

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan seseorang yang berada pada masa atau usia diantara anak-anak dan dewasa baik pria maupun wanita. Rentang usia menurut peraturan menteri kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 adalah 10 sampai 18 tahun. Sedangkan batasan usia menurut *World Health Organization* (WHO) adalah usia sampai 19 tahun, yang ditandai dengan adanya perubahan pada fisik dan mental. Remaja termasuk ke dalam kategori rentan terhadap masalah gizi sehingga sangat berisiko terhadap masalah kesehatan. Pada usia remaja pertumbuhan dan perkembangan tubuh sangat memerlukan zat gizi baik selain itu, pada remaja terjadi perubahan gaya hidup dan kebiasaan yang tidak baik, seperti suka mencoba-coba makanan sehingga asupan energi dan zat gizi tidak sesuai dengan kebutuhan (Marmi, 2013).

Remaja yang sedang masa pubertas sangat berisiko mengalami penyakit anemia zat besi terutama remaja putri karena terkait dengan menstruasi yang di alami setiap bulan dan membuatnya kehilangan banyak darah. Prevalensi anemia pada remaja putri di indonesia sebesar 32% (Kemenkes, 2018b). Salah satu upaya pencegahan anemia zat besi pada remaja putri yaitu mengharuskan remaja putri untuk meminum tablet tambah darah karena tiap bulanya remaja putri mengalami menstruasi. Penggunaan tablet fe pada remaja putri bermanfaat dalam meningkatkan konsentrasi belajar, menjaga kesehatan (Wawan, 2017).

Kemenkes RI, mengeluarkan kebijakan dalam Program Pembangunan Indonesia Sehat dan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019 yakni guna pembinaan perbaikan gizi masyarakat salah satunya adalah pemberian tablet tambah darah (TTD) bagi remaja putri (Kemenkes, 2018a)

Prevalensi anemia di Indonesia menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 sekitar 37,1% dan meningkat pada Riskesdas 2018 sebesar 48,9%. Hasil Riskesdas 2018 juga menunjukkan proporsi remaja putri yang mendapat tablet tambah darah (TTD) sebesar 76,2% dan 23,8% tidak mendapat tablet tambah darah (TTD). Kemudian hasil Riskesdas juga menunjukkan bahwa konsumsi TTD remaja putri <52 butir sebanyak 98,6% dan >52 butir hanya 1,4% (Kemenkes, 2018). Angka presentase tersebut menunjukkan kesadaran remaja putri masih rendah.

Kesadaran konsumsi tablet Fe tidak lepas dari informasi dan pengetahuan, hal ini dikarenakan pengetahuan merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku kepatuhan terhadap konsumsi tablet Fe. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuknya perilaku terbuka atau *open behavior* (Donsu, 2017).

Penyuluhan tentang tablet Fe masih belum dikenal di kalangan masyarakat luas khususnya remaja maka dari itu perlu adanya sosialisasi dan penyampaian tentang tablet Fe. Penyuluhan kesehatan merupakan suatu kegiatan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku responden, salah

satunya perubahan pengetahuan. Dengan diberikannya penyuluhan maka responden mendapat pembelajaran yang menghasilkan suatu perubahan dari yang semula belum mengetahui menjadi mengetahui dan yang dahulu belum memahami menjadi memahami (Muthia, Fitriangga and R.S.A, 2016).

Penyuluhan ini bertujuan memberikan pengetahuan mengenai anemia kepada remaja supaya dapat melakukan upaya pencegahan. Promosi kesehatan juga perlu dilakukan menggunakan media yang tepat, salah satunya video animasi. Media video animasi adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual (Elihami, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kristi Sabela, 2024) tentang pengaruh edukasi video tentang anemia terhadap tingkat pengetahuan remaja putri, terjadinya peningkatan pengetahuan remaja putri setelah diberikan intervensi video animasi. Hal ini didukung oleh penelitian (Ambarsari *et al.*, 2020) mengenai efektivitas setelah pemberian intervensi media vidio terhadap peningkatan pengetahuan anemia pada remaja putri. Menyatakan terjadinya peningkatan pengetahuan dipengaruhi oleh efektivitas pemberian media video.

Berdasarkan data hasil observasi pendahuluan, program pemberian Tablet Tambah Darah di MTs Ash-Shalah yang diminum di rumah belum didukung oleh intervensi penyuluhan yang memadai, sekolah belum pernah mengadakan penyuluhan tentang Tablet Tambah Darah berbasis video, oleh karena itu, pengetahuan siswi tentang Tablet Tambah Darah belum pernah diukur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Gambaran Pengetahuan Tablet Tambah Darah Melalui Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi di MTS Ash-Shalah Kabupaten Cirebon”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran tingkat pengetahuan remaja putri tentang Tablet Tambah Darah pada siswi di Madrasah Tsanawiyah Ash-Shalah Kabupaten Cirebon sebelum dan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran perubahan tingkat pengetahuan tentang Tablet Tambah Darah melalui penyuluhan menggunakan media video animasi pada siswi di MTs Ash-Shalah Kabupaten Cirebon.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran tingkat pengetahuan tentang Tablet Tambah Darah sebelum intervensi penyuluhan dengan media video animasi.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan tentang Tablet Tambah Darah setelah dilakukan intervensi penyuluhan menggunakan media video animasi.
- c. Mengetahui perubahan rata-rata skor nilai pengetahuan tentang Tablet Tambah Darah setelah dilakukan intervensi penyuluhan menggunakan media video animasi.

- d. Mengetahui tingkat daya tarik dan kejelasan materi media video animasi sebagai media penyuluhan tentang Tablet Tambah Darah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Responden

Untuk menambah dan meningkatkan wawasan remaja putri tentang Tablet Tambah darah sehingga faktor resiko kejadian anemia dapat dihindari.

2. Bagi Instansi Sekolah

Menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi kebijakan bagi sekolah untuk meningkatkan efektivitas penyuluhan dan pengurangan risiko anemia pada siswi melalui pemanfaatan media video animasi.

3. Bagi Prodi D III Gizi Cirebon

Bahan referensi dan perbandingan untuk institusi pendidikan dan peneliti lain mengenai peningkatan pengetahuan remaja putri khususnya siswi setelah diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi.