelajaran yang efektif. Ini berarti, semakin ke bawah pada piramida, pengalaman belajar yang didapatkan akan semakin konkret. Sejalan dengan hal tersebut, Amalia (2025) menyebutkan hasil jika penggunaan media visual seperti video, gambar, dan demonstrasi yang melibatkan indera penglihatan secara langsung, dapat meningkatkan pemahaman hingga 75%. Dengan media yang lebih konkret, siswa dapat lebih

mudah memahami materi dan merasa lebih tertarik serta antusias dalam proses pembelajaran (Amalia, 2025).

Berdasarkan Piramida Pengalaman Edgar Dale, *E-Storybook* merupakan pilihan yang sangat baik untuk edukasi remaja putri karena kemampuannya menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Sebagai media elektronik, *E-Storybook* menggabungkan keunggulan visualisasi dan interaktivitas yang memungkinkan pembelajar untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui sentuhan dan visualisasi yang "hidup" dan menarik. *E-Storybook* juga mendukung personalisasi pembelajaran dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, yang selaras dengan kebutuhan remaja modern dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar mereka.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale

1) Pengalaman langsung

Pengalaman langsung dapat diibaratkan sebagai fondasi dari kerucut pengalaman, karena merupakan pengalaman pertama kali

yang sangat konkret. Pada tahap ini, pembelajaran terjadi melalui interaksi langsung dengan materi, seperti memegang, merasakan, atau menciumnya secara langsung.

2) Pengalaman Tiruan (*Contrived Experiences*)

Memasuki tingkat kedua dari kerucut ini, tingkat kekonkretan mulai berkurang. Pembelajar tidak lagi hanya mengandalkan indra seperti memegang, mencium, atau merasakan, melainkan sudah mulai aktif dalam berpikir.

3) Dramatisasi (*Dramatized Experiences*)

Karena tidak mungkin merasakan langsung pengalaman masa lalu, kita dapat mengolahnya menjadi drama. Melalui drama, pembelajar bisa merasakan materi secara lebih nyata. Bagian ini dapat dibagi dua: partisipasi dan observasi. Partisipasi berarti terlibat aktif secara langsung dalam drama, sementara observasi adalah mengamati, seperti menonton drama tersebut.

4) Demonstrasi (*Demonstrations*)

Demonstrasi merupakan gambaran dari suatu penjelasan yang merupakan sebuah fakta atau proses. Seorang demonstrator menunjukkan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi.

5) Karya Wisata (*Field Trip*)

Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik lebih ditekankan untuk mengandalkan pengalaman pribadi mereka.

Pendidik tidak perlu banyak memberikan intervensi, melainkan membiarkan peserta didik mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri.

a) Media cetak

Media cetak menawarkan beberapa keuntungan, antara lain biayanya relatif murah dan mudah digunakan. Media ini tidak memerlukan peralatan khusus dan juga fleksibel karena mudah dibawa ke mana saja. Contoh media cetak meliputi buku, majalah, koran, dan poster. Kelebihannya terletak pada kemudahan aksesibilitas dan memungkinkan pembelajar untuk mengatur kecepatan belajarnya sendiri.

b) Media Elektronik

Media elektronik adalah media yang memanfaatkan teknologi elektronik dan energi listrik untuk menyampaikan informasi. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dinamis dibandingkan media cetak.

Beberapa keuntungan dari media elektronik adalah sebagai berikut :

- (1) Interaktivitas: Pembelajar dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui sentuhan, klik, atau suara, yang dapat meningkatkan keterlibatan.
- (2) Visualisasi dan Audio: Media elektronik mampu menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti video, animasi,

simulasi, dan rekaman suara, sehingga membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.

(3) Aksesibilitas Luas: Dengan adanya internet, media elektronik memungkinkan akses ke berbagai sumber belajar dari mana saja dan kapan saja.

(4) Pembaruan Mudah: Konten pada media elektronik lebih mudah diperbarui atau direvisi dibandingkan media cetak.

(5) Personalisasi Pembelajaran: Beberapa platform media elektronik dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kecepatan belajar individu.

6) Rekaman

Media rekaman, khususnya kaset audio, dapat dimanfaatkan secara luas untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran. Media ini bersifat fleksibel dan mudah diadaptasikan sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Secara teknis, media ini mudah dioperasikan dan cukup ekonomis. Penggunaannya dalam proses pengajaran tidak menimbulkan kesulitan, baik untuk pembelajaran perorangan maupun kelompok. Ketersediaan media ini juga luas karena sebagian besar masyarakat memilikinya..

7) *Video Tape/Video Cassette*

Keuntungan utama media elektronik adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana yang lebih "hidup" dan penampilan yang lebih menarik. Selain itu, media ini juga efektif dalam memperlihatkan suatu proses secara lebih nyata.

Benyamin Bloom menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

1) Faktor Internal

a) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Kematangan adalah kondisi atau tahapan perkembangan yang harus dicapai seseorang, baik secara mental, fisik, sosial, maupun emosional, agar mampu melakukan berbagai perilaku dengan baik.

b) Kecerdasan

Kecerdasan memiliki tiga aspek: kemampuan menghadapi dan beradaptasi cepat dengan situasi baru, serta kecepatan dalam memahami dan mempelajari hubungan antarhal. Kecerdasan merupakan penentu utama keberhasilan atau kegagalan dalam pembelajaran.

c) Latihan

Latihan secara teratur akan membiasakan seseorang dengan suatu hal, yang pada akhirnya dapat membangkitkan minat. Semakin besar minat, semakin

tinggi pula perhatian, sehingga keinginan untuk mempelajari sesuatu tersebut akan meningkat.

d) Motivasi

Motivasi adalah dorongan psikologis yang membuat seseorang bertindak. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu tanpa paksaan, berdasarkan kemauan sendiri. Sementara itu, motivasi ekstrinsik merupakan dorongan untuk mencapai tujuan yang berasal dari luar diri.

e) Faktor pribadi

Aspek-aspek kepribadian seseorang turut berperan penting dalam menentukan sejauh mana hasil belajar dapat dicapai.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor keluarga

uasana dan kondisi keluarga memiliki pengaruh signifikan terhadap pengalaman dan pencapaian belajar anak. Ketersediaan fasilitas belajar yang diperlukan dalam keluarga juga menjadi faktor penting.

b) Guru dan cara mengajarnya

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, peran guru dan metode pengajarannya sangat krusial. Sikap dan kepribadian guru, tingkat pengetahuan yang dimilikinya,

serta cara guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa akan memengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa..

c) alat-alat yang digunakan dalam kegiatan mengajar

Efektivitas guru dan metode pengajarannya tidak terlepas dari ketersediaan dan kecukupan alat serta perlengkapan belajar yang dibutuhkan, ditambah dengan kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat tersebut. Kecakapan guru dalam memanfaatkan alat-alat ini akan memperlancar dan mempercepat proses belajar siswa.

d) Lingkungan dan kesempatan yang tersedia

Lingkungan dan kesempatan menjadi salah satu faktor yang memengaruhi proses belajar. Sebagai contoh, jarak rumah yang terlalu jauh dari tempat belajar dapat menyebabkan perjalanan yang panjang dan melelahkan, sehingga motivasi belajar bisa berkurang.

6. Metode Pengembangan Media Edukasi

Secara linguistik pengembangan dapat diartikan sebagai proses mengubah spesifikasi desain menjadi suatu produk. Tujuan pengembangan adalah memperluas fungsi, kegunaan, serta cakupan teknologi yang telah ada. Di samping itu, aktivitas pengembangan juga dimaksudkan untuk menyempurnakan dan mengoptimalkan media yang sudah ada (Batubara, 2018). Dari definisi-definisi tersebut, dapat

disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- a. Meningkatkan mutu media pembelajaran,
- b. Menyesuaikan media pembelajaran dengan tuntutan kebutuhan,
- c. Mengintegrasikan berbagai komponen untuk menciptakan media yang efektif dan efisien,
- d. Memperkaya konten media pembelajaran, serta
- e. Menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu konsep penelitian dan pengembangan yang populer dan praktis digunakan sebagai panduan penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah konsep ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Sesuai dengan akronimnya, tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menurut konsep ADDIE terdiri dari tahap Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Penerapan (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluate*). Berikut langkah atau tahapan dari desain model ADDIE (Adeoye *et al.*, 2024) :

- a. Analisis (*analysis*)

Desain model pengembangan ADDIE ini, tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya media untuk pengembangan. Pengembangan suatu media dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada (produk yang telah

digunakan/diterapkan). Masalah dapat muncul dan terjadi karena media yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan siswa, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Selesai menganalisis masalah perlunya pengembangan produk baru. Oleh karenanya perlu menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan media. Proses analisis dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan (wawancara).

b. Perancangan (*design*)

Dengan melakukan proses sistematis yang dimulai dari penyiapan konsep dan konten yang terkandung di dalam media tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan media masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

c. Pengembangan (*development*)

Pengembangan media meliputi/berisi kegiatan realisasi rancangan yang sebelumnya telah dibuat. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi media yang siap untuk digunakan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur media yang dibuat. Pada langkah/ tahap pengembangan, draf media telah dibuat atau telah selesai dikembangkan sesuai dengan yang telah ditetapkan pada saat tahap

desain dengan memperhatikan prinsip dan kriteria produk yang baik.

d. Penerapan (*implementation*)

Dengan melakukan pengerjaan finalisasi dari media tersebut untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (*pre-evaluation*) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan media. Penerapan dilakukan mengacu kepada pengembangan produk yang telah dibuat.

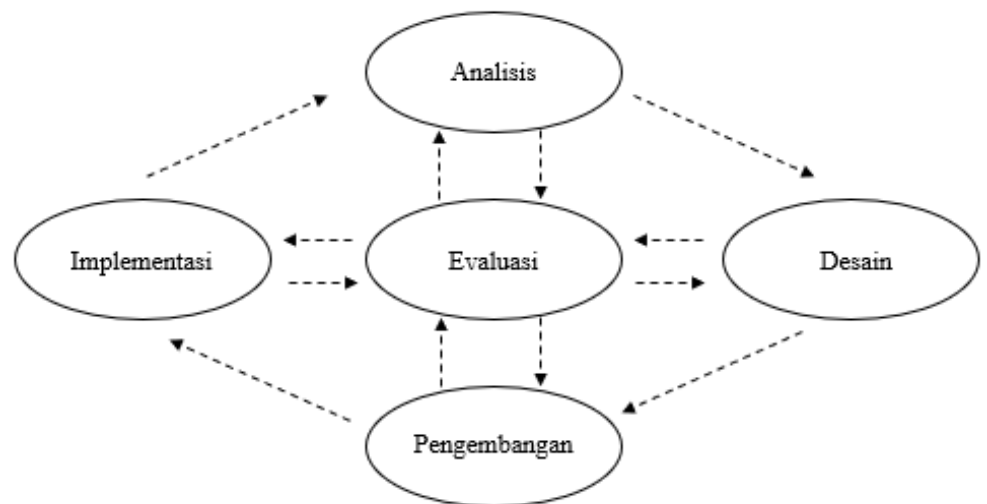
e. Evaluasi (*evaluation*)

Langkah atau tahap akhir adalah melakukan penilaian semua aspek dari produk baru yang telah berhasil dikembangkan. Evaluasi pada penelitian pengembangan desain model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna media, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap ini juga membutuhkan rencana evaluasi yang tepat dalam menguraikan bagaimana dan sampai tingkat apa media akan dievaluasi. Evaluasi berlangsung mulai tahap awal sampai tahap akhir, sehingga konsistensi dan perolehan media yang lebih baik dari media yang sebelumnya

dapat terealisasi. Siklus daur ulang terjadi pada tahap evaluasi ini agar produk memang layak dipakai oleh pengguna/pemakai.

Adapun tahapan ADDIE digambarkan seperti bagan berikut

:



Gambar 2. Bagan Pengembangan Model ADDIE

7. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah bacaan bentuk teks dan terdapat gambar didalamnya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, informasi, dan pengetahuan kepada pembacanya. Dengan demikian, buku cerita bergambar mampu menarik dan merangsang pikiran, perhatian, serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan efektif (Nuraeni, Sutisnawati and Nurmeta, 2023).

Buku cerita bergambar dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak, karena mereka aktif membangun cerita dan makna

dari ilustrasi yang diberikan. Penggunaan buku yang bergambar juga membantu anak memahami konsep-konsep abstrak melalui gambar yang konkret, sehingga mempermudah proses pembelajaran (Goriot and Mensink, 2024). Siswa kelas tinggi lebih tertarik dengan gambar yang penuh dengan warna dibandingkan teks bacaan yang ada dalam buku. Dalam media cerita bergambar ini elemen yang lebih dominan yaitu gambar dan warna, sehingga dalam hal ini dengan mengamati dan melihat gambar berwarna serta tulisan yang ada dalam cerita bergambar maka siswa bisa tertarik untuk membaca, memahami, menceritakan, serta menyimpulkan isi dari bacaan yang dibacanya (Husna, Salimi and Suryandari, 2023).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony (2024) yang meneliti efektivitas media buku bergambar tentang bahaya merokok sebagai upaya pencegahan perilaku merokok pada anak remaja usia Sekolah Menengah Pertama didapatkan hasil bahwa buku media bergambar efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja usia Sekolah Menengah Pertama mengenai bahaya merokok (Leony *et al.*, 2024).

b. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Buku cerita menjadi salah satu sarana pembelajaran yang menarik bagi anak – anak. Namun, apabila pembuatan buku cerita bergambar tidak sesuai dengan kebutuhan sasaran, maka tidak akan mendapatkan hasil yang optimal dalam penyampaian pesan.

Pembuatan buku cerita bergambar harus memperhatikan karakteristik seperti berikut (Yakutunnafisa, 2024) :

- 1) Buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung, gaya penulisannya sangat sederhana dan pemilihan bahasa yang sederhana dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dilengkapi dengan gambar yang memperjelas maksud dari isi teks.
- 2) Buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri, di dalam buku cerita bergambar terkadang memiliki sejumlah konsep atau judul besar perpembahasan.
- 3) Konsep yang tertulis dapat dengan mudah dipahami oleh para peserta didik.
- 4) Terdapat ilustrasi atau gambar yang melengkapi teks bacaan sehingga membuat peserta didik semakin mudah untuk memahami maksud yang disampaikan oleh teks tersebut juga membuat peserta didik lebih teringat akan isi teks.

c. Jenis – Jenis Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar mempunyai beberapa jenis dan karakteristik. Menurut McElmeel pada Thorita (2020), jenis-jenis buku cerita bergambar adalah sebagai berikut (Thorita, 2020):

1) Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang menceritakan khayalan, rekaan, atau sesuatu yang tidak ada dan tidak terjadi sungguh-sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan,

misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat penulis sesuai imajinasinya.

2) Historis

Buku historis adalah buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

3) Informasi

Buku informasi adalah buku-buku yang memberikan informasi faktual. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan, dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

4) Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang seseorang mulai kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal.

8. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan (*knowledge*) merupakan kemampuan individu untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali nama, kata, inspirasi, rumus, dan sebagainya (Widyawati, 2020). Pengetahuan adalah hasil dari mengetahui dan akan terjadi ketika penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan diperoleh

dari penginderaan melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba (Pakpahan , *et all.*, 2021).

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam Syapitri (2021) pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda. Secara garis besar dibagi menjadi 6 tingkat pengetahuan (Henny Syapitri, 2021), yaitu:

1) Tahu (*Know*)

Tahu atau *recall* mengacu pada proses mengingat kembali memori yang telah dimiliki setelah seseorang mengamati atau mempelajari hal-hal tertentu. Tingkatan ini digunakan untuk menilai sejauh mana seseorang memahami materi yang dipelajari, yang ditunjukkan melalui kemampuan menyebutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, atau mengungkapkan kembali informasi tersebut.

2) Memahami (*Comprehention*)

Memahami objek bukan hanya tentang mengetahui atau menyebutkannya, tetapi juga tentang kemampuan menginterpretasikannya dengan benar. Seseorang yang telah memahami objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyajikan contoh, menarik kesimpulan, serta meramalkan hal-hal yang berkaitan dengan objek yang dipelajari.

3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang telah memahami suatu objek untuk menggunakan atau menerapkan prinsip yang telah dipelajari. Selain itu, aplikasi juga merujuk pada penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, atau rencana program dalam situasi atau kondisi yang berbeda.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang dalam menjabarkan atau memisahkan sesuatu objek, kemudian mencari hubungan antara komponen - komponen dalam suatu objek atau masalah yang diketahui tersebut. Untuk mengetahui bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkatan analisis adalah bila orang tersebut dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat bagan (diagram) terhadap pengetahuan objek tersebut.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merujuk pada kemampuan seseorang dalam menyatukan hubungan logis dari pengetahuan yang telah dimiliki. Secara sederhana, ini adalah kemampuan untuk menciptakan informasi baru dari informasi yang sudah diketahui.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian

berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma – norma yang berlaku di masyarakat.

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dapat terbentuk karena banyak faktor, ada faktor yang berasal dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal), adapun lebih lanjut faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

- a) Umur
- b) Pendidikan
- c) Pengalaman

2) Faktor Eksternal

- a) Informasi
- b) Sosial
- c) Budaya

d. Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan dapat diketahui dengan kuesioner atau wawancara mengenai materi atau pesan yang disampaikan. Tes objektif yang dilakukan dengan memilih salah satu jawaban yang disediakan merupakan salah satu cara penilaian pengetahuan. Bentuk teks objektif yang paling sering digunakan adalah tes pilihan ganda. Tes ini berguna untuk mengukur hasil belajar yang lebih mendalam dan berkaitan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, sintesis dan evaluasi (Putri

et al., 2022). Menurut Wawan dan Dewi M pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu (Wawan dan dewi, 2018):

- 1) Kurang: Hasil Presentasi <56%
- 2) Cukup: Hasil presentase 56% – 75%
- 3) Baik: Hasil presentase 76% – 100%

9. Sikap

sikap merupakan tanggapan reaksi seseorang terhadap objek tertentu yang bersifat positif atau negatif yang biasanya diwujudkan dalam bentuk rasa suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap suatu objek tertentu (Khoriantari, 2022). Sikap adalah reaksi atau penilaian yang seseorang berikan terhadap suatu objek, yang juga menunjukkan kesadaran individu terhadap lingkungannya. Pembentukan sikap diawali ketika suatu objek di sekitar individu memberikan rangsangan yang kemudian diterima oleh indra. Informasi yang ditangkap tentang objek tersebut kemudian diproses di otak, sehingga memunculkan reaksi. Penilaian yang muncul, baik positif maupun negatif, dipengaruhi oleh informasi yang diterima sebelumnya atau pengalaman pribadi individu tersebut.

- a. Kategori sikap terbagi menjadi tiga kategori baik, cukup dan kurang.

Dikatakan baik apabila 76-100%, cukup apabila 56-75%, kurang apabila < 56% (Sari, 2024).

b. Faktor-faktor pembentuk sikap

Menurut Sarlito dan Eko (2009) dalam Sari (2024) juga menjelaskan mengenai pembentukan sikap (Sari, 2024) :

1) Pengondisian klasik

Pembentukan ini terjadi saat satu rangsangan secara konsisten diikuti oleh rangsangan lain, membuat rangsangan pertama menjadi pertanda bagi yang kedua.

2) Pengondisian instrumental

Jika suatu tindakan belajar menghasilkan pengalaman yang positif atau menyenangkan, perilaku tersebut cenderung akan diulang. Sebaliknya, apabila tindakan tersebut menghasilkan konsekuensi negatif, perilaku tersebut akan dihindari.

3) Belajar melalui pengamatan atau observasi

Proses belajar ini terjadi dengan cara memperhatikan tindakan orang lain, kemudian menirunya.

4) Perbandingan sosial

Ini adalah tindakan membandingkan diri dengan orang lain untuk memastikan apakah pandangan mengenai suatu hal sudah tepat.

c. Komponen sikap

Sikap yang ditunjukkan seorang individu terhadap objek, mempunyai struktur yang terdiri dari beberapa komponen. Menurut Saifudin

Azwar (2010) dalam Sari (2024) menjelaskan komponen dalam struktur sikap yaitu (Sari, 2024) :

1) Komponen kognitif

Komponen ini berkaitan dengan keyakinan dan pemahaman individu terhadap suatu objek, yang diperoleh melalui pengalaman melihat, mendengar, dan merasakan. Keyakinan dan pemahaman yang terbentuk kemudian menyediakan informasi serta pengetahuan mengenai objek tersebut.

2) Komponen afektif

Komponen ini mengacu pada perasaan atau respons emosional subjektif individu terhadap sesuatu.

3) Komponen perilaku atau konatif

Komponen ini merujuk pada kecenderungan tindakan atau perilaku seorang individu dalam menanggapi objek yang dihadapinya.

10. Kepatuhan

a. Pengerian Kepatuhan

Kepatuhan adalah perilaku disiplin dan taat yang mencerminkan nilai positif. Kepatuhan adalah sebagai tingkat pasien melaksanakan cara pengobatan dan perilaku yang disarankan oleh dokternya atau oleh orang lain. Sedangkan kepatuhan mengonsumsi Tablet Tambah Darah merupakan bentuk dukungan remaja putri dengan program suplementasi besi yang

dilakukan pemerintah untuk mencegah anemia. Keberhasilan program Tablet Tambah Darah tergantung pada kepatuhan individual terhadap pengobatan. Suplementasi pemberian zat besi dalam program penanggulangan anemia gizi telah dikaji dan diuji secara ilmiah efektivitasnya apabila di laksanakan sesuai dengan dosis dan ketentuan (Suharmanto, Mutmainnah and Zuraida, 2023). Kepatuhan remaja putri mengonsumsi Tablet Tambah Darah adalah kurangnya kesadaran remaja putri untuk mengonsumsi Tablet Tambah Darah, diakibatkan oleh kurangnya dukungan dari pihak luar untuk mengingatkan konsumsi Tablet Tambah Darah. Kepatuhan akan terjadi bila aturan dalam mengonsumsi obat diikuti dengan benar. Kepatuhan membutuhkan dukungan supaya menjadi terbiasa. Salah faktor luar yang mempengaruhi kepatuhan konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri adalah dukungan dari guru.

b. Cara Mengukur Kepatuhan

Menganalisis kepatuhan merupakan hal yang kompleks karena sulit didefinisikan, diukur, dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara umum, ketidakpatuhan dapat memperparah risiko perkembangan masalah kesehatan, bahkan memperpanjang atau memperburuk kondisi yang sudah ada. Suharmanto (2023) melakukan pengukuran kepatuhan pada remaja dengan menggunakan kuesioner penelitian diukur dengan skala data

nominal berupa tidak patuh, kurang patuh dan patuh (Suarmanto, Mutmainnah and Zuraída, 2023), berikut kategorinya :

- 1) Tidak Patuh : jika tidak mengonsumsi Tablet Tambah Darah sama sekali (1 tablet/minggu selama 1 bulan).
- 2) Kurang Patuh : jika mengonsumsi Tablet Tambah Darah kurang dari 4 tablet/bulan (1 tablet/minggu selama 1-3 minggu dalam 1 bulan).
- 3) Patuh : jika mengonsumsi Tablet Tambah Darah 1 tablet/minggu secara rutin selama 1 bulan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kepatuhan

Penelitian terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kepatuhan telah banyak dilakukan, diantaranya (Suarmanto, Mutmainnah and Zuraída, 2023) :

1) Tingkat pengetahuan dan pendidikan

Tingkat pengetahuan dan pendidikan seseorang sangat memengaruhi seberapa patuh mereka terhadap suatu anjuran atau aturan. Ketika seseorang memiliki pemahaman yang baik tentang alasan di balik suatu tindakan dan konsekuensinya, baik positif maupun negatif, mereka cenderung lebih sadar dan termotivasi untuk bertindak sesuai dengan anjuran tersebut. Pendidikan yang lebih tinggi sering kali berkorelasi dengan kemampuan untuk memahami informasi kompleks dan membuat keputusan yang lebih tepat.

2) Persepsi

Persepsi merujuk pada bagaimana seseorang menafsirkan atau memahami suatu informasi atau situasi, yang kemudian memengaruhi kepatuhannya. Jika seseorang mempersepsikan suatu anjuran sebagai hal yang penting, bermanfaat, atau relevan bagi diri mereka, kemungkinan besar mereka akan lebih patuh. Sebaliknya, persepsi negatif atau ketidakpercayaan terhadap informasi yang diberikan dapat menyebabkan ketidakpatuhan.

3) Motivasi

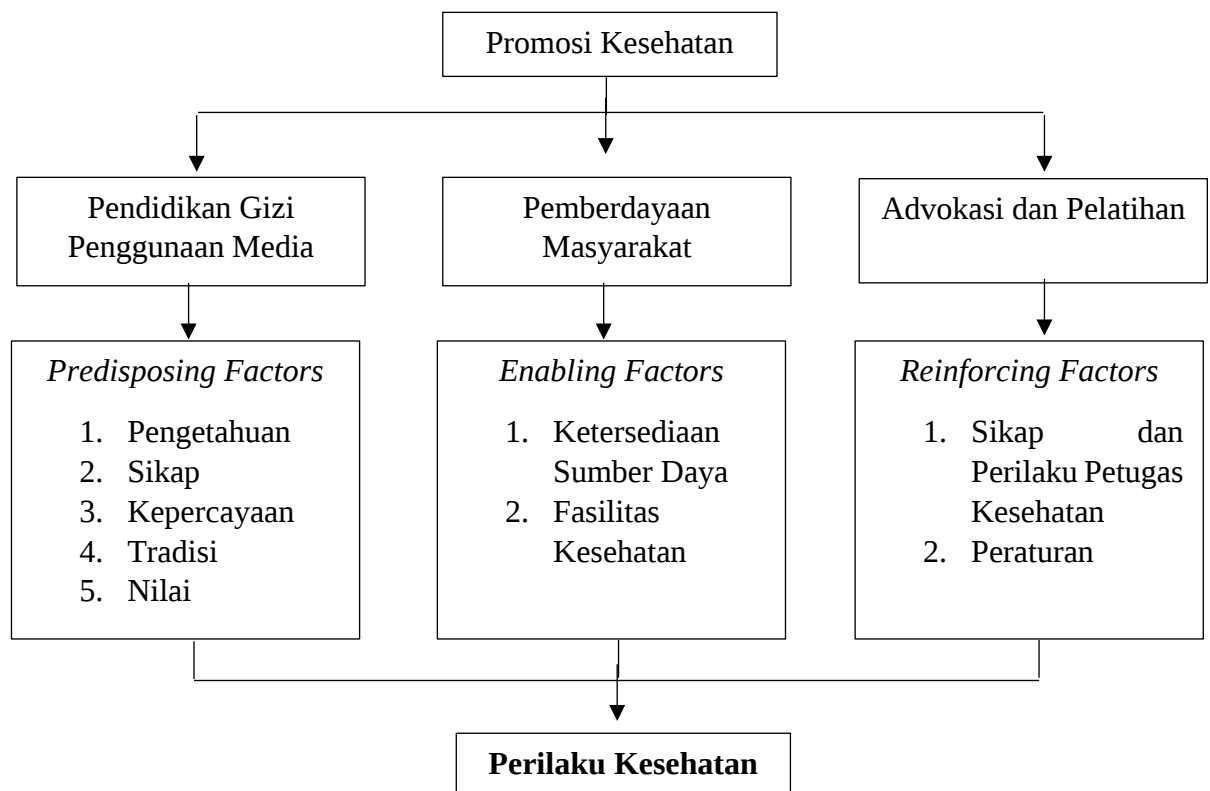
Motivasi adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk bertindak, dan ini merupakan faktor krusial dalam kepatuhan. Motivasi yang kuat, baik itu keinginan untuk mencapai tujuan tertentu (misalnya, kesembuhan dari penyakit) atau menghindari konsekuensi negatif, akan meningkatkan kemungkinan seseorang untuk mematuhi arahan. Tanpa motivasi yang memadai, bahkan dengan pengetahuan yang cukup, kepatuhan mungkin sulit tercapai.

4) Dukungan sosial

Dukungan sosial, yang berasal dari keluarga, teman, atau lingkungan sekitar, memiliki peran penting dalam mendorong kepatuhan seseorang. Ketika individu merasa didukung dan

mendapatkan dorongan dari orang-orang terdekat, mereka cenderung lebih mudah untuk mengikuti anjuran. Dukungan ini bisa berupa pengingat, bantuan praktis, atau sekadar dorongan moral yang membuat seseorang merasa tidak sendiri dalam menjalani proses kepatuhan.

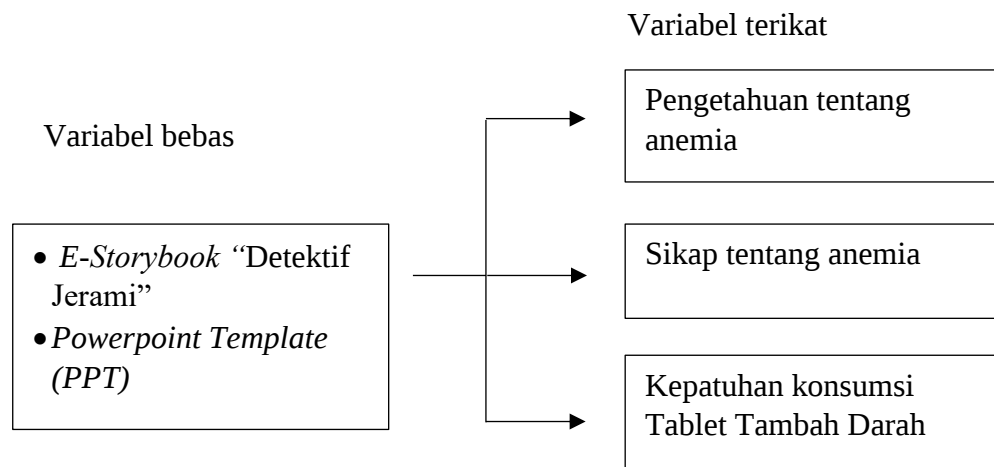
B. Kerangka Teori



Gambar 3. Kerangka Teori

Sumber : L. Green (1980)

C. Kerangka Konsep



Gambar 4. Kerangka konsep

D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Pengetahuan mengenai anemia pada kelompok eksperimen (perlakuan dengan *E-Storybook* “Detektif Jerami” dan ceramah) dan kelompok kontrol (perlakuan dengan *Powerpoint Template (PPT)* dan ceramah) meningkat.
2. Sikap mengenai anemia pada kelompok eksperimen (perlakuan dengan *E-Storybook* “Detektif Jerami” dan ceramah) dan kelompok kontrol (perlakuan dengan *Powerpoint Template (PPT)* dan ceramah) meningkat.
3. Kepatuhan konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) pada kelompok eksperimen (perlakuan dengan *E-Storybook* “Detektif Jerami” dan ceramah) dan kelompok kontrol (perlakuan dengan *Powerpoint Template (PPT)* dan ceramah) meningkat.

4. Media *E-Storybook* “Detektif Jerami” lebih efektif daripada dengan *Powerpoint Template (PPT)* terhadap pengetahuan tentang anemia siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP).
5. Media *E-Storybook* “Detektif Jerami” lebih efektif daripada dengan *Powerpoint Template (PPT)* terhadap sikap tentang anemia siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP).
6. Media *E-Storybook* “Detektif Jerami” lebih efektif daripada dengan *Powerpoint Template (PPT)* terhadap kepatuhan konsumsi Tablet Tambah Darah siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP).