

SKRIPSI

**PERBANDINGAN MEDIA EDUKASI ANTARA VIDEO ANIMASI
DAN MEDIA BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN REMAJA PUTRI TENTANG ANEMIA DI SMP
NEGERI 1 BOJONGGAMBIR KABUPATEN TASIKMALAYA
TAHUN 2026**



SYIFA DWI ANANDA

P2.06.24.5.22.036

PRODI SARJANA TERAPAN KEBIDANAN

JURUSAN KEBIDANAN

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN

TASIKMALAYA

TAHUN 2026

SKRIPSI

**PERBANDINGAN MEDIA EDUKASI ANTARA VIDEO ANIMASI
DAN MEDIA BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN REMAJA PUTRI TENTANG ANEMIA DI SMP
NEGERI 1 BOJONGGAMBIR KABUPATEN TASIKMALAYA
TAHUN 2026**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan Kebidanan



SYIFA DWI ANANDA

P2.06.24.5.22.036

PRODI SARJANA TERAPAN KEBIDANAN

JURUSAN KEBIDANAN

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN

TASIKMALAYA

TAHUN 2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Kebidanan pada Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya. Penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

Penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- 1 Dr. Dini Mariani, S.Kep, Ners, M.Kep, selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya;
- 2 Dr. Yati Budiarti, SST., M.Keb, selaku Ketua Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, sekaligus selaku dosen pembimbing utama;
- 3 Dede Gantini, SST., M.Keb selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan dan Pendidikan Profesi Bidan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya;
- 4 Sariestya Rismawati, SST., M.Keb, selaku Pembimbing Akademik Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya;
- 5 Ir Ir Khairiyah P, S.ST., M.Keb, selaku dosen pembimbing pendamping;
- 6 Seluruh staf dan dosen Prodi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya
- 7 Gugi Gustaman S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bojongsambir;
- 8 Kedua orang tua tercinta, Bapak Cecep & Ibu Lilis yang senantiasa memberikan doa, perhatian, kasih sayang, motivasi serta dukungan moral dan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
- 9 Keluarga Ibu Nia, kakak tercinta A Rizki & Teh Ochi, adik-adik tersayang Lulu, Nayla, Hanif serta keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, perhatian, kasih sayang, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
- 10 Sahabat tersayang Anggun, Tassa, Azmii, Syarah, Shofi, Indri yang selalu menemani, saling memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta menjadi

tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan tawa selama proses penyusunan skripsi ini;

- 11 Diri penulis sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga sejauh ini, melewati berbagai proses, tantangan, serta berbagai masalah dan hambatan selama penyusunan skripsi ini, termasuk kondisi kesehatan mental yang naik turun di tengah tekanan dan tanggung jawab yang harus diselesaikan. Terima kasih karena tetap berusaha kuat, perlahan bangkit di setiap masa sulit, dan tidak menyerah hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
- 12 Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Tasikmalaya, 03 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Ruang Lingkup.....	7
E. Manfaat	8
F. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Telaah Pustaka.....	12
B. Kerangka Teori.....	36
C. Kerangka Konsep.....	37
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	44
D. Variabel Penelitian	44
E. Definisi Operasional	45
F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	46
G. Alat Ukur atau Instrumen dan Bahan Penelitian.....	47
H. Uji Validitas Instrumen	49
I. Prosedur Penelitian	54
J. Aspek Etik Penelitian.....	58
K. Hambatan Penelitian	60
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
B. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 2.1 Faktor Penyebab Anemia pada Remaja.....	20
Tabel 3.1 Pembagian Sampel per Kelas	42
Tabel 3.2 Distribusi Sampel Per Kelompok Intervensi	43
Tabel 3.3 Definisi Operasional.....	45
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian Pengetahuan Anemia pada Remaja	48
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas	50
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 3.7 Rating Scale.....	51
Tabel 3.8 Penilaian Ahli Materi	52
Tabel 3.9 Penilaian Ahli Media	52
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia pada Kelompok Video Animasi di SMP Negeri 1 Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026.....	62
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia pada Kelompok Gamifikasi di SMP Negeri 1 Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026.....	64
Tabel 4.3 Uji Normalitas Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Berdasarkan Jenis Media Edukasi Dengan Uji Shapiro-Wilk di SMP Negeri 1 Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026.....	65
Tabel 4.4 Analisis Bivariat Perbandingan Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Berdasarkan Jenis Media Edukasi pada Remaja Putri di SMP Negeri 1 Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Teori	36
Gambar 2 Kerangka Konsep	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	88
Lampiran 2 Rencana Jadwal Penelitian	89
Lampiran 3 Rencana Anggaran Biaya.....	90
Lampiran 4 Kuesioner Penelitian.....	91
Lampiran 5 Kunci Jawaban Kuesioner Penelitian	93
Lampiran 6 Pernyataan Kesediaan Responden	94
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Orang Tua / Wali.....	95
Lampiran 8 Media Gamifikasi dan Link Video Animasi	96
Lampiran 9 Surat Permohonan Data Awal.....	97
Lampiran 10 Surat Permohonan Izin Studi Pendahuluan	98
Lampiran 11 Surat Balasan Dinas Kesehatan Kabupaten Tasikmalaya	99
Lampiran 12 Surat Permohonan Kaji Etik Penelitian Kesehatan	100
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 14 Surat Balasan SMP Negeri 1 Bojonggambir	102
Lampiran 15 Surat Keterangan Layak Etik.....	103
Lampiran 16 Lembar Kegiatan Bimbingan Skripsi	104
Lampiran 17 Penilaian Ahli Materi.....	105
Lampiran 18 Penilaian Ahli Media	107
Lampiran 19 Output SPSS	109
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	111

**PERBANDINGAN MEDIA EDUKASI ANTARA VIDEO ANIMASI DAN
MEDIA BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN
REMAJA PUTRI TENTANG ANEMIA DI SMP NEGERI 1
BOJONGGAMBIR KABUPATEN TASIKMALAYA TAHUN 2026**

Syifa Dwi Ananda

Politeknik Kesehatan Tasikmalaya

Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan

Email: syifadwiananda3@gmail.com

ABSTRAK

Anemia pada remaja putri merupakan masalah kesehatan yang dapat berdampak pada kesehatan, prestasi belajar, dan kesehatan reproduksi. Salah satu upaya pencegahan anemia adalah melalui edukasi kesehatan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja. Video animasi dan media berbasis gamifikasi merupakan media edukasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang anemia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia setelah diberikan edukasi menggunakan media video animasi dan media berbasis gamifikasi di SMP Negeri 1 Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif dengan desain cross-sectional. Sampel penelitian berjumlah 60 responden yang terdiri dari 30 responden kelompok video animasi dan 30 responden kelompok gamifikasi yang dipilih menggunakan teknik *stratified proportional random sampling*. Analisis data dilakukan melalui analisis univariat, uji normalitas, dan analisis bivariat menggunakan uji Mann–Whitney.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pengetahuan kelompok video animasi sebesar 85,67, sedangkan kelompok gamifikasi sebesar 94,67. Hasil uji Mann-Whitney diperoleh nilai p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat pengetahuan yang signifikan antara kedua kelompok. Berdasarkan hasil tersebut, media berbasis gamifikasi memberikan hasil peningkatan pengetahuan yang lebih tinggi dibandingkan media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia. Oleh karena itu media gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif dalam pelaksanaan edukasi kesehatan bagi remaja putri.

Kata kunci: Anemia, Pengetahuan, Remaja Putri, Video Animasi, Gamifikasi.

**COMPARISON OF EDUCATIONAL MEDIA BETWEEN ANIMATION
VIDEO AND GAMIFICATION-BASED MEDIA ON THE LEVEL OF
KNOWLEDGE OF FEMALE TEENAGERS ABOUT ANEMIA AT SMP
NEGERI 1 BOJONGGAMBIR, TASIKMALAYA REGENCY IN 2026**

Syifa Dwi Ananda

Tasikmalaya Health Polytechnic

Applied Bachelor Program in Midwifery

Email: svifadwiananda3@gmail.com

ABSTRACT

Anemia in teenage girls is a health problem that can affect their health, school performance, and reproductive health. One way to prevent anemia is through health education using media that is engaging and matches teen characteristics. Animated videos and gamified media are educational tools that can be used to boost knowledge about anemia. This study aims to find out the differences in the level of knowledge of teenage girls about anemia after being given education using animated video media and gamification-based media at SMP Negeri 1 Bojonggambir, Tasikmalaya Regency in 2026.

This study uses a comparative quantitative approach with a cross-sectional design. The study sample consisted of 60 respondents, with 30 in the animated video group and 30 in the gamification group, selected using stratified proportional random sampling. Data analysis was carried out through univariate analysis, normality tests, and bivariate analysis using the Mann–Whitney test.

The research results show that the average knowledge score for the animated video group was 85.67, while the gamification group scored 94.67. The Mann-Whitney test results showed a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in knowledge levels between the two groups. Based on these results, gamification-based media provides a higher increase in knowledge compared to animated video media in boosting teenage girls' understanding of anemia. Therefore, gamification media can be used as an alternative in delivering health education for teenage girls.

Keywords: *Anemia, Knowledge, Teenage Girls, Animated Video, Gamification.*