

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anemia merupakan salah satu masalah kesehatan di seluruh dunia terutama negara berkembang yang diperkirakan 30% penduduk dunia menderita anemia. Anemia banyak terjadi pada masyarakat terutama pada remaja dan ibu hamil. Anemia pada remaja putri sampai saat ini masih cukup tinggi. Menurut *World Health Organization* (WHO) (2013), prevalensi anemia di dunia berkisar 40-88%. Jumlah penduduk usia remaja (10-19 tahun) di Indonesia sebesar 26,2% yang terdiri dari 50,9% laki-laki dan 49,1% perempuan (Kemenkes RI, 2013).

Menurut data hasil Riskesdas tahun 2013, prevalensi anemia di Indonesia yaitu 21,7% dengan penderita anemia berumur 5-14 tahun sebesar 26,4% dan 18,4% penderita berumur 15-24 tahun. Data Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) tahun 2012 menyatakan bahwa prevalensi anemia pada balita sebesar 40,5%, ibu hamil sebesar 50,5%, ibu nifas sebesar 45,1%, remaja putri usia 10-18 tahun sebesar 57,1% dan usia 19-45 tahun sebesar 39,5% (Kemenkes RI, 2013).

Wanita mempunyai risiko terkena anemia paling tinggi terutama pada remaja putri, remaja putri merupakan salah satu kelompok yang rawan menderita anemia. Remaja putri berisiko lebih tinggi terkena anemia dibandingkan dengan remaja laki-laki karena alasan pertama remaja perempuan setiap bulan mengalami siklus menstruasi dan alasan kedua karena memiliki kebiasaan makan yang salah, hal ini terjadi karena para remaja putri yang ingin langsing untuk menjaga penampilannya sehingga mereka berdiet dan mengurangi makan, akan tetapi diet yang dijalankan merupakan diet yang tidak seimbang dengan kebutuhan tubuh yang dapat menyebabkan tubuh kekurangan zat-zat penting seperti zat besi (Masthalina, Laraeni, & Dahlia, 2015).

Usia 12-14 tahun termasuk dalam masa peralihan dari remaja awal ke remaja akhir yang merupakan masa pencarian identitas dan remaja cepat

sekali terpengaruh oleh lingkungan. Kecemasan akan bentuk tubuh membuat remaja sengaja tidak makan atau memilih makan di luar. Kebiasaan ini dapat mengakibatkan remaja mengalami kerawanan pangan yang berhubungan dengan asupan zat gizi yang rendah dan berisiko pada kesehatannya termasuk anemia (Indartanti, Kartini, & Apoina, 2014).

Anemia gizi terutama disebabkan karena kekurangan zat besi, sehingga anemia gizi sering disebut sebagai anemia gizi besi. Anemia gizi besi dapat menimbulkan berbagai dampak pada remaja putri antara lain menurunkan daya tahan tubuh sehingga mudah terkena penyakit, menurunnya aktivitas dan prestasi belajar. Di samping itu, remaja putri yang menderita anemia juga kebugaran tubuhnya akan menurun, sehingga menghambat prestasi dan produktifitasnya. Selain itu masa remaja merupakan masa pertumbuhan yang sangat cepat, kekurangan zat besi pada masa ini akan mengakibatkan tidak tercapainya pertumbuhan optimal (Arisman, 2004).

Pengetahuan gizi memegang peranan yang sangat penting di dalam penggunaan dan pemilihan bahan makanan dengan baik, sehingga dapat mencapai keadaan gizi seimbang (Suhardjo, 2000). Selain pengetahuan, komponen penting yang mempengaruhi perilaku remaja dalam pemilihan makanan adalah sikap seorang remaja. Sikap akan sangat berguna bagi seseorang, sebab sikap akan mengarahkan perilaku secara langsung (Effendi & Makhfudli, 2009).

Anak memerlukan media yang sesuai dan memadai untuk menambah pengetahuan serta pengembangan sikap dan norma tentang kesehatan. Media yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien (Susilana & Riyana, 2009). Berbagai metode yang mendorong peran serta dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran meliputi permainan, diskusi kelompok dan peragaan (Sartika, 2012). Permainan mampu menghadirkan sesuatu kegembiraan dalam belajar bagi siswa dan tanpa sadar menstimulus otak dan dapat meningkatkan IQ serta meningkatkan rasa percaya diri. Suasana yang tercipta dapat mengakrabkan hubungan antara peneliti dan siswa. Nilai penting dari setiap permainan, apa yang diperlukan untuk mempersiapkannya (alat, bahan, dan

bentuk peran serta peneliti) serta bagaimana permainan itu dilakukan yang kemudian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk pemecahan suatu masalah, dan akhirnya peserta memberikan penilaian terhadap apa yang disampaikan dan dilihatnya (Khoirani, & Ardiani, 2012).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah roda impian (*Wheel of Fortune*). Roda impian merupakan sarana permainan berupa suatu roda bernomor yang dimainkan dengan cara diputar. Selain roda bernomor diperlukan juga satu set kartu pertanyaan dan satu set kartu jawaban. (Nuryanti, 2009).

Permainan roda impian sangat diperlukan keaktifan agar diskusi atau kerja kelompok dapat berjalan lancar sebab siswa yang memiliki keaktifan tinggi lebih mudah mengeluarkan gagasan, memiliki dorongan rasa ingin tahu yang besar terhadap situasi atau permasalahan yang dihadapinya. Dengan demikian akan timbul aktivitas belajar siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi dengan media permainan roda impian terhadap pengetahuan anemia pada siswi SMPN 271 Jakarta Barat tahun 2017.

B. Identifikasi Masalah

Penyebab utama anemia kurang besi tampaknya adalah karena konsumsi zat besi yang tidak cukup dan absorpsi zat besi yang rendah dari pola makanan yang sebagian besar terdiri dari menu yang kurang beranekaragam. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor antara lain karena masa remaja adalah masa pertumbuhan yang membutuhkan zat gizi lebih tinggi termasuk zat besi. Di samping itu remaja putri mengalami menstruasi setiap bulannya sehingga membutuhkan zat besi lebih tinggi, sementara jumlah makanan yang dikonsumsi lebih rendah dari pada pria, karena faktor takut gemuk (Depkes RI, 2003).

Kekurangan besi dapat menimbulkan gejala pucat, rasa lemah, letih, pusing, kurang nafsu makan, menurunnya kebugaran tubuh, menurunnya kemampuan kerja, menurunnya kekebalan tubuh dan gangguan penyembuhan

luka. Di samping itu dapat menurunkan kemampuan untuk berkonsentrasi dan belajar (Almatsier, 2006).

Anak memerlukan media yang sesuai dan memadai untuk menambah pengetahuan serta pengembangan sikap dan norma tentang kesehatan. Media yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien (Susilana, & Riyana, 2009). Pemberian materi atau informasi yang interaktif adalah dengan memberikan suatu simulasi yang secara langsung menggerakkan para remaja dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan yang berupa permainan seperti permainan roda impian. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang dapat mendorong motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam mencari tahu materi yang disajikan (Astuti, 2010).

Sebelum melakukan penelitian, studi pendahuluan dilakukan dengan melihat data yang telah ada bahwa SMPN 271 Jakarta Barat belum pernah dilakukan pemeriksaan hemoglobin untuk mendeteksi anemia, dan dari hasil wawancara guru UKS didapat beberapa siswi sering mengeluh pusing dan terlihat pucat saat terjadinya menstruasi dan tidak kuat melakukan kegiatan upacara atau kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, belum pernah dilakukan penelitian untuk mengetahui pengetahuan maupun sikap tentang anemia pada siswi di SMPN 271 yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan agar siswi dapat mencegah maupun mengatasi terjadinya anemia.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa status besi yang rendah masih ditemukan yang ditandai dengan masih terdapatnya kejadian anemia khususnya pada remaja putri. Selain itu, berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 271 Jakarta belum pernah dilakukan penelitian yang meneliti tentang pengetahuan dan sikap tentang anemia. Oleh karena itu, dalam penyusunan skripsi ini peneliti ingin mengetahui pengaruh pendidikan gizi dengan media permainan roda impian terhadap pengetahuan anemia pada siswi SMPN 271 Jakarta Barat tahun 2017.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas bahwa terdapat beberapa faktor masalah yang dapat menimbulkan anemia pada remaja putri selain itu pendidikan mengenai anemia belum diajarkan untuk siswi SMP. Maka penulis membatasi penelitian ini hanya untuk mengetahui perbedaan pengetahuan dan sikap tentang anemia sebelum dan sesudah mendapatkan penyuluhan dengan menggunakan media permainan roda impian di SMPN 271 Jakarta Barat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut apakah ada Pengaruh Pendidikan Gizi tentang Anemia dengan Media Permainan Roda Impian Terhadap Pengetahuan dan Sikap pada Siswi SMPN 271 Jakarta Barat Tahun 2017?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui Pengaruh Pendidikan Gizi tentang Anemia dengan Media Permainan Roda Impian terhadap Pengetahuan dan Sikap pada Siswi Kelas VII di SMPN 271 Jakarta Barat Tahun 2017

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi usia siswi kelas VII di SMPN 271 Jakarta Barat tahun 2017
- b. Mengidentifikasi pengetahuan tentang anemia sebelum dan sesudah intervensi media permainan roda impian pada siswi kelas VII di SMPN 271 Jakarta Barat tahun 2017
- c. Mengidentifikasi sikap tentang anemia sebelum dan sesudah intervensi media permainan roda impian pada siswi kelas VII di SMPN 271 Jakarta Barat tahun 2017
- d. Menganalisis perubahan pengetahuan tentang anemia dan perbedaan pengetahuan antara kelompok intervensi dengan kelompok kontrol pada siswi SMP Negeri 271 Jakarta Barat tahun 2017.

- e. Menganalisis perubahan sikap tentang anemia dan perbedaan pengetahuan antara kelompok intervensi dengan kelompok kontrol pada siswi SMP Negeri 271 Jakarta Barat tahun 2017.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Responden

Memberikan pengetahuan tentang anemia serta dapat dijadikan pembelajaran ke depannya untuk mencegah anemia lebih dini dengan cara mengkonsumsi makanan yang baik dan benar.

2. Bagi Sekolah Menengah Pertama Negeri 271 Jakarta Barat

Menambah daftar kepustakaan dan dapat dijadikan bahan referensi informasi tentang anemia dan sebagai masukan dalam pencegahan dan penanganan kejadian anemia pada remaja putri di sekolah dan dapat dijadikan sebagai bahan penyuluhan yang diberikan kepada siswi.

3. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman langsung selama melakukan penelitian di lapangan sehingga ilmu yang didapat dapat diaplikasikan dalam pada saat bekerja maupun dalam kehidupan bermasyarakat nanti.

4. Bagi Prodi Gizi

Menambah variabel-variabel penelitian yang sudah ada sebelumnya dan menambah daftar kepustakaan yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

G. Keaslian Penelitian

No	Peneliti dan tahun	Judul	Jenis Penelitian	Analisis	Hasil
1	Stefany Oktiosy, 2016	Pengaruh Pendidikan Gizi Tentang Anemia Dengan Media Permainan Puzzle Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan	Quasy Experimental dengan <i>Pre-Test</i> and <i>Post-Test Control</i>	Uji <i>Independent t-test</i> dan Uji <i>Mann Whitney</i>	Terdapat pengaruh media permainan puzzle terhadap perubahan pengetahuan remaja putri tentang anemia ($p < 0,05$). Terdapat

No	Peneliti dan tahun	Judul	Jenis Penelitian	Analisis	Hasil
		Sikap Remaja Putri Di SMP Negeri 191 Jakarta Tahun 2016	<i>Group Design</i>		<p>perbedaan antara kelompok intervensi dan kontrol dalam perubahan pengetahuan terhadap anemia.</p> <p>Tidak terdapat pengaruh media permainan puzzle terhadap perubahan sikap remaja putri tentang anemia ($p > 0,05$).</p> <p>Terdapat perbedaan antara kelompok intervensi dan kontrol dalam perubahan sikap terhadap anemia.</p>
2	Hana Masitha Abdi, 2015	Efektivitas Pendidikan Gizi dengan Media Komik terhadap Pengetahuan dan Sikap Pentingnya Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa-Siswi SD Negeri Pondok Pucung 02, Tangerang Selatan	Pra-eksperimen dengan <i>one group pre-test</i>	Uji <i>paired t-test</i>	<p>Ada perbedaan antara dampak pendidikan gizi dengan menggunakan media komik terhadap perubahan pengetahuan tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah dengan nilai signifikan ($p < 0,05$)</p> <p>Ada perbedaan antara dampak pendidikan gizi dengan menggunakan media komik terhadap perubahan sikap tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah dengan nilai signifikan ($p < 0,05$)</p>

No	Peneliti dan tahun	Judul	Jenis Penelitian	Analisis	Hasil
3	Renita Hardiah Isnaini, 2015	Pengaruh Penyuluhan Gizi tentang Sarapan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri 03 Wilayah Kerja Puskesmas Pondok Pucung Tahun 2015	<i>Quasy Experimental dengan Pre-Test and Post-Test Control Group Design</i>	Uji <i>Wilcoxon</i> dan Uji <i>Mann-Whitney</i>	Terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap perubahan pengetahuan siswa tentang sarapan ($p < 0.05$). Terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap perubahan sikap siswa tentang sarapan ($p < 0.05$).

Dari tabel diatas dapat disimpulkan terdapat perbedaan penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penyuluhan anemia untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap dengan menggunakan media permainan roda impian. Perbedaan juga dapat terlihat tempat dan waktu penelitian.