

SKRIPSI

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS
GAMIFIKASI (*QUIZZZ*) TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN, SIKAP DAN KEPATUHAN DALAM
MENGONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA
REMAJA PUTRI DI MTS ISLAMİYAH GUPPI
KOTA MEDAN AMPLAS**



NUR FAKHRIYYAH FADILAH
P07524422031

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN
JURUSAN KEBIDANAN MEDAN
PRODI SARJANA TERAPAN
TAHUN 2026**

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS
GAMIFIKASI (*QUIZIZZ*) TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN, SIKAP DAN KEPATUHAN DALAM
MENGONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA
REMAJA PUTRI DI MTS ISLAMIYAH GUPPI
KOTA MEDAN AMPLAS**

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
dan memperoleh gelar Sarjana Terapan Kebidanan
pada Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Jurusan Kebidanan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan



NUR FAKHRIYYAH FADILAH
P07524422031

Pembimbing :

Pembimbing I : Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes

Pembimbing II : Dr. Rismahara Lubis, S.SiT, M. Kes

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN
JURUSAN KEBIDANAN MEDAN
PRODI SARJANA TERAPAN
TAHUN 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS
GAMIFIKASI (*QUIZIZZ*) TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN, SIKAP DAN KEPATUHAN DALAM
MENGONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA
REMAJA PUTRI DI MTS ISLAMİYAH GUPPI
KOTA MEDAN AMPLAS

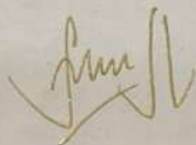
Diusulkan Oleh

NUR FAKHRIYYAH FADILAH
NIM. P07524422031

Telah disetujui di Medan
Pada tanggal Juni 2026

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
NIP. 198008132002123005



Dr. Rismahara Lubis, S.SiT, M.Kes
NIP. 197307271993032001

Plutus Jurnani Kebidanan Medan.



Arihta Br Sembiring, SST, M.Kes
NIP. 197602131998032001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS
GAMIFIKASI (*QUIZZZ*) TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN, SIKAP DAN KEPATUHAN DALAM
MENGONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA
REMAJA PUTRI DI MTS ISLAMIYAH GUPPI
KOTA MEDAN AMPLAS

Diusulkan Oleh

NUR FAKHRIYAH FADILAH
NIM. P07524422031

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji

Pada tanggal Juni 2026

Tim Penguji:

Ketua Penguji:

Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
NIP. 198008132002122003

()

Penguji I:

Suswati, SST, M.Kes
NIP. 196505011988032001

()
()

Penguji II:

Dr. Rismahara Lubis, S.SiT, M.Kes
NIP. 197307211983032001

Medan, Juni 2026

Mengetahui

Ketua Jurusan Keperawatan



Arlita Br Sembiring, SST, M.Kes
NIP. 197002131998033001



PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Nur Fakhriyyah Fadilah
NIM : P07524422031
Program Studi : Sarjana Terapan Kebidanan
Perguruan Tinggi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul:

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS
GAMIFIKASI (*QUIZIZZ*) TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN, SIKAP DAN KEPATUHAN DALAM
MENGONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA
REMAJA PUTRI DI MTS ISLAMİYAH GUPPI
KOTA MEDAN AMPLAS**

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Medan,

Penulis,



NUR FAKHRIYYAH FADILAH
NIM. P07524422031



BIODATA PENULIS

Nama : Nur Fakhriyyah Fadilah
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 03 Agustus 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat Rumah : Jalan. Garu IV No. 83 A, Medan Amplas
Nomor HP : 085857671759

RIWAYAT PENDIDIKAN

1.SD : MTs Islamiyyah Guppi
2.SMP : MTs Islamiyyah Guppi
3.SMA : MAN 1 MEDAN

ABSTRAK

PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI (*QUIZIZZ*) TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN, SIKAP DAN KEPATUHAN DALAM MENGONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA REMAJA PUTRI DI MTS ISLAMIYAH GUPPI KOTA MEDAN AMPLAS

Nur Fakhriyyah Fadilah (Poltekkes Kemenkes Medan)

Prodi Sarjana Terapan Kebidanan

Email : adilaff03@gmail.com

Anemia masih menjadi tantangan kesehatan pada remaja putri yang ditunjukkan dengan kadar hemoglobin yang rendah dalam darah. Di Indonesia, angka kejadian anemia di kalangan remaja berusia 15 hingga 24 tahun mencapai 32%, sementara di provinsi Sumatera Utara angkanya meningkat menjadi 84,6% dan di kota Medan adalah 24,5%. Kurangnya kepatuhan dalam mengonsumsi suplemen zat besi menjadi faktor utama penyebab anemia di kalangan remaja putri. Edukasi berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman remaja mengenai pentingnya konsumsi tablet tambah darah (TTD). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi dengan media digital berbasis gamifikasi (Quizizz) terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan kepatuhan konsumsi TTD pada remaja putri di MTs Islamiyah Guppi Kota Medan Amplas.

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 157 remaja putri dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner pengetahuan, sikap, dan lembar recall konsumsi TTD. Data dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi tidak terdapat remaja putri yang memiliki pengetahuan baik, sebanyak 89,8% responden memiliki pengetahuan cukup dan 87,9% memiliki sikap positif, namun seluruh responden belum patuh mengonsumsi TTD. Setelah intervensi, pengetahuan dan sikap positif meningkat menjadi 100%, sedangkan kepatuhan meningkat menjadi 35,7%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai p-value 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan edukasi dengan media digital berbasis gamifikasi (Quizizz) terhadap pengetahuan, sikap, dan kepatuhan dalam mengonsumsi TTD pada remaja putri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa edukasi berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kepatuhan konsumsi TTD pada remaja putri. Disarankan kepada sekolah dan tenaga kesehatan untuk memanfaatkan media edukasi berbasis gamifikasi sebagai metode pembelajaran kesehatan bagi remaja.

Kata Kunci : Gamifikasi, Quizizz, Pengetahuan, Sikap, Kepatuhan Konsumsi TTD

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF GAMIFICATION-BASED DIGITAL MEDIA EDUCATION (QUIZIZZ) ON INCREASING KNOWLEDGE, ATTITUDES AND COMPLIANCE WITH IRON SUPPLEMENT CONSUMPTION AMONG ADOLESCENT GIRLS AT MTS ISLAMIYAH GUPPI, MEDAN AMPLAS DISTRICT

NUR FAKHRIYYAH FADILAH

Medan Health Polytechnic Of Ministry Of Health

Bachelor Program Of Applied Health Science In Midwifery

Email: adilaff03@gmail.com

Background : Anemia remains a public health challenge among adolescent girls, characterized by low hemoglobin levels in the blood. In Indonesia, the prevalence of anemia among adolescents aged 15 to 24 reaches 32%, while in North Sumatra province, the figure rises to 84.6%, and in Medan city, it stands at 24.5%. A lack of compliance in consuming iron supplements is a primary factor causing anemia among adolescent girls. Gamification-based education using Quizizz can serve as an engaging learning medium to improve adolescents' understanding of the importance of iron supplement (TTD) consumption. This study aims to determine the influence of gamification-based digital media education (Quizizz) on increasing knowledge, attitudes, and compliance with iron supplement consumption among adolescent girls at MTs Islamiyah Guppi, Medan Amplas District.

Methods: This study utilized a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The research sample consisted of 157 adolescent girls selected via total sampling technique. The research instruments included knowledge and attitude questionnaires, as well as an iron supplement consumption recall sheet. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test.

Results: The results showed that before the intervention, no adolescent girls possessed a "good" level of knowledge; 89.8% of respondents had "sufficient" knowledge, 87.9% held a positive attitude, yet 100% of respondents were non-compliant with iron supplement consumption. Following the intervention, good knowledge and positive attitudes increased to 100%, while compliance rose to 35.7%. The Wilcoxon test yielded a p-value of 0.000 (), indicating a significant influence of gamification-based digital media education (Quizizz) on the knowledge, attitudes, and compliance with iron supplement consumption among adolescent girls.

Conclusion: In conclusion, gamification-based education using Quizizz is effective in improving knowledge, attitudes, and compliance with iron supplement consumption among adolescent girls. It is recommended that schools and healthcare providers utilize gamification-based educational media as a health learning method for adolescents.

Keywords: Gamification, Quizizz, Knowledge, Attitude, Iron Supplement Compliance



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya yang selalu dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Edukasi Dengan Media Digital Berbasis Gamifikasi (*Quizizz*) Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Kepatuhan Dalam Mengonsumsi Tablet Tambah Pada Remaja Putri di MTs Islamiyah Guppi Kota Medan Amplas”**.

Disusun sebagai persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan Jurusan Kebidanan Medan untuk mencapai gelar sarjana terapan kebidanan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tengku Sri Wahyuni, S.SiT, M.Keb selaku Direktur Poltekkes Kemenkes RI Medan.
2. Arihta Br Sembiring, SST, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes RI Medan.
3. Yusniar Siregar, SST, M.Kes selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes RI Medan.
4. Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes selaku Pembimbing utama yang telah meluangkan waktu dan kesempatan bagi penulis untuk berkonsultasi dan bersedia memberikan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Rismahara Lubis, S.SiT. M.Kes selaku Pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu dan kesempatan bagi penulis untuk berkonsultasi dan bersedia memberikan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Suswati, SST, M.Kes selaku Penguji yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu guru di sekolah MTs Islamiyah Guppi yang telah memberikan izin penelitian

8. Remaja putri MTs Islamiyyah Guppi yang sudah bersedia menjadi responden di penelitian ini.
9. Kedua orang tua tercinta dan adik-adik tersayang, yang cintanya akan selalu abadi dalam hati penulis, terima kasih atas kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai wujud cinta dan rasa terima kasih atas segala yang telah diberikan. Semoga penulis dapat terus menjadi kebanggaan dan menghadirkan kebahagiaan bagi keluarga tercinta
10. Seluruh rekan-rekan mahasiswi Sarjana Terapan Kebidanan medan yang bersama-sama berjuang dalam penyelesaian skripsi. Semoga langkah kita ke depan selalu diberi kemudahan dan keberhasilan.
11. *Last but not least*, terima kasih untuk Nur Fakhriyyah Fadilah yang telah bertahan sampai sejauh ini. Telah melewati setiap proses dengan segala rasa lelah, keraguan, perjuangan, dan doa-doa yang selalu menemani setiap langkah perjalanan ini. Tetaplah berusaha mewujudkan mimpi, memberikan yang terbaik, dan percaya bahwa setiap doa, ikhtiar, serta perjuangan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh tidak akan pernah sia-sia. Karena setiap kesulitan akan selalu ada kemudahan, dan setiap langkah yang dilalui adalah bagian dari rencana terbaik-Nya. *I'm so proud of you, for every little step and every silent battle you have overcome.*

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, akhir kata penulis mengucapkan terimakasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Medan, Juni 2026

Nur Fakhriyyah Fadilah

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
BIODATA PENULIS.....	v
ABSTRAK	7
KATA PENGANTAR.....	9
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A.Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B.Perumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C.Tujuan.....	Error! Bookmark not defined.
D.Manfaat	Error! Bookmark not defined.
E.Keaslian Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A.Konsep Remaja Putri	Error! Bookmark not defined.
B.Konsep Dasar Anemia dan Tablet Tambah Darah (TTD)	Error! Bookmark not defined.
C.Pengetahuan	Error! Bookmark not defined.
D.Sikap.....	Error! Bookmark not defined.
E.Kepatuhan.....	Error! Bookmark not defined.
F.Media Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
G.Gamifikasi (Quizizz) dan Hubungannya dengan Theory of Planned Behavior (TPB).....	Error! Bookmark not defined.
H.Kerangka Teori	Error! Bookmark not defined.
I.Kerangka Konsep	Error! Bookmark not defined.
J.Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
K.Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A.Jenis dan Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B.Lokasi dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C.Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
D.Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
E.Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F.Etika Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A.Hasil.....	Error! Bookmark not defined.
B.Pembahasan	Error! Bookmark not defined.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A.Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B.Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

