

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anemia merupakan suatu kondisi dimana jumlah sel darah merah atau konsentrasi hemoglobin kurang dari yang seharusnya. Anemia juga merupakan masalah kesehatan utama yang ada di masyarakat dan banyak ditemukan di seluruh dunia, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Penyakit ini menyebabkan kecacatan kronis dengan dampak signifikan terhadap kesehatan, ekonomi dan kesejahteraan sosial. Anemia lebih sering terjadi pada remaja putri dibandingkan remaja laki-laki. Hal ini terjadi karena remaja putri kehilangan zat besi (Fe) saat menstruasi sehingga membutuhkan lebih banyak zat besi (Fe). Perilaku remaja putri yang lebih banyak mengonsumsi makanan nabati menyebabkan asupan zat besi tidak mencukupi kebutuhan zat besi harian (Meikawati et al., 2022).

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), prevalensi anemia pada remaja adalah 4,8 juta di dunia dan 23% di Indonesia. Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Dasar angka kejadian anemia di Indonesia masih tinggi. Pada Riskesdas 2018, sebanyak 32% atau tiga dari sepuluh remaja Indonesia menderita anemia. Prevalensi anemia pada remaja putri di negara berkembang adalah sekitar 53,7% dari seluruh remaja putri. Anemia sering menyerang remaja putri karena stress, menstruasi atau terlambat makan. Sementara itu prevalensi, pada tahun 1990 hingga 2019, anemia terjadi di 204 negara di seluruh dunia. Sedangkan berdasarkan data survei yang dilakukan pada tahun 2020, ditemukan bahwa jumlah kasus anemia meningkat dari 1,42 miliar pada tahun 1990 menjadi 1,74 miliar pada tahun 2019. Studi ini juga menunjukkan bahwa 3 Afrika Barat, Asia Selatan, dan Afrika Tengah merupakan negara dengan anemia terbanyak (Marselina et al., 2022).

Berdasarkan data prevalensi Kementerian Kesehatan RI tahun 2021, prevalensi anemia defisiensi besi pada remaja putri di Indonesia sebesar 22,7%. Beberapa dampak anemia pada remaja yang cukup mengkhawatirkan, seperti menurunnya kesehatan dan prestasi sekolah. Pada usia dewasa, kondisi anemia semakin parah pada masa kehamilan yang menyebabkan tumbuh kembang janin tidak optimal, komplikasi pada masa kehamilan dan persalinan, serta berujung pada kematian ibu dan anak (Sitawati; Amanda, 2023).

Berdasarkan data Riskesdas tahun 2018, cakupan Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri sebesar 76,2%. Dari persentase tersebut, 80,9% remaja perempuan mengalami anemia di sekolah, yang berarti anak sekolah mempunyai peluang lebih tinggi untuk terkena anemia. Namun remaja putri yang mencapai ≥ 52 unit memiliki tingkat konsumsi TTD hanya 1,4%, sedangkan 98,6% remaja putri mengonsumsi TTD di bawah jumlah tersebut (Amir, Nelda; Djokosujono, 2019).

Program pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) merupakan salah satu upaya untuk menurunkan prevalensi anemia pada generasi muda. Namun cakupan pemberian TTD khususnya di Kota Bandung masih terbilang rendah dibandingkan daerah lain di Jawa Barat. Salah satu faktor yang mempengaruhi cakupan program adalah kepatuhan generasi muda terhadap konsumsi TTD (Yulianti et al., 2023).

Cakupan layanan TTD remaja di Indonesia pada tahun 2021 sebesar 31,3 persen. Di kalangan remaja, provinsi dengan TTD tertinggi adalah Bali (85,9%) dan terendah adalah Maluku Utara (2,1%). Sedangkan Jawa Barat dengan presentase (21,8%) (kemenkes RI, 2021). Sedangkan pada tahun 2022, cakupan layanan TTD pada remaja di Indonesia sebesar 50,0%. Cakupan layanan TTD bagi remaja putri tertinggi terdapat di Provinsi Bali (95,1%), sedangkan persentase terendah terdapat di Provinsi Papua Barat (2,5%), sedangkan cakupan remaja putri penerima TTD saat ini masih di bawah target Jawa Barat sebesar (52,2%) (Kemenkes RI, 2022).

Angka pencapaian tersebut jauh di bawah target pemerintah pada tahun 2024 yang sebesar 58% remaja putri mengikuti TTD. Rendahnya pencapaian konsumsi TTD berkontribusi terhadap peningkatan kejadian anemia pada remaja putri setiap tahunnya (Alfi, 2023). Prevalensi anemia di Kota Bandung merupakan masalah kesehatan yang perlu mendapat perhatian. Meskipun program pemberian TTD sudah menjadi program nasional namun pada pelaksanaannya masih kurang sehingga target cakupan TTD pada remaja putri belum tercapai sesuai dengan target capaiannya. Pada tahun 2020 cakupan pemberian TTD pada remaja putri di Indonesia sebesar 39,%. Sedangkan di Jawa Barat masih dibawah target nasional yang ditetapkan yaitu hanya 34,2%. Kota Bandung menempati urutan ketiga terendah cakupan sebesar 54,9% (Yulianti et al., 2023)

Media atau alat peraga membantu siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan kemampuan menangkap panca indera. Semakin banyak indera yang digunakan maka semakin baik pula siswa sasaran menerima pesan/materi pembelajaran/pendidikan

kesehatan yang diterima, karena salah satu indikator keberhasilan pengajaran adalah penambahan atau perbaikan informasi yang mendukung perubahan perilaku yang lebih baik. Anak muda masih merupakan kelompok usia anak-anak yang masih senang bermain (Siregar et al., 2022). Media game edukasi Pos Monopoli Anemia (POMIA) merupakan permainan edukatif yang bertujuan untuk mengajarkan pemahaman tentang Anemia kepada remaja. Pemain berinteraksi dengan berbagai pengetahuan anemia dan sikap terhadap anemia.

Berdasarkan penelitian terdahulu (Siregar et al., 2022) menunjukkan bahwa ada pengaruh pengetahuan remaja yang menggunakan Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai media inovasi Health Education dengan yang tidak menggunakan Gema sebagai media health education sedangkan Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti (Fadilah et al., 2022) yaitu monopoly education ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas dan respon siswa dalam pembelajaran cukup baik, siswa senang belajar dengan menggunakan media monopoly education, sehingga jika siswa belajar dengan senang materi yang diajarkan jadi mudah diterima. Aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan rasa ingin tahu siswa lebih tinggi sejalan dengan penelitian (Suarni et al., 2023) ditemukan bahwa pembelajaran yang menggunakan media monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Keterbaruan dari penelitian ini yaitu Permainan yang digunakan berupa modifikasi dari permainan monopoli yang diberi nama Pos Monopoli Anemia (POMIA) dan dicetak dengan desain gambar anemia. Papan monopoli dibuat dalam bentuk spanduk besar, sehingga siswa bisa langsung berperan sebagai bidaknya.

Fenomena Anemia atau kekurangan sel darah merah masih menjadi masalah kesehatan yang belum teratasi di Indonesia. Sekitar 32 persen remaja putri di Indonesia mengalami anemia, yang menyebabkan mereka mudah terserang penyakit. Kondisi ini disebabkan oleh konsumsi zat besi yang rendah, diperparah dengan menstruasi setiap bulan, serta pola diet yang salah. Zat besi sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan kesehatan. Diketahui Pengetahuan remaja putri tentang anemia di SMPN 56 Kota Bandung masih rendah, diantaranya sebagian remaja masih sulit membedakan anemia dan tekanan darah rendah, seluruh remaja memandang TTD hanya sebagai pengobatan dan bukan upaya pencegahan, terdapat persepsi yang salah mengenai efek samping jangka panjang dapat merusak organ

dalam. Selain itu masih banyak ditemukan remaja yang mengeluh terkena ciri-ciri anemia.

SMPN 56 Kota Bandung, merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang ada di Bandung. SMP Negeri 56 Bandung beralamat di Jalan Pasanggrahan IX RT.04/10 Kecamatan. Panyileukan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 23 Juni 2024 di lingkungan sekolah, peneliti melakukan wawancara atau observasi terhadap 15 siswi remaja putri termasuk kelas 8 di SMPN 56 kota Bandung. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan didapatkan data bahwa sebagian besar siswi remaja putri di SMPN 56 Kota Bandung tidak terlalu memahami mengenai penyakit anemia, sedangkan terdapat beberapa siswi yang mengalami gejala anemia dengan tanda-tanda seperti pusing, sulit fokus belajar, Bahkan beberapa siswi masih ada yang belum mengetahui mengenai dampak dari penyakit anemia, sedangkan dari puskesmas setempat dan dari sekolah juga sudah mengadakan program layanan kesehatan pemberian tablet Fe untuk dikonsumsi 1 butir setiap minggunya, tetapi program tersebut tidak berjalan secara efektif karena hanya mendapatkan tablet Fe satu minggu sekali dihari Jum'at saja dan kadang tablet Fe nya hilang sehingga remaja putri tidak minum tablet Fe.

Sebagian besar siswi di SMPN 56 Kota Bandung kurang patuh dalam konsumsi obat tablet Fe yang diberikan oleh Puskesmas secara teratur dengan alasan malas, lupa, sering begadang dan tidak bisa meminum obat, rasa dan bau aroma yang tidak enak dari tablet Fe. Berdasarkan Informasi dari guru juga bahwa siswa sering pingsan saat kegiatan upacara bendera serta ada yang mengeluh pusing dan pucat ketika sedang datang bulan. Maka dari itu diperlukan Media Pomia yang dapat melibatkan pemain secara aktif dalam pengambilan keputusan dan strategi, hal ini dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan remaja putri dalam proses pembelajaran. Permainan Pomia memberikan representasi visual dan interaktif yang kuat, yang dapat membantu remaja putri memahami konsep penyakit anemia, pentingnya kepatuhan dalam pengobatan, serta dampaknya pada kesehatan mereka. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka terhadap masalah kesehatan tertentu. Dengan memainkan permainan Pomia yang dikaitkan dengan topik penyakit anemia dan pengetahuan dan sikap, remaja putri dapat memperoleh wawasan baru tentang pentingnya mengikuti pengobatan yang direkomendasikan oleh petugas kesehatan. Mereka juga dapat memahami konsekuensi dari ketidakpatuhan dan

dampaknya pada kesehatan jangka panjang. Selain menjadi alat pembelajaran yang interaktif, permainan Pomia juga dapat menjadi platform untuk diskusi dan refleksi bersama tentang kepatuhan, penyakit anemia, dan dampaknya pada kesehatan. Ini memberikan kesempatan bagi remaja putri untuk berbagi pemikiran, pengalaman, dan pandangan mereka tentang topik tersebut.

Pomia merupakan media Interaktif dan menyenangkan karena membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan minat dan partisipasi mereka. Dan Pengembangan Keterampilan Sosial. Permainan ini melatih keterampilan negosiasi, kerjasama, dan komunikasi, yang penting untuk perkembangan sosial anak SMP.

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk melakukan pengkajian terhadap Pengaruh Metode permainan POMIA untuk meningkatkan pengaruh pengetahuan dan sikap mengenai anemia dan konsumsi TTD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi Pengaruh permainan "POMIA" sebagai metode dan media promosi kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan kepatuhan mengenai anemia dan konsumsi TTD. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Edukasi Promosi Kesehatan Pos Monopoli Anemia "POMIA" Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Kelas 8 Di SMPN 56 Kota Bandung Tahun 2024"

1.2. Rumusan Masalah

Dalam peningkatan pencapaian Anemia dan Kepatuhan Konsumsi Tablet tambah darah remaja putri yang masih belum mencapai target, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait peningkatan pengetahuan dan sikap dengan menggunakan metode permainan POMIA. Dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu Pengaruh Media Edukasi Promosi Kesehatan Pos Monopoli Anemia "POMIA" Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Kelas 8 Di SMPN 56 Kota Bandung Tahun 2024.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Pengaruh Media Edukasi Promosi Kesehatan Pos Monopoli Anemia "POMIA" Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Di SMPN 56 Kota Bandung Tahun 2024.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui Gambaran Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan Pendidikan Kesehatan dengan Media Pomia pada Remaja Putri di SMPN 56 Kota Bandung tahun 2024.
2. Mengetahui Gambaran Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Pendidikan Kesehatan dengan Media Pomia pada Remaja Putri di SMPN 56 Kota Bandung tahun 2024.
3. Mengetahui pengaruh permainan Pomia terhadap pengetahuan anemia di SMPN 56 Kota Bandung tahun 2024.
4. Mengetahui pengaruh permainan Pomia terhadap sikap anemia di SMPN 56 Kota Bandung tahun 2024.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Ilmu Kesehatan Masyarakat sebagai sumber belajar dan Informasi mengenai Pengaruh Media Promosi Kesehatan Pos Monopoli anemia “POMIA” Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Kelas 8 Di SMPN 56 Kota Bandung Tahun 2024.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi peningkatan pengetahuan dan sikap remaja putri menggunakan media POMIA di SMPN 56 Kota Bandung.

2. Bagi Program Studi Sarjana Kesehatan Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi, yang dapat dimanfaatkan oleh Mahasiswa/i Universitas Bhakti Kencana untuk menambah wawasan mengenai Pentingnya mengkonsumsi Tablet Fe yang dapat mempengaruhi kejadian Anemia sebagai upaya pencegahan khususnya bagi Mahasiswa/i Program Studi Sarjana Kesehatan Masyarakat dengan peminatan Promosi Kesehatan.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penelitian tentang Pengaruh Edukasi Anemia Dengan Pengaruh Media Promosi Kesehatan Pos Monopoli “POMIA” Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Kelas 8 Di SMPN 56 Kota Bandung Tahun 2024.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya dan dikembangkan lebih lanjut serta dapat dijadikan referensi terhadap penelitian yang sejenis tentang Pengaruh Media Promosi Kesehatan Pos Monopoli “POMIA” Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Kelas 8 Di SMPN 56 Kota Bandung Tahun 2024.