



SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI
SARANA EDUKASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP
TENTANG ANEMIA PADA REMAJA PUTRI KELAS VII
DI SMP NEGERI 9 TASIKMALAYA**

ASIH KURNIASIH

NIM.P2.06.20.5.22.004

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
KEPERAWATAN TASIKMALAYA
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**

2026





SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI
SARANA EDUKASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP
TENTANG ANEMIA PADA REMAJA PUTRI KELAS VII
DI SMP NEGERI 9 TASIKMALAYA**

ASIH KURNIASIH

NIM.P2.06.20.5.22.004

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
KEPERAWATAN TASIKMALAYA
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**

2026



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Monopoli sebagai Sarana Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Anemia pada Remaja Putri Kelas VII di SMP Negeri 9 Tasikmalaya.”**

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi berbagai rintangan dan tantangan. Namun, berkat motivasi, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Dini Mariani, S.Kep., Ners., M.Kep. selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya sekaligus pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Ridwan Kustiawan, S.Kep., Ners., M.Kep. selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya.
3. Yudi Triguna, S.Kep., Ners., M.Kep. selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Tasikmalaya.
4. Heri Djamiatul Maulana, S.Sos. M.Kes selaku pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen dan staf Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya Wilayah Tasikmalaya atas dukungan dan ilmu yang telah diberikan selama masa pendidikan.
6. Orang tua tercinta saya, Odik dan Tati Karwati, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, serta dukungan finansial.

7. Kakak tercinta penulis, Wendi dan Yana atas kehadiran, nasihat, dan dukungan yang senantiasa mengiringi langkah penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan Angkatan 4 Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Tasikmalaya Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, yang telah berjuang bersama dan saling memberikan semangat.
9. Teman terbaik saya “*Florrraa*”, Aulya Nurazizah, Citra Damas Septia, dan Fatiya Aulia Mutmainnah yang selalu hadir memberikan dukungan, semangat, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Teman kos saya, Ingga Gema, dan Sintia Siti Sahara, yang telah menjadi keluarga kedua serta memberikan kebersamaan, dukungan, dan semangat selama masa perkuliahan.

Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang keperawatan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Atas perhatian dan masukan yang diberikan, peneliti mengucapkan terima kasih.

Tasikmalaya, 5 Januari 2026



Asih Kurniasih

**Pengaruh Media Permainan Monopoli sebagai Sarana Edukasi Terhadap
Pengetahuan dan Sikap tentang Anemia pada Remaja Putri
Kelas VII di SMP Negeri 9 Tasikmalaya**

ABSTRAK

Asih Kurniasih¹, Dr. Dini Mariani², Heri Djamiatul Maulana³, Lia Herliana⁴

Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Tasikmalaya

Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

Anemia merupakan masalah kesehatan yang sering terjadi pada remaja putri akibat meningkatnya kebutuhan zat besi selama masa pubertas dan menstruasi. Kurangnya pengetahuan dan sikap positif mengenai pencegahan anemia menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap tingginya kejadian anemia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli sebagai sarana edukasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri kelas VII di SMP Negeri 9 Tasikmalaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental pretest-posttest with control group*. Sampel penelitian berjumlah 40 siswi yang dibagi menjadi kelompok intervensi (n=20) dan kelompok kontrol (n=20) menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pengetahuan dan sikap yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pengetahuan kelompok intervensi meningkat dari 51,30 menjadi 89,00, sedangkan kelompok kontrol dari 49,65 menjadi 80,60. Rata-rata skor sikap kelompok intervensi meningkat dari 63,25 menjadi 94,45, sedangkan kelompok kontrol dari 64,00 menjadi 80,85. Hasil uji *Independent T-Test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok pada pengetahuan ($p=0,002$) dan sikap ($p=0,000$). Media permainan monopoli terbukti lebih efektif dibandingkan media *PowerPoint* dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia, sehingga dapat dijadikan alternatif media edukasi dalam program edukasi kesehatan di sekolah.

Kata Kunci: Anemia, Monopoli, Pengetahuan, Remaja Putri, Sikap

The Effect of Monopoly Game Media as an Educational Tool on Knowledge

***and Attitudes Regarding Anemia among Seventh Grade Female
Students at SMP Negeri 9 Tasikmalaya***

ABSTRACT

Asih Kurniasih¹, Dr. Dini Mariani², Heri Djamiatul Maulana ³, Lia Herliana⁴

Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Tasikmalaya

Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

Anemia is a common health problem among adolescent girls due to the increased iron requirements during puberty and menstruation. Limited knowledge and inadequate attitudes toward anemia prevention contribute to its high prevalence. This study aimed to determine the effect of a Monopoly game as an educational medium on knowledge and attitudes regarding anemia among seventh-grade adolescent girls at SMP Negeri 9 Tasikmalaya. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design. The sample consisted of 40 female students divided into an intervention group (n=20) and a control group (n=20) using proportionate stratified random sampling. Data were collected using validated and reliable knowledge and attitude questionnaires. The results showed that the mean knowledge score in the intervention group increased from 51.30 to 89.00, while the control group increased from 49.65 to 80.60. The mean attitude score in the intervention group increased from 63.25 to 94.45, whereas the control group increased from 64.00 to 80.85. Independent t-test analysis revealed significant differences between the intervention and control groups in knowledge ($p=0.002$) and attitude ($p=0.000$). The Monopoly game was found to be more effective than PowerPoint-based education in improving knowledge and attitudes regarding anemia among adolescent girls. Therefore, the Monopoly game can be considered an alternative educational medium for school-based health education programs.

Keywords: *Anemia, Monopoly Game, Knowledge, Adolescent Girls, Attitude*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II.....	15
TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Konsep Remaja.....	15
1. Definisi Remaja.....	15
2. Karakteristik Perkembangan Masa Remaja.....	17
3. Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan Remaja.....	18
B. Konsep Anemia.....	19
1. Definisi anemia.....	19
2. Klasifikasi Anemia.....	19
3. Faktor Penyebab Anemia.....	20
4. Tanda dan Gejala Anemia.....	21
5. Dampak Anemia pada Remaja Putri.....	23
6. Pencegahan Anemia pada Remaja Putri.....	24
C. Konsep Pengetahuan, Sikap dan Pendidikan Kesehatan.....	25
1. Pengetahuan.....	25
2. Konsep Sikap.....	30

3.	Konsep Pendidikan Kesehatan.....	34
D.	Media Edukasi Permainan Monopoli.....	40
1.	Definisi Media Permainan Monopoli.....	40
2.	Penatalaksanaan Permainan Monopoli.....	41
3.	Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli.....	44
E.	Kerangka Teori.....	46
F.	Kerangka Konsep.....	47
G.	Hipotesis.....	47
BAB III.....	48
METODOLOGI PENELITIAN.....	48
A.	Jenis Desain Penelitian.....	48
B.	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	49
C.	Variabel Penelitian.....	52
D.	Definisi Operasional.....	53
E.	Tempat Penelitian.....	54
F.	Waktu Penelitian.....	55
G.	Instrumen Penelitian.....	55
H.	Prosedur Pengumpulan Data.....	58
I.	Teknik Pengolahan Data.....	62
J.	Analisa Data.....	64
K.	Etika Penelitian.....	65
BAB IV.....	68
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
A.	Hasil Penelitian.....	68
B.	Pembahasan.....	75
C.	Keterbatasan.....	93
D.	Implikasi.....	94
BAB V.....	95
PENUTUP.....	95
A.	Kesimpulan.....	95
B.	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 2.1 Batas Normal Hemoglobin Pada Remaja Putri Usia 12-18 Tahun.....	20
Tabel 2.2 Klasifikasi Anemia Berdasarkan Hemoglobin pada Remaja Putri.....	20
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	46
Tabel 3.2 Perhitungan Sampel Per-Kelas.....	50
Tabel 3.3 Definisi Operasional.....	51
Tabel 3.4 Indikator Kuesioner Pengetahuan.....	53
Tabel 3.5 Indikator Kuesioner Sikap.....	55
Tabel 3.6 Alur Penelitian.....	58

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori	44
Bagan 2.2 Kerangka Konsep.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Studi Pendahuluan.....	107
Lampiran 2 Surat Permohonan KEPK.....	109
Lampiran 3 Izin Etik.....	110
Lampiran 4 Berita Acara Seminar Proposal.....	111
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian.....	113
Lampiran 7 Penjelasan Sebelum Pelaksanaan.....	114
Lampiran 8 Informed Consent.....	115
Lampiran 9 Instrumen Uji Media.....	119
Lampiran 10 Kuesioner.....	122
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	129
Lampiran 12 SAP (Satuan Acara Penyuluhan).....	131
Lampiran 13 SOP Permainan Monopoli Tentang Anemia.....	138
Lampiran 14 Media Permainan Monopoli Anemia.....	139
Lampiran 15 Media Power Point.....	149
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	154
Lampiran 17 Hasil Pengolahan Data.....	155
Lampiran 18 Lembar Bimbingan.....	161
Lampiran 19 Daftar Hadir Responden.....	165
Lampiran 20 Dokumentasi.....	167
Lampiran 21 Hasil Turnitin.....	171
Lampiran 22 Data Peneliti.....	172