

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja atau “*adolescence*” berasal dari bahasa latin “*adolescere*” yang dapat diartikan sebagai tumbuh ke arah kematangan. Remaja merupakan individu yang berada pada rentang usia 10–19 tahun, menempati fase peralihan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Pada tahap ini individu tidak hanya mengalami perubahan biologis, tetapi juga berada dalam proses pembentukan identitas, kemampuan pengambilan keputusan, dan kesiapan menghadapi tanggung jawab sosial sebagai calon dewasa. Berdasarkan tahap perkembangannya, masa remaja dibagi menjadi remaja awal (10–13 tahun), remaja pertengahan (14–16 tahun), dan remaja akhir (17–20 tahun) (Hidayat, 2024).

Perkembangan remaja meliputi perubahan fisik, emosional, dan sosial. Remaja usia 10–13 tahun (remaja awal) mulai menunjukkan tanda pubertas, seperti pertumbuhan payudara, rambut ketiak dan kemaluan, serta menstruasi pada remaja putri. Emosi mudah berubah, berpikir masih sederhana, dan interaksi sosial banyak dipengaruhi teman sebaya. Pada fase ini, remaja mulai mengembangkan kemandirian secara terbatas, membutuhkan dukungan keluarga, serta mengalami peningkatan kebutuhan gizi, terutama zat besi, yang penting untuk membentuk pola hidup sehat jangka panjang (Maulida *et al.*, 2024).

Remaja putri mengalami pubertas lebih dini yang ditandai dengan perubahan hormonal dan terjadinya menstruasi, sehingga kebutuhan zat besi meningkat dan risiko anemia menjadi lebih besar, sedangkan remaja putra memiliki risiko anemia yang lebih rendah karena tidak mengalami kehilangan darah secara fisiologis (Hutasoit *et al.*, 2023). Remaja putri memiliki risiko anemia sekitar sepuluh kali lebih besar dibandingkan remaja laki-laki akibat faktor biologis seperti pubertas dan menstruasi pada remaja putri, disertai dengan meningkatnya kemandirian serta perubahan pola makan dan gaya hidup. Kerentanan ini diperkuat oleh kecenderungan remaja memilih makanan kurang bergizi serta keterbatasan pengetahuan dan sikap terhadap kesadaran mengenai kesehatan, sehingga diperlukan upaya pencegahan anemia sejak dini agar proses pertumbuhan dan perkembangan dapat berlangsung secara optimal (Putri *et al.*, 2025).

Anemia merupakan kondisi ketika kadar hemoglobin (Hb), jumlah sel darah merah, dan nilai hematokrit berada di bawah batas normal. Remaja putri dikategorikan anemia apabila kadar hemoglobin kurang dari nilai normal, yaitu 12–15 g/dL (Feranica, 2024). Kondisi ini dapat terjadi akibat gangguan produksi sel darah merah, kehilangan darah yang meningkat, atau penghancuran sel darah merah yang lebih cepat dari kemampuan tubuh memproduksinya. Salah satu tanda klinis anemia yang mudah diamati adalah konjungtiva pucat, yang menunjukkan berkurangnya jumlah sel darah merah dan dapat digunakan sebagai indikator deteksi dini anemia (Maulida *et al.*, 2024).

Kondisi ini dapat ditandai dengan konjungtiva pucat yang sering disertai gejala 5L, yaitu Lemah, Letih, Lesu, Lelah, dan Lunglai. Gejala tersebut mencerminkan adanya gangguan fisiologis akibat rendahnya kadar hemoglobin yang berperan penting dalam pengangkutan oksigen ke seluruh jaringan tubuh. Akibatnya, daya tahan tubuh dan kekuatan fisik menurun, remaja menjadi mudah lelah, serta fungsi kognitif seperti konsentrasi dan daya ingat dapat terganggu. Kondisi ini berdampak pada prestasi akademik, aktivitas sehari-hari, dan produktivitas remaja. Apabila tidak ditangani secara tepat, anemia pada remaja putri berpotensi berlanjut hingga usia dewasa dan meningkatkan risiko komplikasi pada masa kehamilan dikemudian hari (Hutasoit *et al.*, 2023).

Remaja putri kelas VII merupakan kelompok yang tepat untuk diberikan intervensi edukasi kesehatan, khususnya terkait pencegahan anemia sejak dini, karena berada pada fase remaja awal yang ditandai dengan perubahan fisik dan peningkatan kebutuhan zat gizi. Faktor terjadinya anemia gizi besi antara lain rendahnya asupan zat besi, di mana zat besi hewani (heme iron) lebih mudah diserap tubuh dibandingkan zat besi nabati (non-heme iron) yang memerlukan konsumsi lebih banyak. Selain itu, pola menstruasi yang menyebabkan kehilangan darah secara rutin, rendahnya tingkat pengetahuan dan sikap remaja tentang anemia, serta status gizi juga berperan dalam meningkatkan risiko anemia. Oleh karena itu, edukasi kesehatan pada kelompok ini penting untuk meningkatkan pemahaman dan mendorong perilaku pencegahan anemia secara berkelanjutan (Yulianti *et al.*, 2024).

Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO, 2025), anemia masih menjadi masalah kesehatan global dengan prevalensi pada perempuan usia 15–49 tahun mencapai 30,7% yang menunjukkan hampir sepertiga remaja putri mengalami anemia. Di kawasan Asia, jumlah remaja putri yang mengalami anemia pada tahun 2022 diperkirakan mencapai 191 juta orang, dengan Indonesia menempati peringkat ke-8 dari 11 negara di Asia. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menunjukkan prevalensi anemia pada remaja putri di Indonesia sebesar 32%, yang berarti sekitar 3–4 dari 10 remaja putri mengalami anemia. Sementara itu, di Provinsi Jawa Barat, survei baseline yang dilakukan oleh *Nutrition International* (NI) tahun 2018 melaporkan prevalensi anemia pada remaja putri sebesar 41,93% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2022). Sementara itu, pada tingkat daerah, data registrasi Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya periode Januari hingga Desember 2025 menunjukkan bahwa persentase kejadian anemia pada remaja putri kelas VII mencapai 13,0%. Berdasarkan data setempat, yaitu Puskesmas Kahuripan tahun 2025/2026, persentase remaja putri kelas VII yang mengalami anemia mencapai 30,8%.

Kejadian anemia pada remaja dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan dan sikap terhadap anemia. Rendahnya pengetahuan remaja serta sikap remaja putri terhadap pola makan dan perilaku hidup sehat berperan dalam pencegahan anemia. Pengetahuan menjadi dasar pembentukan sikap dan tindakan, sehingga pemahaman yang baik dapat mendorong perilaku hidup sehat secara berkelanjutan (Arayani *et al.*, 2022).

Media pendidikan kesehatan berperan penting dalam proses edukasi kesehatan karena dapat memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan minat belajar, serta membantu sasaran memahami dan mengingat informasi kesehatan dengan lebih baik. Penggunaan media edukasi perlu disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik sasaran agar pesan kesehatan tersampaikan secara optimal. Edukasi anemia pada remaja putri memerlukan media yang menarik dan interaktif karena remaja cenderung mudah bosan dengan metode konvensional. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Game Edukasi Monopoli Anemia yang mengombinasikan unsur permainan dan edukasi untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan sikap positif terhadap pencegahan anemia (Nurnaningsih *et al.*, 2025).

Media permainan monopoli merupakan salah satu alat pembelajaran berbentuk permainan papan yang digunakan dalam kegiatan edukasi dengan pendekatan belajar sambil bermain. Dibandingkan dengan metode edukasi konvensional seperti ceramah, permainan monopoli mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa dituntut untuk memahami materi yang disajikan agar mampu mengambil keputusan dan menyusun strategi selama permainan berlangsung. Keterlibatan aktif tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu meningkatkan pengetahuan dan sikap mengenai anemia serta upaya pencegahannya secara lebih efektif (Zebua *et al.*, 2024).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif sebagai media edukasi di berbagai bidang kesehatan. Penelitian Hidayat, (2024) menggunakan simulasi monopoli kebersihan vulva dan meningkatkan perilaku kebersihan vulva remaja hingga 100%, sementara Nurnaningsih *et al.*, (2025) menggunakan monopoli kesehatan gigi dan meningkatkan pengetahuan siswa dari 93% menjadi 100%. Zebua *et al.*, (2024) menggunakan Healthpoly (monopoli gizi dan diabetes) untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang gaya hidup sehat dalam pencegahan diabetes melitus dari 77,72% menjadi 97,71%. Hal ini disebabkan oleh metode permainan monopoli dinilai lebih menarik, menantang, dan mampu memadukan belajar dengan hiburan, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diterima, diingat, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 9 Tasikmalaya pada tanggal 14 Januari 2026, jumlah siswi kelas VII sebanyak 164 siswi. Untuk memperoleh gambaran awal mengenai pengetahuan dan sikap terhadap anemia, dilakukan wawancara terhadap 10 siswi kelas VII. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 9 siswi tidak mengetahui pengertian anemia, penyebab, tanda dan gejala, kebutuhan zat besi, serta upaya pencegahannya, dan memiliki sikap yang kurang peduli terhadap pencegahan anemia, seperti menganggap anemia sebagai kondisi yang biasa dan kurang penting untuk dicegah. Sementara itu, 1 siswi hanya mengetahui pengertian anemia, namun menunjukkan sikap positif terhadap pencegahan anemia, meskipun pemahaman mereka masih terbatas. Dengan kurangnya pengetahuan dan sikap ini sejalan

dengan keluhan yang dirasakan oleh siswi, di mana 10 siswi sering mengalami gejala fisik yang terkait anemia, seperti mudah lelah dan lesu, saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan adanya risiko anemia pada remaja putri kelas VII yang belum ditangani secara optimal melalui pendekatan promotif dan preventif di lingkungan sekolah.

Salah satu strategi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja adalah permainan monopoli sebagai media edukasi dinilai sesuai dengan karakteristik remaja SMP karena bersifat interaktif, melibatkan partisipasi aktif, serta menggabungkan unsur bermain dan belajar. Media ini memungkinkan siswa memahami materi melalui pengalaman langsung selama permainan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap positif secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penerapan permainan monopoli sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap positif tentang anemia pada remaja putri, penting untuk dilakukan guna menilai efektivitas intervensi tersebut dalam konteks lingkungan sekolah, yaitu *“Pengaruh Media Permainan Monopoli sebagai Sarana Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Anemia pada Remaja Putri Kelas VII di SMP Negeri 9 Tasikmalaya”* sebagai upaya promotif dan preventif dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri mengenai anemia sejak usia sekolah menengah pertama.

B. Rumusan Masalah

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

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

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.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden kelompok intervensi dan kelompok kontrol
- b. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia pada kelompok intervensi sebelum dan setelah diberikan edukasi kesehatan.
- c. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan edukasi kesehatan.
- d. Mengidentifikasi sikap remaja putri tentang anemia pada kelompok intervensi sebelum dan setelah diberikan edukasi menggunakan permainan monopoli.
- e. Mengidentifikasi sikap remaja putri tentang anemia pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan edukasi kesehatan.

- f. Menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap tentang anemia sebelum dan setelah penerapan permainan monopoli sebagai media edukasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan teori dan referensi ilmiah mengenai efektivitas media permainan monopoli sebagai sarana edukasi kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anemia pada remaja putri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja Putri

Memberikan peningkatan pengetahuan dan sikap tentang anemia melalui media permainan monopoli, sehingga remaja putri memahami pengertian, penyebab, dampak, dan upaya pencegahan anemia sejak dini.

b. Bagi Sekolah

Menjadi alternatif media edukasi kesehatan yang menarik dan interaktif dalam mendukung pelaksanaan kegiatan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), khususnya untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja putri terhadap pencegahan anemia.

c. Bagi Tenaga Kesehatan atau Perawat

Sebagai media edukasi yang aplikatif dan inovatif dalam pelaksanaan promosi kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anemia pada remaja putri.

d. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai bahan referensi dalam pengembangan metode pembelajaran dan penelitian di bidang keperawatan, khususnya terkait penggunaan media permainan sebagai sarana edukasi kesehatan.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Desain dan Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
1.	<p>Judul: <i>The Effect Of Vulva Hygiene Monopoly Simulation Game On Vulva Hygiene Behavior In Teenagers At The Dormitory Of MAN2 Yogyakarta</i></p> <p>Penulis: Ayu Putri Pertiwi Hidayati, Diah Nur Anisa</p> <p>Tahun: 2024</p>	<p>Desain: <i>Pre-experimental design dengan pendekatan pre-test post-test</i></p> <p>Populasi dan Sampel: Populasi penelitian adalah Remaja perempuan di asrama MAN 2 Yogyakarta, dengan sampel 39 responden</p> <p>Variabel Independen: Simulasi permainan monopoli tentang kebersihan vulva</p> <p>Variabel Dependen: Perilaku kebersihan vulva pada remaja</p>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi permainan monopoli simulasi kebersihan vulva, seluruh responden (100%) menunjukkan perilaku kebersihan vulva yang baik. Analisis uji <i>Wilcoxon</i> menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan $p = 0,00$, sehingga permainan ini efektif meningkatkan perilaku kebersihan vulva pada remaja</p>	<p>Persamaan: Sama-sama bertujuan meningkatkan aspek kesehatan remaja dan menggunakan media monopoli</p> <p>Perbedaan: Metode sebelumnya <i>pre-experimental</i> satu kelompok sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Quasi-Experimental</i> dengan kelompok kontrol dan intervensi dan fokus penelitian berbeda yaitu perilaku kebersihan vulva sedangkan penelitian ini fokus pada pengetahuan dan sikap anemia</p>

No	Judul Penelitian	Desain dan Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
2.	<p>Judul: Efektivitas Permainan Monopoli Kesehatan Gigi sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi</p> <p>Penulis: Dianaturrohmah, Hera Nurnaningsih, Sri Mulyanti</p> <p>Tahun: 2025</p>	<p>Desain: <i>Pre-experimental, One Group Pretest-Posttest</i></p> <p>Populasi dan Sampel: Populasi penelitian adalah Siswa kelas V dan VI di Kabupaten Bandung Selatan dengan sampel 43 responden</p> <p>Variabel Independen: Media permainan monopoli kesehatan gigi</p> <p>Variabel Dependen: Pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi</p>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa meningkat dari 93% sebelum intervensi menjadi 100% setelah diberikan edukasi menggunakan permainan monopoli, dengan uji <i>Wilcoxon</i> menunjukkan nilai $p = 0,000$. Hal ini membuktikan bahwa permainan monopoli kesehatan gigi efektif sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi.</p>	<p>Persamaan: Sama-sama menggunakan media monopoli dan desain <i>pre-post</i> untuk meningkatkan pemahaman remaja</p> <p>Perbedaan: Metode sebelumnya <i>Pre-experimental</i> satu kelompok sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Quasi-Experimental</i> kontrol dan intervensi dan fokus penelitian berbeda yaitu pengetahuan kesehatan gigi sedangkan penelitian ini fokus pada pengetahuan dan sikap anemia</p>
3.	<p>Judul: Pengaruh media edukasi monopoli (<i>Healthpoly</i>) terhadap pengetahuan remaja mengenai gaya hidup dalam pencegahan diabetes mellitus di SMAN 5 Cimahi.</p> <p>Penulis: Beatrice Claresta Natasha Zebua</p> <p>Tahun: 2024</p>	<p>Desain: <i>Quasi-Experimental</i> dengan pendekatan <i>pretest-posttest</i> dan model pengembangan media PPE (<i>Planning, Production, Evaluation</i>)</p> <p>Populasi dan Sampel: Populasi penelitian adalah Siswa kelas X dan XI SMAN 5 Cimahi, dengan sampel sebanyak 90 siswa, dipilih dengan <i>purposive sampling</i></p> <p>Variabel Independen: Media edukasi monopoli (<i>Healthpoly</i>)</p> <p>Variabel Dependen: Pengetahuan remaja tentang gaya hidup sehat untuk pencegahan diabetes mellitus</p>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pengetahuan remaja meningkat secara signifikan setelah diberikan intervensi, dari rata-rata pretest 77,72 menjadi rata-rata <i>posttest</i> 97,71, dengan peningkatan sebesar 26%. Analisis statistik menggunakan uji <i>Wilcoxon</i> menunjukkan nilai $p = 0,000$, sehingga media monopoli <i>Healthpoly</i> terbukti efektif meningkatkan pengetahuan remaja mengenai gaya hidup sehat untuk pencegahan diabetes mellitus.</p>	<p>Persamaan: Sama-sama menggunakan desain <i>Quasi-Experimental pretest-posttest</i> dan media monopoli</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini fokus pada pengetahuan dan sikap anemia pada remaja putri sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada pencegahan diabetes mellitus, serta penelitian ini menggunakan kelompok kontrol dan intervensi sedangkan penelitian sebelumnya tidak memiliki kelompok kontrol.</p>

No	Judul Penelitian	Desain dan Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
4.	<p>Judul: Booklet Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Anemia</p> <p>Penulis: Masta Hutasoit, Yanita Trisetiyaningsih, Khristina Diaz Utami</p> <p>Tahun: 2023</p>	<p>Desain: <i>Quasi eksperimen</i></p> <p>Populasi dan Sampel: Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 dan 8 SMPN 1 Kalasan, dengan sampel penelitian berjumlah 57 siswa</p> <p>Variabel Independen: Media booklet sebagai pendidikan kesehatan tentang anemia</p> <p>Variabel Dependen: Tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia</p>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia meningkat dari 56,33% sebelum intervensi menjadi 86,67% setelah intervensi, dengan p-value = 0,000, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pendidikan kesehatan menggunakan media booklet.</p>	<p>Persamaan: Sama-sama menggunakan metode <i>quasi eksperimen</i></p> <p>Perbedaan: Media yang digunakan berbeda penelitian sebelumnya menggunakan booklet sedangkan penelitian ini menggunakan monopoli dan metode, penelitian sebelumnya tanpa kelompok kontrol sedangkan penelitian ini menggunakan kelompok kontrol dan intervensi serta penelitian sebelumnya hanya fokus pada pengetahuan tentang anemia, tetapi penelitian ini fokus pada pengetahuan dan sikap tentang anemia</p>
5.	<p>Judul: Pengaruh Edukasi Anemia Melalui Media Video terhadap Pengetahuan, Sikap, Serta Keberagaman Konsumsi Makanan Remaja Putri Di SMPN 86 Jakarta</p> <p>Penulis: Kamilia Farhan, Nursyifa Rahma Maulida, Widya Asih Lestari</p> <p>Tahun: 2024</p>	<p>Desain: <i>Quasi-Experimental</i></p> <p>Populasi dan Sampel: Populasi penelitian adalah seluruh siswi di SMP Negeri 86 Jakarta. Dengan sampel total 54 siswi SMP kelas VII-VIII</p> <p>Variabel Independen: Edukasi anemia menggunakan media video</p> <p>Variabel Dependen: Pengetahuan, sikap, dan keragaman pangan siswi terkait anemia.</p>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi melalui media video, skor rata-rata sikap remaja putri sebesar 37,5 poin dengan persentase sikap positif 50%, kemudian meningkat setelah intervensi video menjadi 40,3 poin dengan persentase sikap positif 57,4% ($p = 0,000 < 0,05$).</p>	<p>Persamaan: Sama-sama bertujuan meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia dan menggunakan metode <i>quasi eksperimen</i></p> <p>Perbedaan: Penelitian sebelumnya menggunakan media video sedangkan penelitian ini menggunakan media monopoli, penelitian sebelumnya tanpa kelompok kontrol, sedangkan penelitian ini menggunakan kelompok kontrol dan intervensi. Selain itu, penelitian sebelumnya mengukur keragaman pangan, sementara</p>

No	Judul Penelitian	Desain dan Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
				penelitian ini berfokus pada pengetahuan dan sikap tentang anemia.
6.	<p>Judul: Hubungan Pendidikan Kesehatan melalui Media <i>Flayer</i> terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Putri tentang Anemia di SMP Pesantren Salafiyah Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu Tahun 2024</p> <p>Penulis: Elvina Magriza Feranica, Nispi Yulyana</p> <p>Tahun: 2024</p>	<p>Desain: <i>Quasi eksperimen, One Group Pretest-Posttest</i></p> <p>Populasi dan Sampel: Populasi penelitian adalah Remaja putri kelas VII dan VIII di SMP Pesantren Salafiyah Hidayatul Qomariah, dengan sampel 120 responden, diambil dengan total sampling</p> <p>Variabel Independen: Pendidikan kesehatan melalui media <i>flayer</i></p> <p>Variabel Dependen: Pengetahuan tentang anemia pada remaja putri</p>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan melalui media <i>flayer</i>, sebagian besar remaja putri (59,2%) memiliki pengetahuan kurang tentang anemia. Setelah intervensi, hampir sebagian besar responden (60,0%) menunjukkan peningkatan pengetahuan menjadi cukup. Analisis bivariat menunjukkan nilai $p \leq 0,000$, menandakan adanya hubungan yang signifikan antara pendidikan kesehatan melalui media <i>flayer</i> dengan peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia.</p>	<p>Persamaan: Sama-sama menggunakan <i>desain quasi eksperimen pre-post</i></p> <p>Perbedaan: Media yang digunakan sebelumnya menggunakan <i>flayer</i> sedangkan penelitian ini menggunakan monopoli, metode sebelumnya tanpa kelompok kontrol sedangkan penelitian ini menggunakan kelompok kontrol, intervensi dan lokasi serta sampel berbeda, serta penelitian sebelumnya hanya fokus pada pengetahuan sedangkan penelitian ini fokus pada pengetahuan dan sikap tentang anemia.</p>

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa aspek yang menunjukkan kebaruan (*novelty*), salah satunya adalah penerapan media permainan monopoli untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri kelas VII di SMP Negeri 9 Tasikmalaya. Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan media lain, seperti booklet, video, serta penelitian sebelumnya fokus pada topik kesehatan yang berbeda, seperti perilaku kebersihan vulva, kesehatan gigi, dan pencegahan diabetes mellitus. Dengan demikian, Penelitian ini menghadirkan media inovatif sekaligus

menargetkan masalah kesehatan yang relevan bagi remaja putri di SMP Negeri 9 Tasikmalaya.

Selain itu, penelitian ini menggunakan desain *Quasi-Experimental* dengan kelompok kontrol dan intervensi, sedangkan penelitian sebelumnya umumnya hanya melibatkan satu kelompok tanpa kontrol. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi intervensi secara lebih *valid* dan dapat membandingkan perubahan pengetahuan dan sikap antara kelompok intervensi dengan kelompok kontrol. Variabel yang diukur dalam penelitian ini lebih lengkap, mencakup pengetahuan dan sikap, sedangkan penelitian terdahulu hanya menilai pengetahuan atau perilaku tunggal. Perbedaan lain terdapat pada media, lokasi, dan sampel, yang disesuaikan dengan karakteristik remaja putri di lokasi penelitian, sehingga intervensi menjadi lebih spesifik, kontekstual, dan relevan. Strategi ini memberikan kontribusi baru yang signifikan dalam pendidikan kesehatan remaja, dengan memperkenalkan media monopoli interaktif dan terstruktur sebagai sarana edukasi yang efektif dan menyenangkan.