BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Agenda Sustainable Development Goals (SDGs) 2030 pada target 2.2 menekankan upaya mengakhiri seluruh bentuk kekurangan gizi. Salah satu Langkah penting untuk mewujudkan target tersebut adalah memenuhi kebutuhan gizi remaja putri, mengingat kulitas kesehatan dan kesejahteraan anak menjadi faktor yang berperan dalam mendukung keberhasilan pencapaian SDGs. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melalui *World Health Assembly* (WHA) ke-65 serta laporan *Global Anemia Estimates* 2021 menegaskan bahwa anemia merupakan salah satu indikator utama yang mencerminkan kondisi kesehatan dan status gizi Masyarakat, serta memiliki dampak terhadap perkembangan ekonomi suatu negara. Dengan demikian, anemia dikategorikan sebagai masalah klesehatan Masyarakat yang bersifat global. Apabila anemia pada remaja tidak mendapatkan penanganan yang memadai, kondisi tersebut berpotensi berlanjut hingga masa kehamilan dan meningkatkan risiko terjadinya bayi dengan berat lahir rendah, sekaligus memperbesar kemungkinan terjadinya kematian pada ibu maupun bayi. (Rika Ariana, et al., 2024)

Anemia merupakan tantangan kesehatan global yang serius di negara-negara berkembang. Gangguan ini umumnya mengincar kelompok rentan, seperti wanita usia remaja dan ibu hamil. Menurut *World Health Organization* pravelensi anemia pada perempuan usia 15-49 tahun tidak menunjukkan perubahan yang signifikan, yaitu dari 31,2% pada tahun 2000 menjadi 29,9% pada tahun 2019. Dengan bertambahnya jumlah penduduk, total perempuan usia 15-49 tahun yang mengalami anemia meningkat dari 493 juta pada tahun 2000 menjadi 571 juta pada tahun 2019. Walaupun terjadi sedikit penurunan pravelensi anemia pada perempuan hamil yakni 40,9% pada tahun 2000 menjadi 36,5% pada tahun 2019, angka pada perempuan tidak hamil atau remaja putri tetap stagnan yaitu 30,7% pada

tahun 2000 dan 29,6% pada tahun 2019. Temuan terbaru ini menunjukkan bahwa target global untuk penurunan anemia sebesar 50% pada perempuan tahun 2025 kemungkinan besar tidak dapat dicapai (World Health Organization, 2024).

Berdasarkan dokumentasi Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 oleh Badan Litbangkes Kemenkes RI, prevalensi anemia pada kelompok remaja perempuan menyentuh angka 32%. Data tersebut menjadi indikator bahwa pemenuhan kesehatan hemoglobin di Indonesia masih menghadapi tantangan yang besar. (Kasmiati et,.al 2023)

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Sumatera Utara, pravelensi anemia diwilayah tersebut tergolong tinggi, yaitu mencapai 25% atau setara dengan 1.329.920 individu pada rentang usia 10-19 tahun. Besarnya beban kasus pada kelompok remaja putri ini menuntut penanganan yang lebih serius, sebab langkah preventif sejak dini bagi mereka yang kelak menjadi calon ibu dinilai masih belum berjalan secara maksimal.(Yulandari et al., 2023)

Berdasarkan laporan Asahan Satu Data (ASADA) tahun 2023 yang dirilis oleh Dinas Kesehatan, Kabupaten Asahan memiliki 39.478 remaja putri sebanyak 90,4% telah menunjukkan perilaku pencegahan anemia, seperti mengonsumsi tablet tambah darah, sementara itu masih terdapat sekitar 9,6% remaja putri yang belum menerapkan perilaku pencegahan anemia secara optimal. Pada tingkat Kecamatan, Kecamatan Pulau Rakyat memiliki 2.392 remaja putri dengan 93,1% telah menerapkan perilaku pencegahan anemia, seperti mengonsumsi tablet tambah darah, sementara sekitar 7,9% yang belum menerapkannya secara konsisten. Berdasarkan data tersebut, Kecamatan Pulau Rakyat menempati peringkat ke-8 tertinggi dari 25 Kecamatan di Kabupaten Asahan dalam proporsi remaja putri yang belum optimal dalam perilaku pencegahan anemia. Variasi presentase capaian indikator pencegahan anemia antar kecamatan ini menunjukkan adanya perbedaan perilaku kesehatan remaja putri, sehingga menegaskan pentingnya penelitian empiris untuk mengevaluasi pengaruh intervensi

edukasi terhadap perubahan perilaku remaja putri dalam pencegahan anemia.

Dari penelitian Zakiah (2023), remaja putri masih banyak mengalami masalah gizi berupa anemia akibat rendahnya konsumsi makanan yang kurang akan kandungan zat besi. Edukasi kesehatan berbasis media yang interaktif dan rekreatif, seperti modifikasi permainan ludo, menjadi salah satu instrumen strategis dalam menanggulangi anemia. Pendekatan ini dinilai efektif karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan tidak monoton bagi kelompok usia remaja. Anemia gizi masih menjadi persoalan utama pada remaja putri, salah satunya disebabkan menstruasi panjang dan kurangnya asupan zat besi yang dibutuhkan untuk meningkatkan kadar hemoglobin (Zakiah et al., 2023).

Berdasarkan penelitian Larasati (2021) mengungkapkan bahwa rendahnya pengetahuan mengenai pentingnya asupan zat besi dan gizi seimbang, serta kurangnya pemahaman tentang dampak jangka panjang anemia, menjadi faktor penghambat utama. Kurangnya pengetahuan tersebut turut mempengaruhi sikap remaja dan sering kali menganggap anemia sebagai kondisi yang tidak serius (Larasati et al., 2021)

Sebagian besar penelitian tentang edukasi telah memanfaatkan permainan sebagai media edukasi anemia, namun hanya mengukur peningkatan pengetahuan dan belum menekankan pada aspek perubahan perilaku. Selain itu, penggunaan permainan ludo sebagai sarana edukasi terkait anemia masih jarang ditemui dan belum memiliki bentuk model yang terstandar.

Sebagai bentuk alternatif, berbagai media edukasi seperti leaflet, poster, dan sejenisnya sering digunakan, namun banyak peserta didik merasa jenuh dengan metode edukasi tersebut. Atas dasar tersebut, metode pembelajaran berbasis game dinilai lebih persuasif bagi kelompok remaja karena memfasilitasi proses transfer pengetahuan melalui interaksi dan diskusi aktif dengan teman sebaya. Modifikasi permainan ludo sebagai media edukasi menghadirkan strategi pembelajaran yang interaktif dengan

memadukan unsur hiburan dan penyampaian informasi kesehatan (Putri et al., 2025)

Berdasarkan survei awal yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pulau Rakyat yaitu sekolah favorite di Kecamatan Pulau Rakyat diperoleh informasi bahwa siswa kelas XI dan XII telah mendapatkan edukasi mengenai pencegahan anemia melalui kegiatan *Road Show Goes To School* pada 15 Oktober 2024. Sebaliknya, siswa kelas X belum memperoleh edukasi serupa karena merupakan peserta didik baru. Sementara itu, hasil survei pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara terhadap 7 siswi kelas X menunjukkan bahwa meskipun seluruh responden (100%) selalu menerima Tablet Tambah Darah (TTD) dari program pemerintah, sebagian besar yaitu 5 siswi (71,4%) tidak mengetahui bagiamana cara pencegahan anemia. Selain itu, masih ditemukan siswi yang tidak mengonsumsi TTD secara teratur karena rasa yang kurang enak, terasa mual, aroma yang tidak sedap, serta faktor yang lain. Kondisi ini turut berkontribusi terhadap tingginya angka anemia, sehingga menggambarkan adanya hambatan yang cukup signifikan terhadap efektivitas program. Dengan demikian, permasalahan utama tidak lagi hanya terkait ketersediaan suplemen, tetapi lebih kepada perilaku pencegahan anemia pada remaja putri.

Berdasarkan uraian diatas masih ada remaja putri yang rendahnya pengetahuan, sikap, dan tindakan terkait anemia. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti "pengaruh edukasi berbasis permainan ludo terhadap perubahan perilaku remaja putri dalam pencegahan anemia"

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh edukasi berbasis permainan ludo terhadap perubahan perilaku remaja putri dalam pencegahan anemia?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Untuk mengetahui pengaruh edukasi berbasis permainan ludo terhadap perubahan perilaku remaja putri dalam pencegahan anemia

2. Tujuan Khusus
   a. Mengetahui perilaku remaja putri tentang pencegahan anemia sebelum diberikan edukasi berbasis permainan ludo di SMA Negeri 1 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan
   b. Mengetahui perilaku remaja putri tentang pencegahan anemia sesudah diberikan edukasi berbasis permainan ludo di SMA Negeri 1 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan
   c. Menganalisis perubahan perilaku remaja putri dalam pencegahan anemia menggunakan edukasi berbasis permainal ludo di SMA Negeri 1 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berada pada penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di bidang kebidanan, khususnya dalam upaya promosi dan edukasi kesehatan pada remaja putri. Penelitian ini difokuskan pada penerapan intervensi edukasi berbasis *evidence-based* melalui penggunaan media permainan ludo sebagai sarana dan media pembelajaran dalam pencegahan anemia. Cakupan penelitian diarahkan pada remaja putri sebagai kelompok sasaran di lingkungan sekolah, mengungat kelompok ini merupakan populasi yang rentan terhadap anemia dan membutuhkan edukasi kesehatan yang tepat serta menarik. Penelitian ini berfokus pada pengukuran perubahan perilaku remaja putri sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan permainan ludo, sehingga dapat menggambarkan pengaruh intervensi yang diberikan. Selain itu, penelitian ini mencakup proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data yang berkaitan dengan pengaruh edukasi berbasis permainan ludo terhadap perilaku pencegahan anemia. Hasil penelitian diharapkan dapat

memberikan kontribusi dalam pengembangan media edukasi interaktif yang efektif dan aplikatif dalam pendidikan kesehatan remaja putri, khususnya dalam pencegahan anemia.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Memperluas cakupan ilmu dan pemahaman di ranah kebidanan, terutama terkait strategi edukatif dalam menekan angka kejadian anemia pada remaja putri

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Bagi peneliti, kegiatan ilmiah ini menjadi kesempatan nyata untuk mempraktikkan ilmu kebidanan yang diperoleh selama masa perkuliahan, seka;ligus mengasah kemampuan dalam menyusun media edukasi serta melaksanakan penelitian berdasarkan intervensi.

   b. Bagi Remaja Putri

      Melalui metode ini, remaja putri tidak hanya mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku pencegahan anemia secara berkesinambungan, tetapi juga merasakan proses edukasi yang menyenangkan. Sifat permainan ludo yang rekreatif terbukti efektif mengeliminasi kejenuhan, sehingga pesan-pesan kesehatan lebih membekas dalam ingatan dibandingkan dengan pendekatan ceramah biasa.

   c. Bagi Tempat penelitian

      Menyediakan acuan praktis berupa media permainan ludo bertema pencegahan anemia yang dapat di gunakan dan diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan Unit Kesehatan Sekolah (UKS)

d. Bagi Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Medan

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa kebidanan, khususnya yang menyusun tugas akhir terkait pengembangan metode edukasi inovatif dalam pencegahan masalah gizi.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Nama, Tahun	Judul	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
Lisbet Octavia Manalu, Dinta, 2025	Efektivitas permainan edukasi "ludo genting" dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia	Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental kuantitatif	Berdasarkan hasil studi terkini dan literatur pendukung, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif Ludo Genting berdampak positif terhadap pengetahuan remaja tentang anemia, gizi, dan stunting.	Waktu, tempat, jumlah sampel, dan variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini hanya berfokus pada pengukuran tingkat pengetahuan.
Fatria Harwanto, Erike Septa Prautami, Rotua Lenawati Tindaon, 2024	Peningkatan pemahaman gizi seimbang sebagai upaya pencegahan anemia pada remaja melalui buku saku dan video di Man Cendikia Ogan Komering Ilir	Penelitian ini dijalankan melalui pendekatan kuantitatif memakai metode pra-eksperimen. Rancangan yang dipilih adalah *one group pretest-posttest design*, yang bertujuan untuk membandingkan kondisi kelompok target sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan.	Terdapat peningkatakan pengetahuan yang signifikan, serta mendapatkan pertanyaan yang diajukan	Waktu, tempat, jumlah sampel dan variabel dependen dalam penelitian ini berupa tingkat pemahaman mengenai gizi seimbang, sedangkan intervensi yang diterapkan meliputi penggunaan buku saku dan media video edukasi.

Defi Salsabila Putri, Joko Sapto Pramono, Dwi Hendriyani 2025	Pengaruh intervensi edukasi ludo terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik, kebersihan menstruasi pada Santriwati	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental. Struktur penelitian yang dipilih berbentuk *one group pre-test post-test*, yang bertujuan untuk membandingkan kondisi kelompok sasaran sebelum dan setelah menerima perlakuan.	Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemberian intervensi memberikan dampak positif yang nyata. Hal ini dibuktikan dengan adanya lonjakan skor yang signifikan pada aspek pengetahuan, sikap, serta perilaku praktis responden setelah perlakuan diberikan	Waktu, tempat, jumlah sampel dan variable dependen yang dinilai dalam penelitian ini adalah praktik kebersihan menstruasi