

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anemia adalah masalah kesehatan yang berskala global, dengan sekitar 191 juta remaja putri di seluruh dunia terpengaruh oleh kondisi ini (Kementerian Kesehatan RI, 2024). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mencatat bahwa sekitar 29–30% remaja putri di seluruh dunia mengalami anemia, terutama di negara-negara yang sedang berkembang (World Health Organization, 2021).

Kondisi anemia pada remaja putri di Indonesia masih menunjukkan isu kesehatan yang sangat serius. Data nasional mengindikasikan bahwa tingkat anemia pada kelompok remaja masih melebihi batas yang ditetapkan untuk masalah kesehatan masyarakat. Riskesdas 2018 mencatat prevalensi anemia sebesar 23%, sementara SKI 2023 menunjukkan penurunan menjadi 15,5% di rentang usia 15-24 tahun, dengan angka mencapai 18% untuk remaja putri (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Meskipun terjadi penurunan, angka prevalensi tersebut masih tergolong tinggi menurut standar WHO, yaitu di atas 10%.

Variasi angka kejadian anemia di kalangan remaja putri di berbagai wilayah menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat masalah kesehatan yang perlu diperhatikan. Data dari berbagai daerah menunjukkan perbedaan yang signifikan. Di Jawa Barat, angka prevalensi anemia di antara remaja putri mencapai 40% atau sekitar 1,7 juta remaja putri, menjadikannya salah satu provinsi dengan tingkat prevalensi tertinggi di Indonesia (Oktavia et al., 2024).

Sementara itu, di Kabupaten Tasikmalaya pada tahun 2022, angka kejadian anemia di kalangan remaja mencapai 41,2% (Fauziyah et al., 2024), dan pada tahun 2023, prevalensinya masih tinggi, yaitu sebesar 31% (Dinas Kesehatan Kabupaten Tasikmalaya, 2023), serta pada tahun 2025 juga prevalensinya cukup tinggi, yaitu sebesar 24,37% (Dinas Kesehatan Kabupaten Tasikmalaya, 2025).

Remaja putri sangat rentan terhadap anemia akibat dari pertumbuhan yang cepat, kehilangan darah karena menstruasi bulanan, serta sering kali memiliki pola makan yang tidak seimbang dengan asupan zat besi yang rendah. Pemerintah Indonesia telah mengimplementasikan berbagai langkah untuk menanggulangi anemia melalui program distribusi Tablet Tambah Darah (TTD) kepada remaja putri di sekolah.

Program pemberian tablet tambah darah (TTD) dianjurkan untuk dikonsumsi secara rutin, namun pada kenyataannya, tingkat kepatuhan remaja putri dalam mengkonsumsi TTD masih tergolong rendah. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun cakupan distribusi TTD di sekolah cukup tinggi, tidak semua remaja putri mengkonsumsinya secara teratur. Berdasarkan penelitian oleh Nurjanah dan Azinar (2023), cakupan penerimaan tablet tambah darah pada remaja putri di sekolah mencapai 87,6%, tetapi hanya sekitar 1,4% remaja putri yang patuh mengkonsumsi tablet tambah darah sesuai anjuran. Rendahnya kepatuhan tersebut dapat disebabkan oleh masih rendahnya tingkat pengetahuan remaja putri mengenai anemia dan pentingnya konsumsi tablet tambah darah.

Permasalahan anemia pada remaja putri tidak hanya menjadi isu kesehatan di Indonesia, tetapi juga merupakan bagian dari permasalahan kesehatan global

yang memerlukan upaya promotif dan preventif. Hal ini sejalan dengan Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya tujuan ke-3 yaitu Good Health and Well-being, yang menargetkan peningkatan derajat kesehatan masyarakat melalui pencegahan penyakit dan promosi kesehatan. (Li, Hew, & Du, 2024; Nylén-Eriksen et al., 2025).

Edukasi kesehatan menjadi pendekatan utama untuk memperbaiki pemahaman remaja putri mengenai anemia. Dalam konteks digital, kelompok remaja adalah generasi yang tumbuh dengan teknologi yang lebih tertarik pada media interaktif. Penggunaan media video animasi telah terbukti mampu meningkatkan pengetahuan remaja putri mengenai anemia, dengan menggabungkan elemen suara dan video yang menarik serta dapat meningkatkan daya ingat (Astuti et al., 2024; Nikmah et al., 2025). Sementara itu, gamifikasi yang menggunakan unsur permainan seperti perlombaan, poin, dan penghargaan juga menunjukkan keefektifan sebagai alat pendidikan untuk mencegah anemia yang sesuai dengan sifat khas remaja (Damayanti, 2024; Siregar et al., 2022; Widiyanti et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik tidak hanya bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif diharapkan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik pada peserta didik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan suatu aktivitas karena adanya ketertarikan, rasa ingin tahu, serta kepuasan dalam melakukan aktivitas tersebut. Siswa yang memiliki motivasi

intrinsik cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam proses belajar (Ryan & Deci, 2020).

Meskipun kedua jenis media ini menunjukkan efektivitas yang signifikan secara terpisah, terdapat kekurangan dalam penelitian yang harus diatasi. Penelitian sebelumnya umumnya bersifat deskriptif dan hanya berfokus pada pengukuran efektivitas satu jenis media (Safitri et al., 2024; Wulandari & Rahmawati, 2021). Penelitian yang membandingkan efektivitas media video animasi dan media berbasis gamifikasi dalam edukasi anemia untuk remaja putri masih sangat minim, terutama di Indonesia. Sementara itu, kedua media tersebut memiliki metode pembelajaran yang berbeda, yakni pasif-reseptif untuk video animasi melawan aktif-partisipatif untuk gamifikasi. Belum ada bukti yang kuat mengenai media mana yang lebih berhasil dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia.

Kedua jenis media tersebut dapat dimanfaatkan dengan sumber daya yang ada di institusi pendidikan serta di tempat layanan kesehatan. Proyek penelitian ini tidak menimbulkan bahaya karena bersifat informatif dan justru memberikan keuntungan yang nyata berupa peningkatan wawasan. Hasil dari penelitian ini sangat diperlukan untuk menambah efektivitas program pencegahan anemia, yang merupakan bagian utama dari kesehatan masyarakat dalam rangka mengurangi angka stunting dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga mendukung tujuan ke-4 Sustainable Development Goals (SDGs) yaitu Quality Education, karena

penggunaan media video animasi dan gamifikasi merupakan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam edukasi kesehatan. (Li, Hew, & Du, 2024; Nylén-Eriksen et al., 2025).

Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbandingan edukasi anemia menggunakan video animasi dan media berbasis gamifikasi terhadap tingkat pengetahuan remaja putri, dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi edukasi kesehatan yang lebih efektif untuk mengatasi masalah anemia pada remaja putri, khususnya di Kabupaten Tasikmalaya.

Hasil survei yang diperoleh di SMP Negeri 1 Bojongsambir melalui wawancara dengan Kepala Sekolah dan pembina Palang Merah Remaja (PMR) serta lima orang siswa, diketahui bahwa upaya pencegahan anemia di sekolah sebenarnya telah dilakukan. Pembina PMR menyampaikan bahwa puskesmas setempat secara rutin melaksanakan kegiatan penyuluhan kesehatan di sekolah, bahkan disertai dengan pemeriksaan kesehatan gratis. Hasil pemeriksaan tersebut menunjukkan terdapat sekitar 13,89% siswa yang mengalami gejala anemia ringan hingga anemia berat.

Meskipun kegiatan penyuluhan telah dilaksanakan, hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa edukasi kesehatan yang disampaikan belum diterima secara optimal. Siswa menyatakan bahwa metode penyuluhan yang digunakan cenderung satu arah, kurang variatif, sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami. Akibatnya, pemahaman siswa mengenai anemia, termasuk penyebab, dampak, dan upaya pencegahannya, masih tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode edukasi kesehatan yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik remaja agar informasi tentang anemia dapat dipahami dengan lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia antara yang diberikan edukasi menggunakan video animasi dan media berbasis gamifikasi di SMP Negeri 1 Bojongsambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan remaja putri tentang anemia antara edukasi menggunakan video animasi dan media berbasis gamifikasi di SMP Negeri 1 Bojongsambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengetahuan tentang anemia pada remaja putri setelah diberikan edukasi menggunakan video animasi di SMP Negeri 1 Bojongsambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026.
- b. Mengetahui pengetahuan tentang anemia pada remaja putri setelah diberikan edukasi menggunakan media gamifikasi di SMP Negeri 1 Bojongsambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026.

- c. Menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan remaja putri antara edukasi menggunakan video animasi dan media berbasis gamifikasi di SMP Negeri 1 Bojongsambir Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2026.

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini berada dalam lingkup studi kebidanan yang mencakup promosi kesehatan dan konseling, dasar ilmiah dari praktik kebidanan, komunikasi yang efektif, pengembangan pribadi dan profesionalisme, aspek etika hukum serta keselamatan klien, dan juga manajemen plus kepemimpinan. Fokus penelitian adalah pada peningkatan pemahaman remaja putri tentang anemia melalui pendidikan kesehatan yang menjadi bagian dari pelayanan kebidanan yang bersifat preventif.

Dalam konteks promosi kesehatan dan konseling, penelitian ini menekankan pada penyampaian edukasi mengenai anemia kepada remaja putri dengan memanfaatkan media video animasi serta platform berbasis gamifikasi. Dasar ilmiah praktik kebidanan ditunjukkan melalui penggunaan penelitian ilmiah terkait anemia di kalangan remaja putri, yang menjadi acuan pelaksanaan edukasi kesehatan yang didasari bukti.

Komunikasi yang efektif terlihat dari pilihan dan penggunaan media video animasi serta gamifikasi sebagai alat untuk menyampaikan informasi kesehatan yang disesuaikan dengan karakteristik para remaja. Selain itu, aspek pengembangan diri dan profesionalisme berhubungan dengan peningkatan kemampuan bidan dalam memilih serta memanfaatkan media pendidikan kesehatan yang inovatif dan efektif.

Aspek etika hukum dan keselamatan klien diperhatikan dengan menerapkan prinsip etika dalam penelitian, termasuk persetujuan dari peserta, menjaga kerahasiaan data, serta memastikan tidak adanya risiko bagi responden. Di samping itu, manajemen dan kepemimpinan dipraktikkan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan kegiatan pendidikan kesehatan secara sistematis. Penelitian ini tidak mencakup keterampilan klinis terkait praktik kebidanan karena tidak melibatkan tindakan langsung dalam perawatan kebidanan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada remaja putri di SMP Negeri 1 Bojongsambir, Kabupaten Tasikmalaya, dengan variabel dependen yakni tingkat pengetahuan tentang anemia dan variabel independen berupa video animasi dan media berbasis gamifikasi.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang promosi kesehatan dan pendidikan kesehatan masyarakat. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah tentang perbandingan media video animasi dan media gamifikasi dalam edukasi kesehatan, serta memperkaya literatur tentang strategi edukasi anemia pada remaja putri.

b. Bagi Pengembangan Ilmu Kebidanan

Penelitian ini dapat menjadi landasan ilmiah bagi praktik kebidanan dalam memilih media edukasi yang tepat dan efektif untuk promosi kesehatan, khususnya dalam upaya pencegahan anemia sebagai bagian dari pencegahan komplikasi kehamilan di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan Kebidanan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dan referensi dalam mata kuliah promosi kesehatan dan komunikasi kesehatan. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

b. Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan praktis bagi tenaga kesehatan dalam memilih dan menggunakan media edukasi yang paling efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia, sehingga dapat mengoptimalkan program promosi kesehatan di puskesmas, sekolah, maupun posyandu remaja.

c. Bagi Pemerintah dan Dinas Kesehatan

Penelitian ini dapat menjadi evidence-based recommendation dalam pengambilan kebijakan program pencegahan anemia pada remaja putri, serta menjadi dasar pengembangan program edukasi yang lebih efektif, efisien, dan tepat sasaran sesuai karakteristik remaja masa kini.

d. Bagi Institusi Pendidikan (SMP Negeri 1 Bojongsambir)

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah dalam mengembangkan program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) yang lebih menarik dan efektif, khususnya dalam edukasi kesehatan reproduksi dan pencegahan anemia. Media yang terbukti efektif dapat diadopsi dalam kegiatan promosi kesehatan di sekolah.

e. Bagi Remaja Putri

Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi remaja putri sebagai subjek penelitian melalui peningkatan pengetahuan tentang anemia, dampaknya, dan cara pencegahannya. Pengetahuan yang diperoleh diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan perilaku remaja putri dalam menjaga kesehatan reproduksinya, termasuk kepatuhan konsumsi Tablet Tambah Darah.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar untuk penelitian lanjutan, seperti penelitian tentang media edukasi lain, penelitian pada populasi yang berbeda, atau penelitian yang mengukur variabel lain seperti sikap dan perilaku pencegahan anemia.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan Penelitian
1.	Safitri, Aritonang,	Efektivitas Penggunaan	Quasi experiment	Kenaikan skor pengetahuan	Persamaan: meneliti edukasi

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan Penelitian
	Wirawan, & Sitasari (2024)	Media Video Animasi tentang Anemia pada Remaja Putri	dengan pretest-posttest control group	pada kelompok eksperimen (video) sebesar 25,22 dan kelompok kontrol (leaflet) sebesar 20	anemia pada remaja putri dan mengukur pengetahuan. Perbedaan: terletak pada media pembanding, yaitu penelitian sebelumnya menggunakan leaflet, dan pada metode penelitian
2.	Lestiawati, Desti, Wiyani, Widayati, & Amestiasih (2025)	Edukasi Media Video Animasi Meningkatkan Pengetahuan Anemia pada Remaja Putri	Quasi experiment, pretest–posttest without control	Terdapat peningkatan pengetahuan anemia setelah edukasi dengan video animasi ($p = 0,003$; effect size sedang)	Persamaan: meneliti edukasi anemia pada remaja putri dan mengukur pengetahuan. Perbedaan: penelitian ini hanya menggunakan satu media (video animasi) tanpa kelompok pembanding, dan pada metode penelitian.
3.	Silva, Agustini, & Hanifah (2023)	Edukasi anemia pada remaja putri menggunakan media audio visual	Quasi experiment dengan desain pretest–posttest	Edukasi menggunakan media audio visual meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia	Persamaan: meneliti edukasi anemia pada remaja putri terhadap pengetahuan. Perbedaan: penelitian ini hanya menguji efektivitas satu media (audio visual) tanpa membandingkan

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan Penelitian
					dengan media lain, dan pada metode penelitian.
4.	Owen et al., 2025	Gamifikasi Edukasi Anemia melalui Kartu PRIMA pada Siswa SMP Muhammadiyah II Pakisaji, Kabupaten Malang	Kuantitatif, one group pre-test–post-test	Terdapat peningkatan pengetahuan anemia yang signifikan setelah edukasi berbasis gamifikasi ($p < 0,05$)	Persamaan: meneliti edukasi anemia pada remaja putri dan mengukur pengetahuan Perbedaan: penelitian ini hanya menggunakan satu media gamifikasi tanpa kelompok pembanding, dan pada metode penelitian.
5.	Rahmatika et al. (2025)	Inovasi Media Edukasi dengan Permainan Ular Tangga dan Pendekatan Teman Sebaya dalam Meningkatkan Kesadaran Pencegahan Anemia pada Remaja Putri	Pengabdian masyarakat, pendekatan partisipatif dan peer support; pretest–posttest	Terjadi peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia, kategori pengetahuan tinggi meningkat dari 16,7% menjadi 53,4%	Persamaan: menargetkan remaja putri dan fokus pada edukasi pencegahan anemia Perbedaan: penelitian ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat tanpa kelompok pembanding, dan pada metode penelitian.