

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS SILIWANGI  
TASIKMALAYA  
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT  
PEMINATAN PROMOSI KESEHATAN  
2024**

**ABSTRAK**

**FERLIANA ARISA ADE KUSUMA**

**PENGARUH PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG ANEMIA PADA REMAJA PUTRI DI KELAS VII  
(Studi Penelitian pada Siswi Kelas VII di MTs Al Ma'Arif Kota Tasikmalaya)**

Remaja putri lebih berisiko menderita anemia karena pada masa ini terjadi peningkatan kebutuhan zat besi yang diakibatkan oleh pertumbuhan dan menstruasi (Sirait, 2019). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia para remaja putri kelas VII. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre Eksperimental* dengan menggunakan rancangan penelitian *One Group Pretest and Posttest Design*. Subjek penelitian adalah seluruh siswi kelas VII di MTs Al-Ma'Arif Kota Tasikmalaya yang berjumlah 63 siswi. Hasil dalam penelitian terdapat peningkatan nilai pengetahuan dan sikap yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, bahwa terdapat perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media permainan monopoli terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri kelas VII di MTs Al-Ma'Arif Kota Tasikmalaya, dengan rata-rata skor pengetahuan *pretest* 5,02 dan setelah diberikan edukasi menggunakan media permainan monopoli skor *posttest* 7,09, lalu rata-rata *pretest* sikap 30,11 dan setelah diberikan edukasi menggunakan media permainan monopoli rata-rata *posttest* sikap 31,39. Disimpulkan ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri kelas VII di MTs Al-Ma'Arif Kota Tasikmalaya. Disarankan untuk menggunakan media permainan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang anemia remaja.

**Kata Kunci:** anemia, remaja putri, permainan monopoli.

**FACULTY OF HEALTH SCIENCES**  
**SILIWANGI UNIVERSITY**  
**TASIKMALAYA**  
**PUBLIC HEALTH STUDY PROGRAM**  
**HEALTH PROMOTION SPECIALTY**  
**2024**

**ABSTRACT**

**FERLIANA ARISA ADE KUSUMA**

***THE INFLUENCE OF THE MONOPOLY GAME AS AN EDUCATIONAL MEDIA ON KNOWLEDGE AND ATTITUDES ABOUT ANEMIA IN TEENAGE GIRLS IN CLASS VII***

***(Research Study on Class VII Female Students at MTs Al Ma'Arif, Tasikmalaya City)***

*Adolescent girls are more at risk of suffering from anemia because during this period there is an increase in iron requirements due to growth and menstruation (Sirait, 2019). The aim of this research is to determine the influence of monopoly game media as an educational on knowledge and attitudes about anemia in class VII teenage girls. This research is quantitative research using the Pre Experimental method using the One Group Pretest and Posttest Design research design. The research subjects were all class VII students at MTs Al-Ma'Arif Tasikmalaya, totaling 63 female students. The result of the research showed a significant increase in knowledge and attitude scores between the pretest and posttest, that there was a difference in scores before and after using monopoly game media on knowledge and attitudes about anemia in class VII teenage girls at MTs Al-Ma'Arif Tasikmalaya, with an average knowledge score of 5,02 and after being given education using monopoly game media the posttest score is 7,09, then the average pretest attitude is 30,11 and after being given education using monopoly game media the posttest score is 31,39. It was concluded that there is an influence of using monopoly game media on knowledge and attitudes about anemia in class VII teenage girls at MTs Al-Ma'Arif Tasikmalaya. It is recommended to use game media as an effort to increase knowledge and attitudes about teenager anemia.*

**Keywords:** *anemia, teenage girls, monopoly game.*