BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

World Health Organization (WHO) tahun 2017 anemia merupakan kondisi tubuh dimana jumlah sel darah merah dan kapasitas pengangkatan oksigennya tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan fisiologis tubuh, ini adalah kondisi ketika jumlah sel darah merah normal (<4,2 juta/µl) atau kadar Hb <12 g/dL pada wanita dan <13 g/dL pada pria (Qonitun, 2024). Anemia merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat di Indonesia yang dapat dialami oleh semua kelompok umur mulai dari balita sampai usia lanjut (T. Y. Fatmawati & Efni, 2025).

Remaja putri memiliki risiko sepuluh kali lebih besar untuk menderita anemia dibandingkan dengan remaja putra (Hafiyyan et al., 2025). Penyebab umum terjadinya anemia secara global yaitu kekurangan zat besi, sedangkan penyebab lainnya akibat kekurangan zat gizi, kehilangan darah akibat menstruasi, perdarahan atau peradangan secara akut dan kronis, infeksi maupun kelainan akibat suatu penyakit, kelainan pembentukan sel seperti talasemia dan hemoglobinopati (Qonitun, 2024). Kebiasaan makan yang tidak teratur, jarang konsumsi sayur dan buah, kurang tidur malam di bawah 8 jam, tidur lebih dari 10 jam, serta kehilangan darah saat menstruasi yang berlebihan merupakan faktor penyebab anemia pada remaja putri (Izzara et al., 2023).

Menurut WHO, diperkirakan bahwa prevalensi anemia di seluruh dunia mencapai 29,9% di kalangan wanita usia subur (15-49 tahun), dengan 26,9% di antara wanita hamil dan 36,6% di wanita tidak hamil pada tahun 2019. Di Asia Tenggara, prevalensi anemia pada wanita usia subur mencapai 46,6% pada tahun yang sama, menunjukkan bahwa hampir setengah dari wanita dalam kelompok usia tersebut mengalami anemia (Marfiah et al., 2023). Asia Tenggara merupakan wilayah dengan tingkat kejadian anemia tertinggi, yaitu 42%, dengan prevalensi di Indonesia untuk perempuan di atas 15 tahun mencapai 23%, yang lebih tinggi dibandingkan dengan negara tetangga seperti Malaysia (21%) dan Singapura (22%) (Marfiah et al., 2023).

Sesuai laporan Riskesdas tahun 2018, prevalensi anemia di Indonesia tercatat sebesar 48,9%, mengalami peningkatan dibandingkan dengan 37,1% di Riskesdas tahun 2013. Melihat data tersebut, kasus anemia pada remaja putri masih tergolong tinggi dan akan terus meningkat. Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia (SDKI) tahun 2017

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

menunjukkan bahwa prevalensi anemia pada wanita berusia 13-18 tahun adalah 23%, sedangkan pada pria di usia yang sama adalah 17% (Sulestianingsih et al., 2024).

Data yang diperoleh dari Dinas Kesehatan Kota Bengkulu pada tahun 2023 menunjukkan bahwa frekuensi anemia ringan, sedang, dan berat tertinggi berada di Puskesmas Jalan Gedang, dengan 179 kasus (59,6%) pada usia 11-14 tahun, dan 213 kasus (73,19%) pada usia 15-19 tahun. Berdasarkan informasi dari Puskesmas Jalan Gedang, SMP Negeri 4 Kota Bengkulu mencatatkan jumlah kasus anemia tertinggi, yaitu 98 kasus (56,6%).

Salah satu faktor yang memicu anemia pada remaja adalah kurangnya pengetahuan tentang anemia, pengetahuan seseorang dapat mempengaruhi terjadinya anemia, karena pengetahuan dapat mempengaruhi perilakunya termasuk pola hidup dan kebiasaan makan (Izzara et al., 2023). Sebagian besar remaja putri kurang mengerti tentang efek samping dan manfaat teblet tambah darah, remaja perempuan tahu tentang anemia, tetapi tidak menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, Remaja putri sering mengalami anemia, yang disebabkan oleh kurangnya informasi tentang gizi seimbang (Izzara et al., 2023).

Anemia yang dialami remaja dapat berdampak negatif pada kesehatan reproduksi, perkembangan motorik, mental, serta kecerdasan, yang bisa mengakibatkan penurunan prestasi belajar dan kebugaran serta tidak dapat mencapai tinggi badan maksimal (Fara et al., 2024). Ini dapat berpengaruh pada kesehatan remaja perempuan sebagai calon ibu, yang meningkatkan risiko kematian saat melahirkan, kelahiran bayi prematur, dan berat badan lahir yang rendah (Fara et al., 2024).

Anemia dipengaruhi oleh pengetahuan, lebih banyak pengetahuan tentang anemia maka, lebih sedikit kemungkinan menderita anemia dalam meningkatkan pemahaman remaja perempuan (Damayanti et al., 2021). Faktor–faktor yang mempengaruhi pengetahuan remaja putri tentang anemia adalah umur, informasi baik formal maupun informal semakin sering seseorang diberikan informasi akan terjadi perubahan perilaku yang bersifat tetap (Damayanti et al., 2021). Pengetahuan yang baik akan menentukan sikap seseorang untuk berprilaku positif, sehingga menjadi dasar perubahan perilaku seseorang sehingga menjadi kebiasaan yang positif (Raodah & Handayani, 2022).

Edukasi kesehatan merupakan suatu proses terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku orang atau masyarakat agar dapat mencapai dan memelihara kesehatan yang optimal (Stefani et al., 2024). Edukasi gizi digunakan sebagai alat meningkatkan kesadaran yang dapat meningkatkan

sikap individu tentang pencegahan dan penanggulangan anemia gizi besi oleh karena itu perlu diberikannya edukasi kepada remaja mengenai pengetahuan gizi dan juga kesahatan (Stefani et al., 2024).

Promosi Kesehatan tentang anemia sangat penting diberikan agar remaja putri lebih bisa menjaga kesehatannya (Pohan et al., 2025). Untuk remaja putri usia 12 tahun keatas media yang cocok adalah media dalam bentuk visual selain dari harganya yang lebih ekonimis dan lebih terjangkau dibandingkan dengan media audiovisual yang membutuhkan teknologi canggih dalam penggunaanya (Maelafitri et al., 2019).

Terdapat berbagai jenis Media Promosi Kesehatan yang dapat meningkatkan pemahaman dan sikap dalam belajar (Pohan et al., 2025). Salah satunya yaitu dengan menggunakan Media visual seperti Media *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia). Media *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) merupakan salah satu jenis media tiga dimensi yang sangat tepat, menarik, dan mudah untuk dipahami oleh remaja putri.

Media diorama ini dikembangkan oleh peneliti menjadi Media *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia). Alasan peneliti mengembangkan Media Diorama ke Media *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) karena peneliti melihat sudah banyak peneliti lain menggunakan media ini sebagai media penelitian. Penelitian Agustina menjelaskan bahwa media diorama merupakan media yang bisa memberikan pengetahuan atau pemahaman yang bisa diperlihatkan secara langsung dari seluruh arah dan serupa dengan keadaan yang sebenarnya (Bali & Zahroh, 2023). Media diorama yang telah terbukti menarik dan cocok untuk digunakan dalam mengembangkan lebih lanjut kemampuan penalaran siswa (Bali & Zahroh, 2023).

Diorama berbasis media visual merupakan media sebagai penjelas materi pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Bali & Zahroh, 2023). Pengembangan media ini dilaksanakan melalui penelitian yang berjudul "Pengaruh *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Tentang Anemia di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masih tingginya angka kejadian anemia, salah satu faktor penyebab yaitu kurangnya pengetahuan dan sikap remaja putri mengenai anemia yang berdampak menurunkan konsentrasi belajar, mengganggu pertumbuhan dan perkembangan, menurunkan kemampuan fisik dan aktivitas kerja. Sehingga rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Apakah ada Pengaruh *Games* Rumah Pintar

Cegah Anemia (Rumpicenia) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Tentang Anemia di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu".

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Diketahui Pengaruh *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Tentang Anemia di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

2. Tujuan Khusus

   a. Terciptanya *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia).

   b. Diketahui rerata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi anemia menggunakan *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

   c. Diketahui rerata sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi anemia menggunakan *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

   d. Diketahui perbedaan rerata pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia menggunakan *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi Pendidikan Sekolah

   Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja putri dalam pencegahan anemia.

2. Bagi Fasilitas Pelayanan Kesehatan

   Dijadikan masukan sebagai upaya untuk memaksimalkan pemberian penyuluhan kesehatan mengenai pencegahan penyakit anemia.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan informasi bagi peneliti lain tentang pengetahuan dan sikap remaja putri mengenai pencegahan anemia.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama,Tahun, dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	(Kusuma, 2022) Peran Edukasi Gizi Dalam Pencegahan Anemia Pada Remaja Di Indonesia *Lilerature Review*	*literatur review*	Edukasi gizi memiliki peran dalam pencegahan anemia. beberapa cara, yaitu dengan meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap ke arah yang lebih positif dan memperbaiki kadar hemoglobin.	Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 61 orang sedangkan jumlah sampel pada penelitian saya sebanyak 31 orang
2.	(Purba et al., 2023) Implementasi Media Teka Teki Silang Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Tentang Anemia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya	*quasi experiment*	Terdapat ada pengaruh terhadap tingkat pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya	Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 45 orang sedangkan jumlah sampel pada penelitian saya sebanyak 31 orang
3	(Baihaqi et al., 2023) Pengaruh edukasi anemia menggunakan Monopoly Gizi Anemia (MONOGIA) terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri Kota Bengkulu.	*quasi experiment*	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesadaran remaja putri terhadap anemia gizi mengalami peningkatan baik sebelum maupun sesudah pembelajaran dengan menggunakan media MONOGIA.	Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 40 orang (20 kelompok intervensi dan 20 kelompok kontrol) sedangkan jumlah sampel pada penelitian saya sebanyak 31 orang
4.	(Nurul Sapitri, Guslinda, 2021) Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran	*Research and Development*	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya Pengaruh kelayakan pembelajaran menggunakan pengembangan media Dioraman 91.67% dengan katagori sangat layak.	Pengembangan media diorama dengan materi pengetahuan dan sikap siswa tentang materi IPS Sedangkan pada penelitian saya dengan materi Anemia