BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara global, diperkirakan ada sekitar 1,62 miliar orang yang mengalami anemia sehingga menjadikan anemia termasuk kedalam 10 masalah kesehatan terbesar di dunia. Masalah ini secara khusus berdampak pada wanita usia subur yang tidak hamil, dengan tingkat prevalensi mencapai 29,6% (Aulya, Siauta & Nizmadilla, 2022).

Pada tahun 2024, WHO *(World Health Organization)* melaporkan bahwa sekitar 1,3 miliar atau 16% dari jumlah populasi di dunia adalah remaja (WHO, 2024). Sedangkan di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun yang sama tercatat populasi remaja yakni yang berusia 10-19 tahun ada sekitar 15,7% (44 juta jiwa) yang mana 48,73% merupakan remaja putri atau sekitar 21.441.200 jiwa. Dibandingkan dengan remaja putra, kelompok remaja putri (rematri) merupakan kelompok yang paling rentan mengalami anemia karena dua faktor biologis utama yaitu meningkatnya kebutuhan zat gizi termasuk zat besi dan juga proses menstruasi secara siklus yang dialami disetiap bulan (Andriani *et al.* 2021). Berdasarkan AKG (Angka Kecukupan Gizi) zat besi yang dibutuhkan pada masa remaja yaitu sebesar 26 mg. WHO menyebutkan remaja putri yang mengalami menstruasi akan kehilangan zat besi sebesar 12,5 - 15 mg tiap bulannya atau per harinya sekitar 0,4 -0,5 mg (Junita, Wati & Ulfah, 2023).

Secara global berdasarkan data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), remaja putri yang mengalami anemia ada berjumlah 191 juta orang atau kisaran 40-88% dan persentase ini masih tergolong cukup tinggi. Secara spesifik di Asia Tenggara remaja putri yang menderita anemia ada sekitar 25-40%. Negara maju memiliki prevalensi yang jauh lebih rendah, yaitu sekitar 6%. Sebaliknya, negara-negara berkembang, termasuk Indonesia, mencatat angka yang signifikan lebih tinggi yakni sekitar 27%. Sedangkan dari 11 negara di Asia, Indonesia sendiri menempati peringkat ke-8 dengan total penderita sebanyak 7,5 juta orang dengan rentang usia remaja putrinya 10-18 tahun (Kemenkes, 2025). Menurut data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, Provinsi Sumatra Utara sendiri merupakan provinsi tertinggi nomor 4 dengan penderita anemia pada remaja putri (rematri) setelah

provinsi Maluku, Sulawesi Tenggara dan Gorontalo dengan angka sebesar 84,6% . Dan dalam lingkup lebih kecilnya lagi yakni Dinas Kesehatan Kota Medan menyebutkan kejadian anemia defisiensi besi pada remaja putri di Kota Medan ada sebesar 24,5% (Medan, 2024).

Indonesia dihadapkan pada masalah gizi, diantaranya adalah anemia gizi, defisiensi zat besi, folat, vitamin B12, kekurangan iodium dan sikap serta prilaku remaja yang salah dalam mengkonsumsi makanan sehari-hari. Berdasarkan masalah di atas menyebabkan anemia pada remaja putri menjadi salah satu masalah kesehatan utama di Indonesia (Junita, Wati & Ulfah, 2023). Minimnya pengetahuan dan pemahaman remaja tentang gizi seimbang dapat memengaruhi kebiasaan makan mereka. Jika remaja tidak memperhatikan kecukupan nilai gizi, hal ini akan berdampak buruk pada kesehatan dan tumbuh kembang remaja di masa depan (Andini, Agustin & Prastiwi, 2024).

Sebagai bentuk upaya dalam pencegahan anemia, cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengkonsumsi makanan yang didalamnya terkandung banyak zat besi yang berguna untuk meningkatkan Hb dalam tubuh. Namun tidak semua masyarakat dapat mengkonsumsi makanan tersebut, sehingga diperlukan asupan zat besi tambahan yang diperoleh dari tablet tambah darah (TTD). Disamping itu, pencegahan anemia juga dapat dilakukan dengan membiasakan perilaku hidup sehat dan menjaga pola tidur yang baik. Program suplementasi TTD pada remaja putri dimulai sejak tahun 2014 dan saat ini menjadi salah satu intervensi dalam upaya penurunan stunting.Cakupan pemberian TTD pada remaja putri di Indonesia pada tahun 2022 adalah 50,0% dan Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi dengan cakupan pemberian TTD pada remaja putri yang masih rendah yaitu 36,2% (Kemenkes 2022). Sedangkan pada tahun 2024 meningkat menjadi 90,69% di Indonesia dan di provinsi Sumatra Utara juga meningkat menjadi 86,46% (Kesehatan, 2024). Pemerintah sudah mengupayakan program suplementesi TTD ini namun masih banyak remaja putri yang tidak patuh untuk mengkonsumsinya secara rutin. Banyak faktor penyebab masih rendahnya cakupan pemberian TTD pada remaja putri termasuk kurangnya pengetahuan tentang menjaga kesehatan. Banyaknya remaja putri yang mengalami anemia pada masa remaja, akibat ketidakpatuhannya mengkonsumsi TTD. (Dewi *et al.*, 2023). Upaya melalui

edukasi, sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap positif terhadap penyampaian informasi mengenai anemia beserta cara pencegahannya.

Sangat diperlukan inovasi dalam pendidikan kesehatan dengan menggunakan metode dan media yang menarik. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi adalah dengan menggunakan media permainan (Firdaus, 2023). Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020, alat permainan edukatif *(edugames)* adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan buat yang memainkannnya. Dengan begitu, dapat disimpulkan permainan edukatif ini tidak hanya menyenangkan, tapi juga membantu mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial, serta emosional (Kemendikbud RI, 2020)

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media edukasi digital dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia, seperti penggunaan video animasi dan leaflet yang menghasilkan peningkatan skor pengetahuan dan sikap yang signifikan. Mayoritas intervensi yang berfokus pada anemia masih didominasi oleh media audiovisual pasif seperti video atau media cetak. Di sisi lain, berdasarkan penelitian mengenai anemia edugames yakni monopoli yang dilakukan oleh Dewi Mey beserta rekannya telah terbukti bahwa *Game* Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) juga berhasil meningkatkan skor pengetahuan remaja.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas *edugames* monopoli terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri tentang pencegahan anemia yang mana penelitian yang telah dilakukan Asrid Patrisia pada tahun 2023 hanya berfokus pada remaja di tingkat menengah atas atau SMA sehingga peneliti tertarik untuk memberikan edukasi pada remaja awal atau di tingkat menengah pertama (SMP). Remaja pada tingkat SMP merupakan remaja dini yang cocok untuk dilakukan edukasi permainan atau *edugames* berupa monopoli dan peneliti tertarik untuk melakukannya di SMPN 20 Medan yang merupakan sekolah yang jauh dari pusat kota atau secara geografis berada diperbatasan antara kota Medan dengan kabupaten Deli Serdang sehingga

menyebabkan kurangnya penerimaan informasi terutama edukasi kesehatan pada remaja putri.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana Efektivitas *Edugames* Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Tentang Pencegahan Anemia di SMPN 20 Kota Medan Tahun 2026?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *edugames* monopoli terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri tentang pencegahan anemia di SMPN 20 Medan

2. Tujuan Khusus
   a. Untuk mengidentifikasi pengetahuan dan sikap remaja putri sebelum dan sesudah mendapatkan edukasi tentang pencegahan anemia melalui *edugames* monopoli
   b. Menganalisis tingkatan pengetahuan dan sikap positif remaja putri setelah mendapatkan edukasi tentang pencegahan anemia melalui *edugames* monopoli.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Menambah wawasan pengetahuan dan sikap remaja putri mengenai anemia dan upaya pencegahannya dengan membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat, mengkonsumsi makanan sumber zat besi dan juga tablet tambah darah (TTD).

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi institusi Pendidikan

      Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam Program Sarjana Terapan jurusan Kebidanan serta sebagai bahan informasi untuk tujuan pendidikan dan literatur lebih lanjut

b. Bagi Sekolah

Meningkatkan pengetahuan dan sikap positif mengenai pentingnya perilaku hidup bersih sehat, gizi seimbang, dan kepatuhan konsumsi TTD melalui *edugames* monopoli yang efektif dan menyenangkan.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang upaya pencegahan anemia dan dapat menjadi data dasar dan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Metode Intervensi	Hasil	Perbedaan (Novelty)
`1	Neny San Agustina Siregar dkk. (2022)	Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) Sebagai Media Inovasi *Health Education* yang Dapat Mempengaruhi Pengetahuan Remaja Tentang Anemia	*Quasi-Eksperimental* (*Pre-test* dan *Post-test* pada satu kelompok) Jumlah Sampel : 66 orang	Terdapat pengaruh penggunaan GEMA dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia secara signifikan.	Variabel Y hanya berfokus pada pengetahuan tidak mengukur sikap secara bersamaan Lokasi penelitian di wilayah kerja puskesmas Kota Tanjung Pinang bukan di sekolah
2	Dewi Anggita (2025)	Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Monopoli dan Komik Terhadap Pengetahuan Tentang Anemia pada Remaja Putri di SMA Negeri 6 Depok.	*Quasi-Eksperimental (Two Group Pretest-Posttest Design)* Jumlah sampel : 78 siswi	Edukasi gizi dengan media monopoli dan komik sama-sama efektif meningkatkan pengetahuan, namun tidak ada perbedaan efektivitas yang signifikan di antara keduanya.	Membandingkan efektivitas media Monopoli dengan media edukasi lain yaitu komik sebagai pembanding, berfokus pada variabel pengetahuan. Lokasi penelitian di Depok dengan target responden siswi SMA bukan SMP.
3	Rizkika Putri,dkk (2024)	Pengaruh Edukasi Anemia Dengan Media MONOMIA (Monopoli Anemia) Terhadap Pengetahuan Pada Siswi SMA Negeri 5 OKU	*Pre-Eksperimental* (Pre-test dan Post-test design pada satu kelompok) Jumlah sampel : 30 siswi	Terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada siswi setelah diberikan edukasi menggunakan media MONOMIA.	Beda lokasi dan waktu penelitian, berfokus pada remaja di tingkat SMA bukan SMP.

4	Dwika Ambar, dkk (2025)	Pengaruh Edukasi Anemia Menggunakan Monopoly Gizi Anemia (MONOGIA) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri	*Quasi-Eksperimental (Pre-test* dan *Post-test* pada kelompok intervensi dan kontrol)	Terdapat pengaruh signifikan MONOGIA terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja putri.	Desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol untuk perbandingan, Beda lokasi dan waktu penelitian.
5	Sylvia & Utami (2025)	Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pencegahan Anemia Pada Siswi SMAN 3 Cikarang Utara	*Quasi-Eksperimental (Pre test -Post test Control Group Design)*	Permainan monopoli dan metode ceramah sama-sama efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap, namun monopoli lebih interaktif dan menyenangkan.	Desain yang kuat (Control Group) dan membandingkan secara spesifik keefektifan media monopoli dengan metode konvensional (ceramah) terhadap pengetahuan dan sikap. Beda lokasi dan waktu penelitian, berfokus pada siswi SMA bukan SMP.