

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hingga saat ini, anemia masih merupakan masalah kesehatan masyarakat yang signifikan di Indonesia, baik ditingkat internasional maupun nasional (Amir *et al.*, 2024). Anemia adalah ketika tingkat hemoglobin atau eritrosit dalam tubuh lebih rendah dari normal (Andini *et al.*, 2025). World Health Organization (WHO, 2024), menyatakan bahwa sekitar 30% perempuan di seluruh dunia berusia antara 15-49 tahun mengalami anemia, remaja dan wanita usia subur adalah yang paling sering mengalaminya. Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023, menemukan bahwa prevalensi anemia sebesar 16,3% pada kelompok usia 5–14 tahun dan sebesar 15,5% pada kelompok usia 15–24 tahun. Angka tersebut menunjukkan bahwa anemia tidak hanya terjadi pada anak-anak, tetapi pada remaja dan orang dewasa (Dini Junita, 2021).

Perempuan memiliki risiko anemia (27,2%) lebih tinggi dibandingkan laki-laki (20,3%) dan remaja perempuan terutama yang berusia 15-19 tahun, memiliki risiko (30,44%) (Asriyanti *et al.*, 2024). Di Indonesia, prevalensi anemia lebih umum ditemukan pada perempuan dibandingkan laki-laki. Remaja perempuan berusia 15 hingga 19 tahun memiliki risiko yang lebih tinggi dengan prevalensi 30,44%. Faktor-faktor biologis seperti menstruasi, pola konsumsi gizi yang tidak sesuai dan peningkatan kebutuhan zat besi selama masa pertumbuhan dapat berkontribusi pada hal ini (Amir *et al.*, 2024). Konsumsi makanan yang kurang bergizi adalah penyebab utama anemia pada remaja, bersama dengan faktor tidak langsung seperti kurangnya pengetahuan dan kesadaran tentang cara mencegah anemia (Indriasari, SKM,MPHCN, PhD *et al.*, 2022).

Anemia yang dialami oleh remaja, terutama pada remaja putri dapat memiliki banyak efek negatif, seperti menghambat pertumbuhan, menjadi lebih mudah terinfeksi, mengurangi kebugaran dan kesegaran tubuh, serta mempengaruhi prestasi belajar karena anemia dapat menurunkan konsentrasi dalam belajar (Muliani, 2023). Konsumsi tablet fe secara teratur dan asupan makanan yang tinggi zat besi dapat mencegah anemia (Handayani dan Budiman, 2022). Selain itu, pengetahuan remaja tentang tablet tambah darah sangat

berpengaruh pada perilaku mereka terkait penggunaan tablet tambah darah (Sab'ngatun dan Riawati, 2021). Upaya pencegahan dan penanggulangan anemia perlu dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan remaja, khususnya remaja putri, melalui pemanfaatan media sebagai sarana edukasi gizi (Kasmarini dan Kurniasari, 2021).

Dalam pemberian edukasi terhadap siswa terdapat berbagai media yang digunakan seperti kartu games, booklet, leaflet, video game, komik, dan video edukasi terkait anemia. Berdasarkan penelitian terdahulu, media game memuat suatu permainan yang mampu menyampaikan edukasi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswi dapat mengingat materi yang diberikan dalam jangka waktu yang lebih lama (Azzahro dan Kurniasari, 2024). Dari hasil studi pendahuluan diperoleh bahwa 19 dari 20 siswi anemia memilih game sebagai media edukasi dibandingkan media video, leaflet dan buku saku. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzahro dan Kurniasari (2024) yang mengatakan bahwa media game merupakan cara menyenangkan untuk meningkatkan daya ingat terhadap materi edukasi. Selain itu menurut penelitian lain, penggunaan media game juga dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswi (Sari *et al.*, 2024). Dari penjelasan diatas dan studi pendahuluan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Perancangan *Prototype* Game Edukatif Berbasis Web tentang Konsumsi Tablet Fe pada Siswi Anemia di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan informasi dalam latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Bagaimana perancangan *prototype* game edukatif berbasis web tentang konsumsi tablet Fe pada siswi anemia di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui rancangan *prototype* game edukatif berbasis web tentang konsumsi tablet Fe pada siswi anemia di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran informasi kebutuhan pada siswi anemia terkait perancangan *prototype* game edukatif berbasis web tentang konsumsi tablet fe pada siswi anemia di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya.
- b. Mengetahui kelayakan perancangan *prototype* game edukatif berbasis web tentang konsumsi tablet fe pada siswi anemia di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.
- c. Mengetahui hasil uji kelayakan perancangan *prototype* game edukatif berbasis web tentang konsumsi tablet fe pada siswi anemia di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran kesehatan berbasis game edukatif interaktif, serta memperkuat teori bahwa media digital dapat meningkatkan pengetahuan dan kepatuhan konsumsi tablet Fe pada remaja putri.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswi Anemia:**

Memberikan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kepatuhan dalam mengonsumsi tablet Fe.

#### **b. Bagi Sekolah:**

Menjadi inovasi media edukatif yang dapat dimanfaatkan guru atau petugas UKS dalam kegiatan pembelajaran gizi dan kesehatan remaja.

#### **c. Bagi Peneliti Lain:**

Dapat menjadi referensi dan acuan dalam penelitian serupa yang berfokus pada pengembangan media edukatif di bidang kesehatan remaja.

#### **d. Bagi Tenaga Kesehatan/Puskesmas:**

Menjadi media promosi kesehatan tambahan untuk meningkatkan efektivitas program Tablet Tambah Darah (TTD) di kalangan remaja putri sekolah.