

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anemia merupakan suatu kondisi dimana kadar hemoglobin (Hb) di dalam darah lebih rendah dibandingkan nilai normalnya sesuai kelompok umur, sekitar 50-80% masyarakat mengalami anemia akibat kekurangan zat besi (Silalahio dkk., 2016). Masalah gizi anemia remaja putri sampai saat ini masih cukup tinggi, sekitar 53,7% remaja putri di negara-negara berkembang mengalami anemia dengan prevalensi anemia yang terjadi di dunia berkisar 40-88% (WHO, 2013).

Penanggulangan anemia pada remaja putri merupakan salah satu masalah kesehatan yang menjadi fokus pemerintah Indonesia (Kemenkes RI, 2021). Kejadian anemia di Indonesia mengalami peningkatan dari 37,1% tahun 2013 menjadi 48,9% tahun 2018 pada kelompok usia 15-24 tahun. Kejadian anemia pada remaja di Indonesia pada tahun 2018 sebesar 32%, artinya 3-4 dari 10 remaja menderita anemia dengan kadar hemoglobin kurang dari 12 g/dl (Kemenkes RI, 2018). Prevalensi anemia pada remaja putri di Jawa Timur tahun 2018 termasuk kedalam kategori berat yaitu 42,1% (Dinkes Provinsi Jawa Timur, 2020). Risiko kejadian anemia pada remaja putri di Kabupaten Jember pada tahun 2019 sebesar 8,6% dan diketahui bahwa wilayah kerja Puskesmas Kalisat Jember memiliki jumlah remaja putri tingkat SMP/MTs yang berisiko mengalami kejadian anemia tertinggi di Kabupaten Jember dibandingkan dengan puskesmas lain dengan risiko kejadian anemia sebesar 100% pada tahun 2019 (Dinkes Jember, 2019).

Anemia banyak terjadi pada perempuan dibandingkan laki-laki (Kaimudin dkk, 2017). Faktor penyebab anemia pada remaja putri dikarenakan gangguan siklus menstruasi yang tidak teratur (Suparji, 2017). Asupan makanan yang kurang bergizi dan cenderung kurang dalam mengonsumsi zat besi dalam makanan yang dikonsumsi berhubungan dengan pola konsumsi makanan pada remaja yang tidak teratur seperti terlambat makan dan makan sehari dua kali (Novita, 2018). Keinginan emosional remaja yang mudah mengikuti pengaruh dari lingkungan dengan mengikuti diet ketat untuk menjaga penampilan tubuh agar memiliki proporsi tubuh ideal sehingga menyebabkan remaja mengalami

banyak masalah gizi, salah satunya adalah anemia karena kehilangan sumber zat gizi besi. Faktor lain yaitu kebiasaan remaja dalam mengonsumsi makanan secara bersamaan dengan kopi dan teh yang dapat mengganggu penyerapan zat besi di dalam tubuh (Junita dan Arnati, 2021). Penyakit infeksi juga menyebabkan gangguan metabolisme pencernaan dan mempengaruhi utilisasi zat besi yang diperlukan dalam pembentukan sel darah merah dalam darah sehingga dapat menyebabkan anemia (Kaimudin dkk., 2017).

Kejadian anemia gizi besi harus segera diatasi karena dapat menyebabkan gangguan pertumbuhan fisik, kecerdasan, menurunnya daya tahan tubuh dan produktifitas kerja, bahkan meningkatnya angka kesakitan dan kematian (Kemenkes RI, 2021). Pengetahuan yang kurang mengenai anemia mempengaruhi kejadian anemia pada remaja putri (Ahdiah dkk., 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2021), menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan tentang anemia pada remaja masih rendah. Pengetahuan tentang anemia harus dipenuhi agar tercapai sikap dan perilaku seseorang dalam kebiasaan makan, sehingga kejadian anemia pada remaja dapat dicegah (Anggoro, 2020). Untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap pada remaja putri maka perlu memberikan edukasi gizi. Pemberian edukasi pada remaja putri terutama tentang anemia berperan penting dalam masa tanggap darurat pandemi covid-19 (Direktorat Gizi Masyarakat, 2020). Pemberian edukasi dapat dilakukan dengan menggunakan media pendidikan yang menarik.

Penggunaan media animasi berupa audio visual dapat membantu sasaran belajar mandiri dan menambah kesan nyata sehingga membuat sasaran penyuluhan mampu mengingat lebih lama materi dan membantu sasaran dalam memahami materi dengan gambar-gambar yang ditampilkan pada media (Syakir, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Cahyono (2015), menunjukkan bahwa seseorang menggunakan indera penglihatan sebesar 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5% dan indera penciuman 1% dalam proses belajar.

Pemberian informasi melalui video dapat mempengaruhi pengetahuan (Waryana dkk., 2019). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2016), menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan gizi melalui media video lebih efektif

untuk meningkatkan pengetahuan gigi dan mulut anak dibandingkan dengan media flipchart. Materi yang disampaikan melalui video dikemas dengan efek gambar bergerak dan alur cerita yang menarik serta memiliki suara sehingga memberikan gambaran yang lebih nyata (Saban, 2017). Media video animasi merupakan media audio visual yang dapat memberikan stimulasi secara nyata yang berisi gambar bergerak dan unsur suara dengan durasi waktu relatif pendek yang ditayangkan dalam bentuk video. Media ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan untuk terbentuknya tindakan seseorang (Fitriani dkk., 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Meilinda (2019), menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat layak dan dapat diterima sebagai media untuk promosi kesehatan mengenai pencegahan anemia.

Studi pendahuluan dengan wawancara dan penyebaran angket untuk melakukan analisis situasi dan analisis kebutuhan siswi telah dilakukan pada tanggal 09 April 2021 di beberapa sekolah yang tercakup diwilayah kerja puskesmas Kalisat antara lain MTs Al Badri, MTs Al Absani dan SMP Negeri 2 Kalisat. Hasil angket studi pendahuluan deteksi dini anemia menunjukkan 61,3% siswi di Madrasah Tsanawiyah Al Badri Kalisat memiliki gejala anemia yaitu sering merasa lesu, letih, lemah, lelah dan lalai (5L) sehingga mengganggu aktivitas sehari-hari dan konsentrasi belajar. Siswi memiliki pengetahuan yang kurang terhadap anemia serta dalam pemilihan makanan jajanan sekolah kurang benar yaitu memilih untuk membeli jajanan seperti cilok, cimol, sosis, *snack*, minuman teh. Pola makan tidak teratur hanya 1-2 kali sehari dan sering melewatkan sarapan.

Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada wakil kepala sekolah dan guru di MTs Al Badri Kalisat menunjukkan bahwa siswi belum pernah mendapat edukasi gizi tentang anemia dan selama 3 tahun distribusi tablet tambah darah sudah terhenti dikarenakan tidak ada penyaluran tablet tambah dari petugas kesehatan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media cetak kurang diminati oleh siswi dikarenakan minat membaca siswi kurang sehingga siswi lebih tertarik pada media pembelajaran video animasi yang dianggap lebih menarik dan pemberian pesan tidak hanya melalui indera penglihatan tetapi juga menggunakan

indera pendengaran melalui suara dan gambar. Hasil wawancara didukung dengan hasil analisis angket kebutuhan dalam menentukan media dengan menyertakan beberapa contoh media pembelajaran seperti *pop up book*, buku saku, komik, poster, *scrapbook*, cakram dan video animasi diketahui bahwa 51,9% siswi di MTs Al Badri Kalisat memilih media pembelajaran dengan video animasi.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dilihat bahwa kurangnya edukasi pada remaja putri di MTs Al Badri Kalisat terhadap anemia menyebabkan asupan makanan menjadi tidak seimbang. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pembuatan media video animasi sebagai pencegahan anemia pada remaja putri di MTs Al Badri untuk dapat membantu peningkatan pengetahuan sehingga mampu meningkatkan sikap dan perilaku remaja putri terkait anemia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana pembuatan video animasi tentang anemia sebagai media edukasi pencegahan anemia pada remaja putri di MTs Al-Badri Kalisat?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari kegiatan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media video animasi sebagai media edukasi pencegahan anemia pada remaja putri di MTs Al-Badri Kalisat.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dalam kegiatan penelitian ini adalah:

- a. Merancang desain tampilan dan materi pada media video animasi tentang pencegahan Anemia untuk remaja putri di MTs Al-Badri Kalisat menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE.
- b. Melakukan uji validasi ahli materi dan ahli media terhadap hasil perancangan media video animasi tentang pencegahan anemia untuk remaja putri di MTs Al-Badri Kalisat

- c. Melakukan uji kelayakan media kepada remaja putri di MTs Al-Badri Kalisat terhadap media video animasi yang telah divalidasi.
- d. Melakukan evaluasi kepada remaja putri di MTs Al-Badri Kalisat terhadap pembuatan media video animasi tentang pencegahan anemia.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberikan informasi ilmiah mengenai pembuatan media video animasi sebagai upaya pencegahan risiko terjadinya anemia pada remaja putri sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu kesehatan khususnya pada ilmu gizi masyarakat.

##### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan mengenai pembuatan video animasi tentang anemia yang digunakan sebagai media edukasi pencegahan anemia pada remaja putri.

- b. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi baru di perpustakaan Politeknik Negeri Jember yang berkaitan dengan penelitian kesehatan masyarakat tentang media video animasi sebagai pencegahan anemia pada remaja putri.

- c. Bagi Remaja Putri

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja putri mengenai pencegahan anemia.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai literatur dan masukan mengenai media edukasi khususnya video animasi, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media edukasi yang lebih baik dan efektif.