

SKRIPSI
PENGARUH EDUKASI TENTANG ANEMIA DENGAN MENGGUNAKAN
***GAME BAAMBOOZLE* TERHADAP PENGETAHUAN DAN KEPATUHAN**
KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH
SISWI SMAN 2 LUBUK PAKAM



ROSDELIANA SIPAYUNG
P01031222046

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN
JURUSAN GIZI
PROGRAM PRODI STUDI SARJANA TERAPAN GIZI & DIETETIKA
2026

**PENGARUH EDUKASI TENTANG ANEMIA DENGAN MENGGUNAKAN
GAME BAAMBOOZLE TERHADAP PENGETAHUAN DAN KEPATUHAN
KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH
SISWI SMAN 2 LUBUK PAKAM**

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana
Terapan Gizi Dan Dietetika (S. Tr. GZ) pada program Studi D-IV Jurusan Gizi
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan



**ROSDELIANA SIPAYUNG
P01031222046**

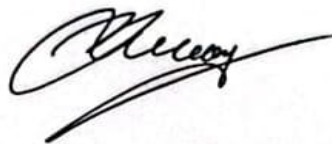
**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN
JURUSAN GIZI
PROGRAM PRODI STUDI SARJANA TERAPAN GIZI & DIETETIKA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH EDUKASI TENTANG ANEMIA DENGAN MENGGUNAKAN
GAME BAAMBOOZLE TERHADAP PENGETAHUAN DAN KEPATUHAN
KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH
SISWI SMAN 2 LUBUK PAKAM

Disulkan Oleh
ROSDELIANA SIPAYUNG
P01031222046

Telah disetujui di Lubuk Pakam
Pada Tanggal 10 Agustus 2026

Pembimbing Utama



Emi Inayah Sari Siregar, SKM, M.Kes
NIP. 197906142002122004

Ketua Prodi Sarjana Terapan Gizi dan Dietetika



Dr. Rina Dorian Pasaribu, SKM., M.Kes
NIP. 197610232000032002

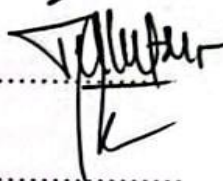
HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH EDUKASI TENTANG ANEMIA DENGAN MENGGUNAKAN
GAME BAAMBOOZLE TERHADAP PENGETAHUAN DAN KEPATUHAN
KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH
SISWI SMAN 2 LUBUK PAKAM**

Telah dipersiapkan dan disusun oleh
ROSDELIANA SIPAYUNG
P01031222046

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal 19 Februari 2026
Tim penguji

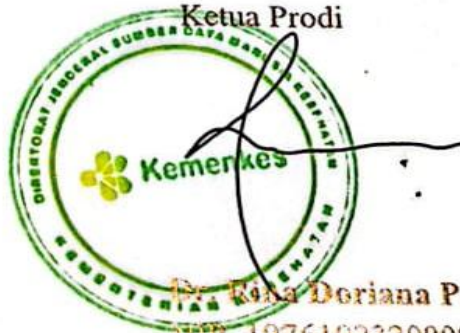
Tanda
Tangan

1. Ketua : Emi Inayah Sari Siregar, SKM, M.Kes :.....
2. Anggota 1 : Dr. Tetty Herta Doloksribu, STP, MKM :.....
3. Anggota 2 : dr. Ratna Zahara, M.Kes :.....

Lubuk Pakam, 28 Agustus 2026

Mengetahui

Ketua Prodi



Dr. Rika Dorianita Pasaribu, SKM, M.Kes
NIP. 197610232000032002

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Rosdeliana Sipayung
Nim : P01031222046
Program Studi : Diploma IV
Jurusan : Sarjana Terapan Gizi dan Dietetika
Perguruan Tinggi : Poltekkes Kemenkes Medan

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

Pengaruh Edukasi Tentang Anemia Dengan Menggunakan *Game Baamboozle*
Terhadap Pengetahuan Dan Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah Siswi
SMAN 2 Lubuk Pakam

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.

Lubuk Pakam, 21 Agustus 2026

Penulis



Rosdeliana Sipayung

P01031222046



BIODATA PENULIS

Nama : Rosdeliana Sipayung
Tempat/ Tgl lahir : Belawan/ 20 juli 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Kristen Protestan
Alamat Rumah : JL. P. Ternate LK. V Belawan Bahari
Nomor HP : 085834452808

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SD HKBP Pajak Baru
2. SMP : SMP Negeri 26 Medan
3. SMA : SMA Negeri 19 Medan

ABSTRAK

PENGARUH EDUKASI TENTANG ANEMIA DENGAN MENGGUNAKAN GAME BAAMBOOZLE TERHADAP PENGETAHUAN DAN KEPATUHAN KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH SISWI SMAN 2 LUBUK PAKAM

Rosdeliana Sipayung, Emi Inayah Sari Siregar, SKM, M.Kes Politeknik
Kesehatan Kementerian Kesehatan Medan

Email: rosdelianasipayung@gmail.com

Anemia masih menjadi masalah gizi utama di Indonesia, khususnya di kalangan remaja putri, yang memengaruhi konsentrasi belajar, produktivitas, dan kesehatan jangka panjang. Pengetahuan yang rendah tentang anemia dan kepatuhan yang buruk terhadap konsumsi tablet tambah darah (TTD) meningkatkan risiko anemia. Pendidikan gizi interaktif, seperti permainan Baamboozle, dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan kepatuhan terhadap TTD. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendidikan anemia menggunakan Baamboozle terhadap pengetahuan dan kepatuhan terhadap TTD di kalangan siswi SMAN 2 Lubuk Pakam.

Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain quasi-experimental menggunakan rancangan one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 41 siswi kelas X dan XI yang dipilih dengan menggunakan teknik proportional stratified random sampling. Intervensi diberikan melalui edukasi tentang anemia menggunakan game baamboozle yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuisioner pengetahuan dan lembar monitoring kepatuhan konsumsi TTD, kemudian dianalisis dengan uji wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengetahuan pada kategori baik dari 19,5% menjadi 87,8% setelah intervensi, dan kepatuhan konsumsi TTD meningkat dari 12,2% menjadi 43,9%. Rata-rata skor pengetahuan naik dari $10,07 \pm 2,04$ menjadi $13,70 \pm 1,48$ ($p=0,000$), sedangkan rata-rata skor kepatuhan TTD naik dari $1,24 \pm 1,47$ menjadi $2,95 \pm 1,23$ ($p=0,000$).

Kesimpulan penelitian ini adalah edukasi anemia menggunakan game baamboozle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan konsumsi TTD pada siswi SMAN 2 Lubuk Pakam. Diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan program edukasi kesehatan yang lebih inovatif untuk mendukung pencegahan anemia pada remaja putri.

Kata kunci: Anemia, Game Baamboozle, Pengetahuan, Konsumsi TTD, Siswi.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ANEMIA EDUCATION UTILIZING BAAMBOOZLE GAME ON THE KNOWLEDGE AND COMPLIANCE OF IRON-FOLIC ACID TABLET CONSUMPTION AMONG FEMALE STUDENTS AT SMAN 2 LUBUK PAKAM

Rosdeliana Sipayung, Emi Inayah Sari Siregar, SKM, M.Kes
Medan Health Polytechnic of the Ministry of Health
Email: rosdelianasipayung@gmail.com

Background: Anemia remains a major nutritional problem in Indonesia, particularly among adolescent girls, affecting learning concentration, productivity, and long-term health. Low knowledge of anemia and poor compliance with iron-folic acid (IFA) tablet consumption increase the risk of anemia. Interactive nutritional education, such as the Baamboozle game, can help improve knowledge and IFA compliance. This study aims to analyze the effect of anemia education using Baamboozle on knowledge and IFA compliance among female students at SMAN 2 Lubuk Pakam

Methods: This quantitative study used a quasi-experimental one-group pretest-posttest design. The sample included 41 female students from grades X and XI, selected through proportional stratified random sampling. Anemia education using the Baamboozle game was delivered in three meetings. Data were collected using a knowledge questionnaire and IFA compliance monitoring sheet and analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test.

Results: The findings demonstrated a substantial increase in knowledge within the good category, rising from 19.5% to 87.8% post-intervention, while compliance with IFA consumption increased from 12.2% to 43.9%. The mean knowledge score significantly increased from 10.07 ± 2.04 to 13.70 ± 1.48 ($p=0.000$), and the mean IFA compliance score rose from 1.24 ± 1.47 to 2.95 ± 1.23 ($p=0.000$).

Conclusion: This study finds that anemia education using the Baamboozle game significantly improves knowledge and IFA compliance among female students at SMAN 2 Lubuk Pakam. These findings may support the development of innovative health programs for anemia prevention among adolescent girls.

Keywords: Anemia, Baamboozle Game, Knowledge, IFA Consumption, Female Students



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas Kuasa-Nya yang telah memberikan segala nikmat dan kesempatan sehingga penyusunan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Edukasi Tentang Anemia Dengan Menggunakan Game Baamboozle Terhadap Pengetahuan Dan Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah Siswi SMAN 2 Lubuk Pakam” dapat terselesaikan.

Dalam penulisan skripsi ini, saya banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini,

saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarkan kepada:

1. Tengku Sri Wahyuni, S.SiT., M.Keb selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Medan
2. Dr. Herta Mastalina, SKM., MPH selaku Ketua Jurusan Gizi
3. Dr. Rina Doriana Pasaribu, SKM, M.Kes selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Gizi dan Dietetika.
4. Emi Inayah Sari Siregar, SKM, M.Kes selaku Dosen Pembimbing.
5. Dr. Tetty Herta Doloksaribu, STP, MKM selaku Dosen Penguji I.
6. dr. Ratna Zahara, M. Kes selaku Dosen Penguji II.
7. Sari Manurung, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SMAN 2 Lubuk Pakam.
8. Semua Siswa-siswi yang menjadi sampel penelitian.
9. Jhon Waldersius Sipayung dan Bungawati Situmorang selaku kedua Orangtua saya, yang selalu mendoakan.
10. Toni Sipayung, Siska Sipayung, Monika Sipayung, Rioroynaldo Sipayung, Maudy, Yalefa, Martua, David, Rachel, selaku saudara dan keponakan.
11. Iwapi selaku sahabat dan menemani saya selama kuliah.

Penulis telah berusaha sebaik-baiknya untuk menyusun skripsi ini. Penulis tetap mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan Skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pihak lain yang Membutuhkan.

Lubuk Pakam, 21 Agustus 2026

Rosdeliana Sipayung

DAFTAR ISI

BAB	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iii
BIODATA PENULIS.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Anemia	7
1. Pengertian Anemia	7
2. Gejala Anemia.....	7
3. Penyebab Anemia Pada Remaja Putri	8
4. Faktor – Faktor Pendorong Anemia Pada Remaja	9
5. Dampak Anemia.....	10
6. Pencegahan Anemia	11
B. Pengetahuan	12
1. Pengertian Pengetahuan	12
2. Faktor - faktor yang mempengaruhi Pengetahuan	19
C. Kepatuhan Konsumsi TTD	20
D. Remaja.....	22

1. Pengertian Remaja	16
2. Status Gizi Remaja.....	23
3. Kebutuhan Gizi Remaja Putri	24
4. Masalah Gizi Remaja Putri	20
E. Game Baamboozle	20
F. Penelitian Terdahulu.....	22
G. kerangka Teori.....	30
H. Kerangka Konsep	25
I. Definisi Operasional.....	26
J. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Desain Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Prosedur Penelitian.....	31
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
F. Pengolahan dan Analisis Data	36
G. Diagram Alur Prosedur Edukasi Gizi	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 2. Definisi Operasional.....	32
Tabel 3. Distribusi Remaja Putri Berdasarkan Umur (Th).....	41
Tabel 4. Distribusi responden berdasarkan kelas	41
Tabel 5. Pendidikan Ayah dan Ibu.....	42
Tabel 6. Pekerjaan Ayah dan Ibu.....	43
Tabel 7. Nilai Rata-Rata Pengetahuan Remaja Tentang Anemia	44
Tabel 8. Kategori Pengetahuan sebelum dan sesudah.....	45
Tabel 9. kepatuhan Konsumsi TTD.....	45
Tabel 10. Kategori kepatuhan konsumsi TTD sebelum dan sesudah edukasi	46
Tabel 11. Analisis Pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi.....	46
Tabel 12. Analisis Kepatuhan Konsumsi TTD sebelum dan sesudah edukasi.....	47
Tabel 13. kuesioner Pengetahuan Nilai rendah Posttest.....	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Teori	30
Gambar 2. Kerangka Konsep	31
Gambar 3. Diagram Alur Prosedur Edukasi Gizi	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Ethical Examption	60
Lampiran 2. Game Baamboozle.....	61
Lampiran 3. Power point Edukasi Penyuluhan	62
Lampiran 4. Surat Pernyataan Bersedia Menjadi Subyek Penelitian.....	64
Lampiran 5. Kuesioner Pengetahuan	65
Lampiran 6. Tabel konsumsi TTD	75
Lampiran 7. Informed Consent	70
Lampiran 8. Lembar Pengisian Koesioner Pretest.....	71
Lampiran 9. Satuan Acara Pembelajaran	72
Lampiran 10. Langkah-langkah Penelitian	85
Lampiran 11. Surat Izin Melakukan Penelitian Pendahuluan	87
Lampiran 12. Surat Balasan dari Sekolah	88
Lampiran 13. Surat Izin Melakukan Penelitian dari kampus	89
Lampiran 14. Surat Balasan Penelitian sekolah	90
Lampiran 15. Surat Bukti Bimbingan	91
Lampiran 16. Master Data	93
Lampiran 17. Skor Pengetahuan pretest.....	95
Lampiran 18. Skor Pengetahuan posttest.....	96
Lampiran 19. Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah TTD.....	97
Lampiran 20. Hasil Olah Data	98
Lampiran 21. Perencanaan Anggaran Biaya Penelitian	105
Lampiran 22. Dokumentasi.....	106