

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah harapan bangsa, karena masa depan yang akan datang ditentukan kondisi remaja saat ini. Kondisi perkembangan remaja yang sehat merupakan remaja yang produktif dan kreatif sehingga kualitas pada usia tersebut harus diperhatikan tumbuh kembangnya. Tumbuh kembang masa remaja yang optimal tergantung nutrisi yang diberikan sehingga sangat berpengaruh pada keadaan status gizi (Depkes, 2010).

Masalah gizi merupakan masalah kesehatan masyarakat yang utama di Indonesia, masalah gizi yang terjadi di antaranya adalah anemia. Menurut (WHO, 2008) 50% dari total kasus anemia disebabkan kurangnya asupan zat besi, anemia gizi besi (AGB) merupakan anemia yang paling sering terjadi di Indonesia. Anemia defisiensi besi adalah keadaan menurunnya kadar hemoglobin di bawah normal akibat yang utama karena kehilangan darah atau tidak memadainya asupan besi. Anemia pada umumnya dijumpai pada golongan rawan gizi salah satunya yaitu anak-anak sekolah khususnya remaja putri (Rukman, 2014).

Prevalensi anemia di Indonesia masih cukup tinggi, dalam Depkes (2005) dimana remaja putri yang menderita anemia berjumlah 26,5%. Dari hasil analisis Permaesih dan Herman (2005) mengenai prevalensi anemia pada wanita remaja putri usia 10-19 tahun adalah 30%, prevalensi tersebut lebih besar di pedesaan dibandingkan dengan perkotaan dengan selisih

4,4%. Sedangkan prevalensi anemia di SMP dan SMU Jawa tengah sebesar 57,4% (Depkes, 2003).

Tingginya angka anemia pada remaja putri akan berdampak pada sumber daya manusia yang diakibatkan gangguan fungsi kognitif, kemampuan akademik rendah, dan menurunnya kapasitas fisik (Briawan, 2013). Sehingga untuk mencegah kejadian anemia defisiensi besi pada remaja putri perlu diberi perhatian khusus dengan dibekali pengetahuan gizi mengenai anemia defisiensi besi itu sendiri (Dharmadi, Dkk, 2011).

Pengetahuan gizi sangat penting dimiliki bagi anak karena dengan pengetahuan yang baik mereka akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya jika pengetahuan gizi yang dimiliki rendah maka akan berdampak buruk pada anak itu sendiri (Suhardjo, 2003). Pengetahuan gizi yang cukup bagi remaja merupakan bekal untuk memilih makanan yang sehat dan mengerti bahwa makanan erat hubungannya dengan gizi dan kesehatan.

Pengetahuan dapat ditingkatkan dengan diadakannya pendidikan gizi di sekolah, pendidikan gizi merupakan upaya untuk membuat seseorang atau sekelompok masyarakat mengerti akan pentingnya gizi. Penyampaian pesan-pesan gizi sangat penting untuk meningkatkan status gizi masyarakat melalui pendidikan gizi. Pemberian pendidikan gizi tentang anemia di Sekolah Menengah Pertama diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anemia dan perubahan sikap dalam hal pola makan.

Metode dan media yang digunakan dalam pendidikan gizi mempengaruhi motivasi siswa dalam menerima pesan. Salah satu cara penyampaian bahan pelajaran dengan metode konvensional yang biasa

digunakan sampai saat ini adalah ceramah. Metode ceramah digunakan karena lebih ekonomis untuk menyampaikan pesan yang membutuhkan uraian panjang. Metode ini akan berhasil apabila penceramah menguasai isi materi, menyampaikan pesan dengan sistematika yang baik dan menggunakan alat bantu misalnya media cetak atau media audio video visual (Notoatmodjo, 2010).

Penggunaan media yang dikemas menarik, efektif dan efisien dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi dan interaksi antara pengajar dan siswa, sehingga pencapaian pembelajaran akan lebih optimal. Media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan gizi tentang anemia adalah media animasi.

Media animasi sebagai pesan gizi tentang anemia akan divisualisasikan ke dalam media grafis yaitu berupa audio, video, grafik, teks yang menjadi satu kesatuan yang sinergis sehingga mampu menampilkan gambar dua dimensi yang dikemas menarik yang didukung oleh program *Adobe Premiere CS3* dan *Corel Draw X4*. Penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran sehingga menghindari rasa jenuh siswa (Lee dan Owens, 2004). Menurut Contento (2007) mengungkapkan bahwa penggunaan kombinasi warna dan gambar yang di rancang dengan perpaduan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Anita (2014) dalam penelitiannya tentang manfaat edukasi gizi dengan media kartun terhadap pengetahuan tentang Pedoman Gizi Seimbang (PUGS) pada anak sekolah dasar menunjukkan bahwa terdapat peningkatan

yaitu sebelum edukasi dari hasil rata-rata 62,31% setelah diberi edukasi gizi menjadi 66,99%. Sedangkan pada penelitian Listyorini dan Sudarisman (2011) tentang perbedaan pengaruh penggunaan media power point dan media animasi terhadap ketuntasan belajar pada Sekolah Menengah Atas menunjukkan penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketuntasan siswa lebih baik 81,42% dibandingkan dengan penerapan media *power point* diperoleh 76,78%.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran mengenai anemia karena berdasarkan survei pendahuluan mengenai anemia yang telah dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2014 di Dinas Kesehatan Kabupaten Karanganyar pada data rekapitulasi hasil penjarangan Kesehatan menunjukkan 12,82% siswa mengalami anemia dengan urutan ke-6 dari 21 puskesmas di Kabupaten Karanganyar. Meskipun berada pada urutan ke-6, namun untuk prevalensi anemia pada remaja Puskesmas Tasikmadu memiliki prevalensi tertinggi. Prevalensi tertinggi pada kelompok remaja putri yaitu di SMPN 1 Tasikmadu sebesar 84,12% , SMPN 2 Tasikmadu sebesar 56,7% dan SMPN 3 Tasikmadu sebesar 53,4% (Dinkes Karanganyar, 2012).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlu diketahui pendidikan gizi dilakukan memiliki peluang yang sangat besar untuk meningkatkan keberhasilan dalam meningkatkan pengetahuan gizi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pendidikan gizi tentang anemia dengan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan gizi remaja putri di SMPN 01 Tasikmadu Karanganyar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh pendidikan gizi tentang anemia dengan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan pada remaja putri di SMP N 01 Tasikmadu Karanganyar ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi tentang anemia dengan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan pada remaja putri di SMP N 01 Tasikmadu Karanganyar.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendiskripsikan pengetahuan sebelum dilakukan pendidikan gizi tentang anemia dengan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan pada remaja putri di SMP N 01 Tasikmadu Karanganyar
- b. Mendiskripsikan pengetahuan setelah dilakukan pendidikan gizi tentang anemia dengan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan pada remaja putri di SMP N 01 Tasikmadu Karanganyar.
- c. Menganalisis perbedaan pendidikan gizi tentang anemia dengan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan pada remaja putri di SMP N 01 Tasikmadu Karanganyar.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Instansi Kesehatan

Manfaat penelitian bagi instalansi kesehatan yaitu sebagai sarana alat sosialisasi dalam pelayanan pendidikan gizi yang promotif dan preventif kepada anak sekolah sehingga dapat dengan mudah menambah pengetahuan gizi mengenai anemia melalui media animasi.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai anemia, serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pola hidup sehat.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam menyampaikan informasi pendidikan gizi yang efektif untuk peningkatan pengetahuan siswa tentang anemia.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi untuk melaksanakan penelitian lebih luas dan lengkap khususnya tentang edukasi gizi pada siswa Sekolah Menengah Pertama melalui media animasi.