

PENGARUH EDUKASI PENCEGAHAN ANEMIA TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA PUTRI MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI

*The Effect of Anemia Prevention Education on The Knowledge of Adolescent
Woman Using Animation Video Media*

Myura Jihan Salsabila^{1*)}, Asep Fithri Hilman¹

¹⁾ Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung

*Email: myurajs123@gmail.com dan asep.fh@gmail.com

ABSTRACT

Background: Adolescent girls are more susceptible to anemia due to monthly menstrual cycles, lack of the knowledge, and lack of effective media to increase knowledge about anemia prevention. Therefore, it is necessary to provide anemia prevention education to young women by using the right animated video media according to the characteristics of the target. **Objective:** To determine the effect of anemia prevention education on knowledge of adolescent girls using animated video media. **Methods:** This study used a pre-experimental design with one group pretest-posttest without control design, with a total of 74 students from a total population of 281 students. Data analysis used the Wilcoxon test to prove the research hypothesis. **Results:** The average score of students' knowledge before being given education using animated video media was 66.52. The average score of student knowledge after being given education using animated video media is 91.16. The percentage increase in knowledge is 24.64%. Wilcoxon test analysis, the results obtained $p = <0.001$ which means there is a significant change. **Conclusion:** There is an effect of anemia prevention education on the knowledge of adolescent girls using animated video media.

Key words: Effect of education; prevention of anemia; knowledge of young women; animated videos.

ABSTRAK

Latar Belakang: Remaja putri lebih rentan terkena anemia karena adanya siklus menstruasi setiap bulan, pengetahuan yang kurang serta pemberian media yang kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan mengenai pencegahan anemia. Oleh karena itu, perlu adanya pemberian edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi yang tepat sesuai karakteristik sasaran. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi. **Metode:** Desain pre-eksperimental dengan rancangan *one group pretest-posttest without control*, dengan jumlah 74 siswi dari total populasi sebanyak 281 siswa. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* untuk membuktikan hipotesis penelitian. **Hasil:** Rata-rata skor pengetahuan siswi sebelum diberikan edukasi menggunakan media video animasi sebesar 66,52. Rata-rata skor pengetahuan siswi setelah diberikan edukasi menggunakan media video animasi sebesar 91,16. Presentase peningkatan pengetahuan 24,64%. Analisis uji *Wilcoxon*, didapatkan hasil $p = <0,001$ yang artinya terjadi perubahan yang signifikan. **Simpulan:** Adanya pengaruh edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi.

Kata kunci: Pengaruh edukasi; pencegahan anemia; pengetahuan remaja putri; video animasi.

PENDAHULUAN

Anemia merupakan masalah kesehatan di masyarakat yang masih sering dijumpai seperti di Indonesia. Anemia adalah gejala dari kondisi yang mendasari seperti kehilangan komponen darah atau kurangnya nutrisi yang dibutuhkan untuk pembentukan sel darah merah yang mengakibatkan penurunan kapasitas pengangkut oksigen darah atau hemoglobin¹.

Di antara semua kelompok umur, remaja adalah kelompok usia yang membutuhkan zat besi² paling tinggi karena pada masa ini tubuh mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, khususnya pada remaja putri dengan adanya perubahan fisiologis tubuh seperti siklus menstruasi turut meningkatkan risiko anemia³. Faktor lain terjadinya anemia pada remaja yaitu pengetahuan yang kurang tentang anemia⁴. Anemia pada remaja putri merupakan atribut penyebab tingginya kematian ibu, tingginya insiden bayi berat lahir rendah, kematian prenatal tinggi. Karena itu, gizi remaja adalah refleksi dari awal kekurangan gizi anak usia dini⁵.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah anemia pada remaja adalah dengan pemberian edukasi⁶ untuk meningkatkan konsumsi makanan bergizi khususnya zat besi. Pemberian edukasi kesehatan dapat menggunakan beberapa media, salah satunya adalah media video animasi⁷. Pemilihan video animasi sebagai media yang efektif untuk dipilih karena dapat memunculkan unsur suara, gambar bergerak dan berwarna yang dapat menarik perhatian peserta didik yang dapat meningkatkan pengetahuan mengenai pencegahan anemia pada remaja putri⁸.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi di SMPN 1 Ciparay.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan rancangan *one group pretest-posttest without control*⁹. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi kelas 9 di SMPN 1 Ciparay sebanyak 281 siswi dengan sampel 74 siswi yang dihitung dengan rumus *slovin*⁹ dan diambil menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*⁹. Penelitian dilakukan di SMPN 1 Ciparay Kabupaten Bandung tahun 2022.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen berupa 15 pertanyaan tertutup¹⁰ dengan empat alternatif jawaban (a, b, c dan d) yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan¹⁰ remaja putri.

Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 18 Mei 2022. Calon responden penelitian diberikan *Informed Consent*⁹ terlebih dahulu yang dimuat dalam *google form* untuk melindungi hak privasi calon responden pada saat dilakukan penelitian. Lalu dilakukan pengisian instrumen berupa *pretest* melalui *google form* yang dibagikan pada *Whatsapp Group*. Selanjutnya, responden diberikan media video animasi sebagai intervensi penelitian dengan memberikan jeda waktu sehingga dapat menganalisis isi video animasi mengenai pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri.

Media video animasi yang dibagikan telah melewati proses pengembangan media dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*)¹⁰. Pada tahap *analysis* peneliti menyusun matriks berdasarkan analisis masalah kesehatan dan sasaran serta matriks rancangan pengembangan media. Pada tahap *design*, peneliti merancang *storyboard* media video animasi¹¹, *positioning* pesan serta isi materi mengenai pencegahan anemia pada siswi kelas 9 di SMPN 1 Ciparay. Pada

tahap *development*, media yang dihasilkan ditahap perancangan menggunakan aplikasi animaker selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media¹¹. Pada tahap *implementation*, peneliti melakukan uji coba media dalam uji coba kelompok kecil yaitu 10 siswi¹⁰ kelas 9 untuk mendapatkan masukan dan saran. Pada tahap *evaluation*, peneliti memperbaiki video animasi yang akan dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari uji coba kelompok kecil¹².

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*⁹ dan didapatkan hasil data tidak berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Wilcoxon*⁹ dengan derajat kesalahan 5% untuk membuktikan hipotesis penelitian.

Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor *ethical clearance* No.11/KEPK/EC/IV/2022.

HASIL

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi didapat skor 86,66%. Penilaian yang dilakukan terdiri dari 3 aspek penilaian dengan rata-rata nilai pada aspek judul adalah 5, konten adalah 4 dan pemanfaatan adalah 5, sehingga isi materi video animasi dapat digunakan dengan revisi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media didapat skor 90%. Penilaian yang dilakukan terdiri dari 4 aspek penilaian dengan rata-rata nilai pada aspek judul adalah 5, konten adalah 4, tarik adalah 4 dan pemanfaatan adalah 5, sehingga media video animasi dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan uji coba kelompok kecil pada 10 orang responden yang memiliki karakteristik sama dengan sampel penelitian didapatkan saran dan masukan untuk perbaikan

akhir penelitian yaitu ada kalimat yang tidak dipahami dan suara latar musik terlalu keras sehingga pengisi suara kurang terdengar jelas.

Berdasarkan hasil uji validitas, didapatkan 5 item pertanyaan dengan nilai r kurang dari r tabel ($r=0,361$) sehingga dinyatakan tidak valid⁹. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen bahwa seluruh item pertanyaan dinyatakan reliabel karena *Alpha-Cronbach* 0,6 sehingga instrumen tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran secara berulang-ulang⁹.

Pengetahuan remaja putri sebelum diberikan edukasi kesehatan menggunakan media video animasi diukur dari skor *pretest*. Hasil rata-rata pengetahuan remaja putri sebelum diberikan media video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Pengetahuan Remaja Putri Sebelum Diberikan Edukasi Pencegahan Anemia Menggunakan Media Video Animasi

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sebelum	74	66,52	11,97168

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan remaja putri sebelum diberikan edukasi kesehatan menggunakan media video animasi adalah 66,52.

Pengetahuan remaja putri setelah diberikan edukasi kesehatan menggunakan media video animasi diukur dari skor *pretest*. Hasil rata-rata pengetahuan remaja putri setelah diberikan media video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2

Pengetahuan Remaja Putri Setelah Diberikan Edukasi Pencegahan Anemia Menggunakan Media Video Animasi

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sebelum	74	91,16	5,941498

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan remaja putri setelah diberikan edukasi kesehatan menggunakan media video animasi adalah 91,16.

Peningkatan pengetahuan pada remaja putri sebelum dan setelah diberikan edukasi kesehatan menggunakan media video animasi dilakukan dengan menguji skor *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menguji normalitas data.

Uji normalitas data dilakukan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui aplikasi SPSS dengan hasil nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3

Pengaruh Edukasi Pencegahan Anemia Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Menggunakan Media Video Animasi

Posttest – Pretest	
Z	-7.403 ^b
<i>Asymp Sig. (2-tailed)</i>	<.001

*Uji Statistik

Berdasarkan output diatas, diketahui *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai <0,001. Karena nilai <0,001 lebih kecil dari < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh antara edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi¹³ di SMPN 1 Ciparay.

PEMBAHASAN

Berdasarkan validasi ahli materi dan media serta uji coba pada kelompok kecil untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran¹¹,

didapatkan bahwa edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi layak digunakan sebagai intervensi penelitian untuk meningkatkan pengetahuan remaja putri mengenai pencegahan anemia¹³.

Instrumen yang dikembangkan sebelumnya terdiri dari 20 item pertanyaan. Instrumen valid apabila nilai *r* hitung > *r* tabel (= 0,361), didapatkan 15 item pertanyaan memiliki koefisien validitas > 0,361. Artinya 15 soal valid untuk digunakan dalam penelitian peneliti dengan kata lain terdapat 5 soal yang tidak valid¹⁴. Berdasarkan uji reliabilitas instrumen didapatkan nilai *Alpha-Cronbach* = 0,761, hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan dinyatakan reliabel karena *Alpha-Cronbach* ≥ 0,6¹⁴.

Pengetahuan sebelum diberikan media video animasi terhadap 74 siswi kelas 9 di SMPN 1 Ciparay dengan rata-rata nilai sebesar 66,5 atau kategori cukup dan pengetahuan setelah menonton video animasi, didapatkan rata-rata 91,16. Dengan persentase peningkatan pengetahuan remaja putri sebesar 24,64%¹⁵.

Hasil analisis pada uji *wilcoxon*, diperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi¹³ di SMPN 1 Ciparay.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Frisda et al., 2022) bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan remaja dengan nilai *p value* = 0.000 (<0,05)¹³.

Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daipada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan¹, dalam hal ini mengenai penyakit anemia karena pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk perilaku seseorang.

Pembelajaran menggunakan video animasi dapat melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga pembelajaran sesuai dengan perkembangan kognitif siswa akan mudah memperoleh pengetahuan melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, sehingga menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menimbulkan motivasi lebih baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan sungguh-sungguh⁸.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh edukasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri menggunakan media video animasi.

Pengembangan media video animasi pencegahan anemia terhadap pengetahuan remaja putri dirancang sistematis sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dengan rata-rata skor pengetahuan sebelum diberikan edukasi kesehatan dengan menggunakan media video animasi yaitu berkategori cukup dan rata-rata skor pengetahuan sesudah diberikan edukasi dengan menggunakan media video animasi yaitu berkategori baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ungkapan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Ucapan terima kasih dan penuh cinta peneliti sampaikan kedua orang tua, kakak tercinta, seluruh dosen, tenaga kependidikan, staf Jurusan Promosi Kesehatan, seluruh responden yang bersedia mengikuti penelitian beserta orang-orang yang terlibat di dalamnya, rekan-rekan seperjuangan serta sahabat Ciparay yang selalu ada untuk memanjatkan do'a demi kelancaran penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

1. Budianto A. Anemia Pada Remaja Putri Dipengaruhi Oleh Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia. *J Ilm Kesehat.* 2016;5(10). doi:10.35952/jik.v5i10.31
2. Priyanto LD. The Relationship of Age, Educational Background, and Physical Activity on Female Students with Anemia. *J Berk Epidemiol.* 2018;6(2):139. doi:10.20473/jbe.v6i22018.139-146
3. Taufiq dr. Z, Ekawidyani dr. KR, Sari dr. TP. *Aku Sehat Tanpa Anemia : Buku Saku Anemia Untuk Remaja Putri.* Wonderland; 2020.
4. Listiana A. Analisis Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Kejadian Anemia Gizi Besi pada Remaja Putri di SMKN 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah. *J Kesehat.* 2016;7(3):455. doi:10.26630/jk.v7i3.230
5. Suryani D, Hafiani R, Junita R. Analisis Pola Makan Dan Anemia Gizi Besi Pada Remaja Putri Kota Bengkulu. *J Kesehat Masy Andalas.* 2017;10(1):11. doi:10.24893/jkma.v10i1.157
6. Alfarisy S, Agrina, Widia L. Efektifitas pendidikan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang dampak merokok. *J Online Mhs Bid Ilmu Keperawatan.* 2016;1(10):1-9. http://jom.unri.ac.id/index.php/JOM_PSIK/article/view/3524
7. Azhari MA, Fayasari A. Pengaruh edukasi gizi dengan media ceramah dan video animasi terhadap pengetahuan sikap dan perilaku sarapan serta konsumsi sayur buah. *AcTion Aceh Nutr J.* 2020;5(1):55. doi:10.30867/action.v5i1.203
8. Widiyasanti M, Ayriza Y. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *J Pendidik Karakter.* 2018;8(1):1-16. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489>
9. Maturroh I, T NA. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusi Kesehatan;

- 2018.
10. Jatmika septian emma dwi, Maulana M, Kuntoro, Martini S. *Pengembangan Media Promosi Kesehatan.*; 2019.
 11. Muna KN, Wardhana S. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri Dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD Khofifah Naila Muna 1) , Surya Wardhana 2). *Pendidik Dasar.* 2021;V(November).
<https://wideo.co/>
 12. Purnamasari NL. Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *J Pendidik Dan Pembelajaran Anak Sekol Dasar.* 2020;5(1):23-30.
<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/penasd/article/view/1530>
 13. Frisda BN, Fatmaningrum W, Ningtyas WS. Pendidikan Gizi Seimbang Dengan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Remaja. *Ilm Indones.* 2022;7:2.
 14. Nuryani N. Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Gizi Seimbang Pada Remaja. *Ghidza J Gizi dan Kesehat.* 2020;3(2):37-46.
doi:10.22487/ghidza.v3i2.19
 15. Sary YNE. Pendidikan Kesehatan Tentang Sarapan Pagi Seimbang Berpengaruh Terhadap Perubahan Status Gizi Remaja Putri. *Syifa' Med J Kedokt dan Kesehat.* 2021;12(1):11.
doi:10.32502/sm.v12i1.2539