



## ABSTRAK

UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
FAKULTAS ILMU – ILMU KESEHATAN  
PROGRAM STUDI ILMU GIZI  
SKRIPSI, JULI 2016

STEFANY OKTIOSY

PENGARUH PENDIDIKAN GIZI TENTANG ANEMIA DENGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERUBAHAN PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA PUTRI DI SMP NEGERI 191 JAKARTA TAHUN 2016

xiii, VI Bab, 79 Halaman, 12 Tabel, 3 Gambar, 12 Lampiran

**Latar Belakang :** Angka kejadian anemia secara nasional sebesar 21,7%. Remaja memiliki risiko tinggi terhadap kejadian anemia terutama anemia gizi besi. Menurut Departemen Kesehatan RI (2008), dilaporkan bahwa masyarakat Indonesia terutama wanita sebagian besar mengalami anemia dikarenakan kurang mengonsumsi sumber makanan hewani yang merupakan zat besi yang mudah diserap. **Tujuan Penelitian :** Mengetahui pengaruh pendidikan gizi tentang anemia dengan media permainan *puzzle* terhadap perubahan pengetahuan dan sikap remaja putri di SMP Negeri 191 Jakarta Tahun 2016. **Metode Penelitian :** Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experimental study* (eksperimen semu) dengan *pre-test post-test design with kontrol group design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *pusposive sampling*. Analisis data secara statistik menggunakan uji *paired t-test* dan *Wilcoxon* dilanjutkan dengan uji *Independent t-test* dan *Mann-Whitney*. **Hasil Penelitian :** Hasil uji *paired t-test* menunjukkan terdapat perubahan pengetahuan remaja putri tentang anemia pada kelompok intervensi ( $p < 0.05$ ) dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $p > 0.05$ ). Hasil uji *Wilcoxon* tidak terdapat perubahan sikap remaja putri tentang anemia pada kelompok kontrol ( $p > 0.05$ ) dan kelompok perlakuan ( $p > 0.05$ ). Hasil uji *independent t - test* menunjukkan terdapat perbedaan pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ( $p < 0.05$ ) dan hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan terdapat perbedaan sikap antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ( $p < 0.05$ ). **Kesimpulan :** Penyuluhan tentang anemia dengan media permainan *puzzle* efektif untuk mengubah pengetahuan dan sikap remaja putri.

Kata Kunci : Anemia, pendidikan gizi, permainan *puzzle*, remaja putri,  
Daftar Bacaan : 57 (1994 – 2015)