



Pengaruh Edukasi Anemia dengan Media Monomia (Monopoli Anemia) Terhadap Pengetahuan pada Siswi SMA Negeri 5 OKU

Rizkika Putri Amiza^{1*}, Arnati Wulansari², Tina Yuli Fatmawati³

^{1,2,3} Universitas Baiturrahim Jambi, Indonesia

Korespondensi Penulis : rizkikaamiza@gmail.com

Abstract Anemia is a condition where the hemoglobin (Hb) level in the blood is lower than normal. In general, the factors that cause anemia in young women are lack of knowledge regarding balanced nutritional intake patterns, restrictions on food consumption, and non-compliance with consuming blood supplement tablets (TTD). The aim of this research was to determine the effect of anemia education using monomia media (Monopoly Anemia) on the knowledge of female students at SMA Negeri 5 OKU. This type of research is quantitative research using the Pre-Experimental method with a One Group Pre Test and Post Test Design, collecting data by conducting pre-tests and post-tests and providing education with the monomia game (Monopoly Anemia). The total sample was 30 young women. Data analysis in the study used Univariate and Bivariate analysis using the Wilcoxon test to determine the effect of anemia education using monomia media (Monopoly Anemia) on the knowledge of female students at SMA Negeri 5 OKU. The research results showed that the average percentage of Pre-test knowledge was in the poor category, 17 female students (56.7%), while the average post-test knowledge was in the good category, 30 female students (100%). There was an effect of providing education using monomia (Monopoly Anemia) ($p=0.000$). In this study it can be concluded that there was an increase in knowledge between the Pre Test and Post Test after being given education using monomia (Monopoly Anemia) to female students at SMA Negeri 5 OKU. It is recommended that teenagers increase their knowledge about anemia by seeking information on the prevention and control of anemia.

Keywords: Anemia, Education, Monomia (Monopoly Anemia), Knowledge.

Abstrak Anemia merupakan suatu kondisi dimana kadar hemoglobin (Hb) dalam darah lebih rendah dari normal. Secara umum, faktor yang menyebabkan terjadinya anemia pada remaja putri yaitu kurang pengetahuan mengenai pola asupan gizi seimbang, pembatasan konsumsi makanan, dan ketidak patuhan mengkonsumsi tablet tambah darah (TTD). Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh edukasi anemia dengan media monomia (Monopoli Anemia) terhadap pengetahuan pada siswi SMA Negeri 5 OKU. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *Pre Eksperimental* dengan rancangan *One Group Pre Test* dan *Post Test Design*, pengumpulan data dengan cara melakukan *pre test* dan *post test* serta diberikan edukasi dengan permainan monomia (Monopoli Anemia). Jumlah sampel 30 remaja putri. Analisa data dalam penelitian menggunakan analisis Univariat dan Bivariat dengan menggunakan *uji Wilcoxon* untuk mengetahui pengaruh edukasi anemia dengan media monomia (Monopoli Anemia) terhadap pengetahuan pada siswi SMA Negeri 5 OKU. Hasil penelitian menunjukkan persentase rata-rata pengetahuan *Pre test* yakni dengan kategori kurang 17 siswi (56,7%), sedangkan rata-rata pengetahuan *Post test* yakni kategori baik 30 siswi (100%). Ada pengaruh pemberian edukasi menggunakan monomia (Monopoli Anemia) ($p=0,000$). Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan antara *Pre Test* dan *Post Test* setelah diberikan edukasi menggunakan monomia (Monopoli Anemia) pada siswi SMA Negeri 5 OKU. Disarankan pada remaja agar lebih meningkatkan pengetahuan tentang anemia dengan cara mencari informasi baik pencegahan maupun penanggulangan anemia.

Kata Kunci: Anemia, Edukasi, Monomia (Monopoli Anemia), Pengetahuan.

1. PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa pertumbuhan dalam berbagai hal, baik fisik, mental, sosial dan emosional. Pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada masa remaja menyebabkan banyak perubahan termasuk ragam gaya hidup dan perilaku konsumsi. Pengetahuan yang baik sering kali diabaikan khususnya pengetahuan tentang gizi pada remaja (Runkat, 2019). Kurangnya asupan zat gizi menjadi masalah gizi yang kerap terjadi pada remaja putri (Tursilowati., Setiadi., Larasati, 2018). Akibat kurang asupan gizi pada remaja

antara lain Anemia dan Kurang Energi Kronik (KEK) (Zaki dan Sari, 2019).

Anemia merupakan suatu kondisi dimana kadar hemoglobin (Hb) dalam darah lebih rendah dari normal (WHO, 2023). Secara umum, faktor yang menyebabkan terjadinya anemia pada remaja putri yaitu kurang pengetahuan mengenai pola asupan gizi seimbang, pembatasan konsumsi makanan, dan ketidak patuhan mengkonsumsi tablet tambah darah (TTD) (Nurrahman et al., 2021). Berdasarkan Riskesdas 2013, remaja putri dengan rentang usia 15-24 tahun yang menderita anemia sebesar 18,4% dan prevalensi tersebut meningkat menjadi 48,9% remaja putri anemia pada tahun 2018, artinya 1 dari 2 remaja putri mengalami anemia (Kemenkes RI, 2013, 2018).

Upaya pencegahan anemia pada remaja putri yang dilakukan pemerintah adalah salah satunya dengan pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) di sekolah. Berdasarkan data RISKESDAS pada tahun 2018 hampir seluruh remaja putri (98,6%) masih mengonsumsi TTD kurang dari 52 butir (Riskesdas, 2018). Perilaku ketidakpatuhan dalam mengonsumsi tablet tambah darah menjadi salah satu faktor penyumbang tingginya angka anemia pada remaja (Suminto, dkk, 2022). Pengetahuan gizi juga berpengaruh terhadap pemilihan bahan makanan yang akan dikonsumsi seseorang. Perbaikan gizi pada remaja dapat dilakukan melalui intervensi gizi spesifik, termasuk melalui pendidikan gizi (Assabila dan Sefrina, 2022).

Menurut penelitian Fajriyah dan Fitriyanto (2016) dengan judul Gambaran Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Pada Remaja Putri. Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden yaitu (64,3%) tidak mengetahui tentang anemia dan 15 remaja (35,7%) mengetahui tentang anemia.

Salah satu cara untuk menanggulangi masalah anemia tersebut, yaitu dengan cara memberikan edukasi. Edukasi dalam hal ini merupakan salah satu upaya untuk perubahan dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja putri dibantu dengan media. Media yang digunakan adalah media Monopoli (Shafira, 2019).

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Monomia (Monopoli Anemia) sebagai Media Edukasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Anemia pada Remaja Putri di Kelas VIII di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”. Menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh Monomia (Monopoli Anemia) sebagai media edukasi terhadap pengetahuan yaitu (12,47%) dan sikap (9,97%) pada remaja putri SMPN 5 Kota Bengkulu (Rahma, 2021).

Game edukasi monopoli anemia (GEMA) sebagai media inovasi *health education* yang dapat mempengaruhi pengetahuan remaja tentang anemia sangat berpengaruh dikalangan

remaja, menurut penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai p kurang dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Hasil yang bermakna ini menunjukkan bahwa metode permainan GEMA efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang anemia (Siregar, dkk., 2022).

Game edukasi monopoli anemia (gema) sudah diimplementasikan untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia di posyandu remaja putri Payung Kelurahan Kp. Bulang Wilayah Kerja Puskesmas Melayu Kota Piring. Tingkat pengetahuan remaja sebelum bermain Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) adalah 67 dan sesudah bermain adalah 94, kemudian Remaja sudah mampu mengimplementasikan permainan Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) di Posyandu Remaja “Putri Payung” Kelurahan Kampung Bulang, Wilayah Kerja Puskesmas Melayu Kota Piring Tahun 2022 dengan baik (Ridayani dan Batubara, 2023).

Remaja putri di SMK Negeri 1 Kota Sorong menerapkan edukasi anemia berbasis monopoly simulation yang dapat meningkatkan pengetahuan hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi yang dilakukan, sebelum dilakukan edukasi melalui permainan monopoly simulation siswi yang memiliki pengetahuan baik tentang anemia hanya sebesar 5% saja, dan setelah diberikan edukasi melalui permainan monopoly simulation, siswi yang memiliki pengetahuan baik sebesar 27,5%, yang berarti terjadi peningkatan pengetahuan siswi setelah diberi edukasi (Ramdany, 2021).

Menurut Profil Kesehatan Dinas Kesehatan Ogan Komering Ulu tahun 2023 di kecamatan Baturaja Timur cakupan pemberian tablet tambah darah (TTD) yang dihabiskan rematri dengan persentase rendah yaitu di SMA Negeri 5 OKU sebesar 29%. SMA Negeri 5 OKU mendapatkan tablet tambah darah (TTD) setiap 3 bulan sekali dari Puskesmas Kemalaraja pada tahun 2023 dari 2.724 butir hanya dihabiskan 792 butir. Berdasarkan survey awal yang dilakukan di SMA Negeri 5 OKU dengan cara wawancara langsung dengan petugas UKS terdapat remaja putri yang bergejala mengalami anemia dan rendahnya daya terima mengonsumsi tablet tambah darah (TTD) dikarenakan remaja putri banyak merasakan mual, tidak suka mengonsumsi obat serta takut berat badan naik, SMA Negeri 5 OKU dengan jumlah remaja putri sebesar 227 jiwa. Selain itu di SMA Negeri 5 OKU belum pernah dilakukan penelitian dengan tema tersebut oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh edukasi anemia dengan media monomia (monopoli anemia) terhadap pengetahuan pada remaja putri, dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan setelah diberikan edukasi pada remaja putri di SMA Negeri 5 OKU.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 OKU yang dilaksanakan pada bulan Juni 2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre Eksperimental*. Rancangan yang digunakan adalah *One Group Pre Test* dan *Post Test Design*. Dalam penelitian ini populasinya adalah semua siswi kelas XI di SMA Negeri 5 OKU yang berjumlah 106 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswi kelas XI di SMA Negeri 5 OKU sebanyak 30 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*.

Jenis data terdiri dari dua sumber yaitu, sumber primer dan sumber sekunder. Data primer terdiri dari data karakteristik sample dan data pengetahuan. Data sekunder yaitu data gambaran umum SMA Negeri 5 OKU yang diperoleh dari arsip atau catatan tertulis dari SMA Negeri 5 OKU berupa profil SMA Negeri 5 OKU. Pengolahan data penelitian ini terdiri dari *edding, coding, entry data, tabulating* dan *cleaning*. Data yang sudah diolah kemudian dianalisis dengan menggunakan analisa secara univariat dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan bivariat dengan melakukan uji statistik.

3. HASIL

Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Kategori Kelas dan Usia Responden

Kelas	Usia Responden		Total
	16 Tahun	17 Tahun	
XI IPA 1	11 (73,3%)	4 (26,7%)	15 (100%)
XI IPS 2	13 (86,7%)	2 (13,3%)	15 (100%)
Total	24 (80%)	6 (20%)	30 (100%)

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa sampel diambil dari 2 kelas yaitu IPA dan IPS, total sampel berjumlah 30 responden yang terdiri dari kelas XI IPA 1 sebanyak 15 siswi dan kelas XI IPS 2 sebanyak 15 siswi. rata-rata usia sampel dari penelitian ini yaitu 16 Tahun yang terdiri dari 24 responden, sedangkan dengan usia 17 Tahun terdiri dari 6 responden.

Tabel 2. Distribusi Kategori Skor Variabel Penelitian

Variabel Pengetahuan	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	%
<i>Pre Test</i>	Baik	76 – 100%	0	0
	Cukup	56 – 75 %	13	43,4%

	Kurang	<56%	17	56,7%
	Baik	76 – 100%	30	100%
<i>Post Test</i>	Cukup	56 – 75 %	0	0
	Kurang	<56%	0	0

Berdasarkan tabel 2 hasil persentase tabel di atas, maka dapat diinterpretasikan bahwa *Pre test*, yakni kategori baik 0 siswi (0%), kategori cukup 13 siswi (43,4%), dan kurang 17 siswi (56,7%). *Post test* yakni kategori baik 30 siswi (100%), kategori cukup dan kurang 0 Siswi (0%). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan terdapat hasil yang meningkat sesudah *pre test*.

Analisis Bivariat

Tabel 3. Uji Wilcoxon Pengaruh Edukasi Anemia dengan Media Monomia (Monopoli Anemia) terhadap Pengetahuan pada Siswi SMA Negeri 5 OKU

Variabel	Mean	Skor Minimum	Skor Maksimum	SD	P
<i>Pre Test</i>	51.66	30	70	12.298	0,000
<i>Post Test</i>	93,33	80	100	7.111	

Berdasarkan tabel 3 hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai p-value 0,000 melalui penggunaan teknik analisis data uji Wilcoxon. Menurut hasil yang ditemukan, ada pengaruh yang signifikan tentang edukasi terkait anemia yang menggunakan media Monomia (Monopoli Anemia) sebagai sarana edukasi.

4. DISKUSI

Salah satu upaya dalam memperkenalkan serta meningkatkan pengetahuan mengenai kesehatan adalah melalui kegiatan penyuluhan kesehatan. Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Untuk mencapai hasil yang maksimal maka perlu menggunakan metode dan media penyuluhan yang tepat sesuai sasaran penyuluhan (Aeni, 2018) dalam Ridayani dan Batubara (2023)

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Maharani (2019) menunjukkan bahwa pengetahuannya mengenai gizi pada remaja dapat diperoleh dari berbagai sumber terutama media (elektronik, cetak, internet) yang saat ini cukup berkembang dan mudah diakses sebagai sumber informasi. Metode pendidikan kesehatan dapat berupa simulasi permainan seperti monopoli yang sudah terbukti dari beberapa penelitian terdahulu efektif dan dapat meningkatkan pengetahuan remaja atau peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afifah (2015), bahwa permainan SHART JOURNEY (inovasi permainan

monopoli) efektif meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS pada remaja.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Mukodri et al. (2023) dimana rata-rata nilai pengetahuan sebelum kegiatan sosialisai dengan media permainan monopoli yaitu $4,25 \pm 1,658$ dan mengalami perubahan setelah kegiatan permainan monopoli yaitu $8,12 \pm 0,768$ dan hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai $p=0,000$ ($\alpha=0,05$) maka diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada skor rata-rata pengetahuan tentang anemia setelah kegiatan permainan GEMA.

Dalam penelitian Yezi (2019) dalam Syahputri (2021) peran media monopoli adalah media edukasi inovasi dari permainan monopoli yang dikembangkan hanya secara isi, desain, dan ditambahkan sedikit aturan bermain, sedangkan perlengkapan permainannya dipertahankan untuk tetap seperti permainan monopoli pada umumnya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahputri (2021) dimana hasil penelitian dengan menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh nilai *P value* $<0,05$ yang artinya ada pengaruh Monomia (Monopoli Anemia) sebagai media edukasi terhadap pengetahuan dan sikap pada remaja putri tentang anemia di SMPN 5 Kota Bengkulu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sikap berubah sebagai hasil dari pembelajaran lebih lanjut tentang anemia gizi. Sikap positif akan tercermin dari tindakan dan tingkah laku yang ditunjukkan. Selain itu, sikap dipengaruhi oleh budaya lingkungan dan pengalaman yang dimiliki seseorang (Mulyani et al., 2022)

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Siregar et al. (2022) dimana ada perbedaan antara nilai sebelumnya diperoleh hasil bahwa nilai *p* adalah 0,0000. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Media penyuluhan atau pendidikan kesehatan berfungsi untuk mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi remaja dengan media penyuluhan media penyuluhan yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga pesert didik dapat mepertinggi hasil belajarnya. Media penyuluhan sangat membantu peserat didik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari tujuan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa, karakteristik umur responden rata-rata usia 16 tahun, rata-rata pengetahuan tentang anemia pada remaja putri sebelum yaitu 51,66 dan sesudah diberikan edukasi dengan media Monomia (Monopoli Anemia) sebesar 93,33. Terdapat pengaruh

terhadap pengetahuan tentang Anemia dengan media edukasi Monomia (Monopoli Anemia) pada remaja putri di SMA Negeri 5 OKU dimana pengetahuan responden meningkat sebesar 41,67% dengan nilai p-value 0,000.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada, Bapak Dr. Filius Chandra., SE, MM., Bapak Ns. Hasyim Kadri., S.Kep, M.Kes., Ibu Bdn.Gustina., M.Keb., Bapak Ns. Andicha G Jeki, S,Kep, M.Gizi., Ibu Arnati Wulansari, S.Gz, M.Si., Ibu Tina Yuli Fatmawati, SKM, M,Kes atas dukungan terhadap seluruh kegiatan penelitian dan fasilitas selama perkuliahan ini.

7. DAFTAR REFERENSI

- Afifah Asni. (2015). Keefektifan permainan “SHART JOURNEY” (Inovasi permainan monopoli) dalam meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS pada remaja yang tinggal di kompleks resolisialisasi Argorejo. Skripsi, Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
- Assabila, S. Y., & Sefrina, L. R. (2022). Kajian pustaka: Penggunaan media digital sebagai alternatif media pendidikan gizi pada remaja di masa pandemi COVID-19. *Poltekita: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 16(1), 118-125.
- Kemendes RI. (2018). *Laporan riset kesehatan dasar (Riskesdas)*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendes RI.
- Maharani, S. (2020). Penyuluhan tentang anemia pada remaja. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.36565/jak.v2i1.51>
- Mulyani, N. S., Fitriyaningsih, E., Al Rahmad, A. H., & Hadi, A. (2022). Peningkatan pengetahuan dan sikap ibu untuk pencegahan stunting di Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal PADE: Pengabdian Dan Edukasi*, 4(1), 28-33.
- Nurrahman, N. H., Anugrah, D. S., Adelita, A. P., & Sutisna, A. N. (2021). Faktor dan dampak anemia pada anak-anak, remaja, dan ibu hamil. *Journal of Science, Technology and Entrepreneur*, 2(2), 46–50.
- Ramdany, R. (2021). Edukasi anemia berbasis Monopoly simulation pada remaja putri di SMK Negeri 1 Kota Sorong. *Jurnal Abdidas*, 2(2), 280-286.
- Ridayani, R., & Batubara, K. S. D. (2023). Implementasi game edukasi monopoli anemia (Gema) untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia di Posyandu Remaja Putri Payung, Kelurahan Kp. Bulang, Wilayah Kerja Puskesmas Melayu Kota Piring. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).

- Runkat, D. M. (2019). Hubungan pengetahuan gizi, konsumsi zat besi, vitamin C, dan tablet tambah darah dengan status anemia pada siswi SMAN 1 Ubud, Gianyar.
- Safitri, S., & Maharani, S. (2019). Hubungan pengetahuan gizi terhadap kejadian anemia pada remaja putri di SMP Negeri 13 Kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 8(2), 96–100.
- Siregar, N. S. A., Mardiah, M., Mukodri, D. M. L., Ridayani, R., & Setyohari, W. E. (2022). Game edukasi monopoli anemia (Gema) sebagai media inovasi health education yang dapat mempengaruhi pengetahuan remaja tentang anemia. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan Indonesia*, 2(2), 104-113.
- Suminto, S., Anggorowati, A., & Dewi, N. S. (2022). Pengaruh edukasi anemia dan kekurangan energi kronis (KEK) berbasis online terhadap perilaku diet remaja putri. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 7(01), 52-62.
- Tursilowati, S., Setiadi, Y., & Larasati, M. D. (2018). Pelatihan screening gizi untuk remaja putri bagi pengelola usaha kesehatan sekolah (UKS). *Jurnal Kesehatan*, 14, 76–78.
- Zaki, I., & Sari, H. P. (2019). Edukasi gizi berbasis media sosial meningkatkan pengetahuan dan asupan energi-protein remaja putri dengan kurang energi kronik (KEK). *Gizi Indonesia*, 42(2), 111-122.