

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut *World Health Organization* (WHO), Anemia didefinisikan sebagai keadaan jumlah sel darah merah atau kadar hemoglobin yang jumlahnya tidak sesuai dengan kebutuhan fisiologis tubuh. Anemia adalah suatu keadaan dimana saat kadar hemoglobin dalam darah jumlahnya kurang dari kadar normal atau sedang mengalami penurunan (Kemenkes, 2019). Anemia pada remaja putri merupakan masalah umum yang sering dijumpai terutama pada negara-negara berkembang seperti halnya di Indonesia, dimana dampak dari anemia dapat menurunkan produktivitas kerja, pertumbuhan menjadi terhambat, tubuh mudah terinfeksi, berkurangnya kebugaran tubuh, semangat belajar dan prestasi menurun (Sirait, 2019). Remaja putri lebih berisiko menderita anemia, karena pada masa ini terjadi peningkatan kebutuhan zat besi yang diakibatkan oleh pertumbuhan dan menstruasi. Terjadinya anemia dapat disebabkan karena pola makan yang salah, tidak teratur dan tidak sesuai dengan kecukupan sumber gizi yang dibutuhkan oleh tubuh (Sirait, 2019).

Beberapa dampak yang terjadi pada remaja putri yang menderita anemia yaitu mengakibatkan wajah pucat, lesu atau lelah, sesak nafas, dan kurangnya nafsu makan serta gangguan pertumbuhan. Dampak langsung yang terjadi pada remaja putri yang terkena anemia ialah sering merasa pusing, wajah terlihat lebih pucat dari anak kebanyakan, lesu, lemah, dan juga dapat

berdampak pada saat remaja putri nantinya akan hamil. Remaja putri yang menderita anemia akan lebih parah pada saat masa kehamilan. Anemia dapat dihindari dengan mengonsumsi makanan tinggi zat besi, asam folat, vitamin A, C dan Zink serta adanya pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) dalam upaya pencegahan anemia (Fitri dalam Nuria, 2021).

Berdasarkan data Riskesdas tahun 2018, Riskesdas menemukan adanya kenaikan kasus anemia pada remaja putri. Dimana pada tahun 2013 sekitar 37,1% remaja putri mengalami anemia, namun pada tahun 2018 angka tersebut naik menjadi 48,9%.

Menurut Depkes RI tahun 2018, angka kejadian anemia di Jawa Barat terbilang tinggi yaitu sebesar 57,7% (Profil Dinkes Provinsi Jawa Barat, 2018). Kota Tasikmalaya merupakan salah satu wilayah yang terdapat di Jawa Barat yang memiliki permasalahan mengenai anemia pada remaja putri. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinkes Kota Tasikmalaya tahun 2023, didapat hasil setelah melakukan pemeriksaan di 222 sekolah. Pemeriksaan dilakukan pada siswi kelas 7 sebanyak 50% siswa dan siswi kelas 10 sebanyak 49,8% dengan total siswi 10.164 (76,55%), didapatkan hasil sebanyak 21,77% pada siswi kelas 7 dan 22,74% pada siswi kelas 10 yang menderita anemia. Sementara yang tidak menderita anemia sebanyak 28,41% pada siswa kelas 7 dan sebanyak 27,08% pada siswi kelas 10. Dengan total remaja putri yang menderita anemia sebanyak 44,52%, didapatkan hasil pemeriksaan yang menderita anemia ringan sebanyak 25,51%, anemia sedang sebanyak 18,68%, dan anemia berat sebanyak 0,33% siswi (Profil Dinkes Kota Tasikmalaya,

2023). Pada tahun 2024, mengalami kenaikan dimana remaja putri kelas 7 yang menderita anemia meningkat menjadi 47,03% dan pada remaja putri kelas 10 yang menderita anemia sebanyak 44,21%. Data kasus terbesar berada di Puskesmas Karanganyar dengan penderita anemia sebanyak 76,12% remaja putri di kelas 7. Dimana dari wilayah kerja Puskesmas Karanganyar dilakukan pemeriksaan screening anemia pada 6 sekolah dan didapati hasil bahwa di MTs Al Ma'arif dari total 72 siswi kelas 7 yang melakukan pemeriksaan didapatkan sebanyak 48,3% siswi menderita anemia (Profil Dinkes Kota Tasikmalaya, 2024).

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting terhadap terbentuknya tindakan seseorang karena dengan pengetahuan yang baik akan mempengaruhi pengambilan sikap yang benar terhadap suatu objek tertentu, pengetahuan juga didasari oleh pengalaman dan sumber informasi yang didapat (Notoadmojo, 2007). Pada penelitian Weliyati dan Riyanto (2019), menyatakan bahwa remaja putri yang berpengetahuan rendah lebih rentan terhadap anemia dibandingkan mereka yang memiliki pengetahuan yang lebih baik. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan remaja terhadap anemia dapat mempengaruhi kebiasaan pola konsumsi makanan pada remaja (Pratiwi, 2022).

Sikap merupakan sebuah pandangan yang berbeda dengan pengetahuan yang dimiliki seseorang, dimana pengetahuan yang baik maka dapat mendorong seseorang untuk memiliki sikap yang sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Apabila seseorang telah mendengar terkait anemia maka

pengetahuan seseorang ini dapat membawa orang tersebut untuk berpikir serta berusaha untuk mencegah supaya tidak terkena anemia (Notoadmojo, 2005).

Meningkatkan pengetahuan seseorang yaitu dengan memberikan pendidikan atau pembelajaran. Permainan edukasi sebagai salah satu contoh media pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, digunakan supaya pemain dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan menggunakan media permainan atau game edukasi dapat mendorong siswa untuk belajar aktif dan kreatif melalui beberapa tantangan yang diberikan sehingga penggunaannya dapat berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia (Yulianti, 2020:528).

Peran media sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswi remaja putri terhadap informasi yang diberikan. Media memiliki beberapa kelebihan antara lain membuat konsep yang sebelumnya abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas (Prita dalam Nuria, 2021).

Peneliti melakukan survei awal yang dilakukan kepada 10 siswi kelas VII di MTs Al-Ma'arif Kota Tasikmalaya pada bulan Maret 2024. Hasil kuesioner mengenai pengetahuan anemia yang diantaranya, pengertian anemia, gejala anemia, yang berisiko terkena anemia, cara mengetahui jika menderita anemia, dampak anemia bagi remaja putri, serta makanan yang dapat dikonsumsi untuk mencegah kurang darah pada remaja putri sebanyak 6 soal didapatkan 90% siswi menjawab tidak mengetahui pengertian anemia, 70%

siswi tidak mengetahui gejala anemia, 60% siswi tidak mengetahui dampak anemia bagi remaja putri, dan 70% siswi tidak mengetahui makanan apa yang dapat dikonsumsi untuk membantu mencegah kurang darah pada remaja putri. Sedangkan, untuk kuesioner mengenai sikap, 60% siswi menjawab tidak setuju terkait pernyataan remaja perlu mengkonsumsi makanan yang banyak mengandung zat besi, 80% siswi menjawab tidak setuju terkait pernyataan mengkonsumsi tablet tambah darah (Fe), dan 50% siswi menjawab setuju terkait pernyataan bahwa anemia tidak mengganggu aktivitas remaja putri.

Dari hasil survei awal tersebut didapatkan bahwa pengetahuan dan sikap siswi mengenai anemia pada remaja putri masih kurang. Salah satu cara untuk menanggulangi masalah tersebut, yaitu dengan cara memberikan edukasi. Edukasi dalam hal ini merupakan salah satu upaya untuk melakukan perubahan dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja putri terkait anemia. Pengetahuan atau kognitif merupakan ranah yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang, edukasi yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja putri dengan dibantu media yang ada supaya lebih menarik dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah media permainan monopoli (Suherman and Shafira, 2019).

Hasil dari penelitian Syahputri (2021), didapatkan adanya peningkatan pengetahuan dan sikap pada remaja putri sebelum dan sesudah intervensi menggunakan Monomia (Monopoli Anemia) sebagai media edukasi. Sedangkan hasil dari penelitian Ramdany (2021), menunjukkan terjadinya

peningkatan pengetahuan siswi setelah diberi edukasi melalui permainan *monopoly simulation*.

Penggunaan media monopoli yang digunakan dalam penelitian Syahputri (2021) masih terdapat beberapa kekurangan seperti warna dan *font* yang digunakan terlalu gelap sehingga dianggap kurang bersahabat terhadap sasaran penelitian yang merupakan siswi SMP, serta informasi terkait anemia dalam permainan masih terlalu singkat. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi permainan monopoli dengan mengubah desain papan monopoli serta informasi terkait anemia di dalam kartu permainan lebih lengkap.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Anemia Pada Remaja Putri di Kelas VII di MTs Al-Ma’arif Kota Tasikmalaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dijelaskan bahwa masalah anemia pada remaja putri masih cukup tinggi dikarenakan kurangnya pengetahuan dan sikap remaja putri terhadap anemia sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri kelas VII di MTs Al-Ma’Arif Kota Tasikmalaya?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri Kelas VII di MTs Al-Ma'Arif Kota Tasikmalaya.

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis perbedaan terkait tingkat pengetahuan siswi kelas VII sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia dengan menggunakan media permainan monopoli di MTs Al-Ma'Arif Kota Tasikmalaya.
- b. Menganalisis perbedaan sikap siswi kelas VII terkait anemia sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media permainan monopoli di MTs Al-Ma'Arif Kota Tasikmalaya.

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini untuk melihat apakah ada pengaruh permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri kelas VII di MTs Al-Ma'Arif Kota Tasikmalaya.

2. Lingkup Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperimental* dengan menggunakan rancangan penelitian *One Group Pretest dan Posttest Design*.

3. Lingkup Keilmuan

Lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu Kesehatan Masyarakat khususnya bidang promosi Kesehatan.

4. Lingkup Tempat

Lingkup tempat dalam penelitian ini adalah sekolah MTs Al Ma'arif Kota Tasikmalaya.

5. Lingkup Sasaran

Sasaran pada penelitian ini adalah siswi kelas VII di MTs Al Ma'arif Kota Tasikmalaya.

6. Lingkup Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-Juni 2024.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademik

Dapat dijadikan sebagai bahan tambahan informasi dan bahan acuan bacaan bagi mahasiswa di jurusan Kesehatan Masyarakat terutama peminatan Promosi Kesehatan Universitas Siliwangi. Serta sebagai bahan informasi dalam upaya melakukan promosi kesehatan kepada remaja putri mengenai anemia.

2. Bagi Institusi Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi, acuan serta masukan dalam mengembangkan strategi promosi kesehatan dan peningkatan kualitas serta kuantitas pengetahuan dan sikap terkait anemia.

3. Bagi Remaja Putri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan pada remaja putri.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dan dapat membantu mengembangkan metode-metode promosi kesehatan yang lain dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri.