

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO MELALUI APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANEMIA TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG ANEMIA PADA REMAJA PUTRI

The Impact of the use of Video Through the Android Application as an Anemic Educational Media on Increasing Knowledge about Anemia On Adolescent Girls

MERIA TURNIP¹, YESSY ARISMAN²

^{1,2}PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA FAKULTAS KEBIDANAN
INSTITUT KESEHATAN MEDISTRA LUBUK PAKAM

Jl.Sudirman No.38 Lubuk Pakam Kec.Lubuk Pakam Kab.Deli Serdang,
Sumatera Utara

e-mail : meriaturnip76@gmail.com

DOI: 10.35451/jkk.v4i2.973

Abstrak

Anemia pada remaja merupakan salah satu permasalahan gizi di dunia. Salah satu upaya pencegahan anemia sejak dini adalah pemberian edukasi anemia untuk meningkatkan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video melalui aplikasi android sebagai media edukasi anemia terhadap peningkatan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri. Jenis penelitian ini *Quasi Eskperimen* dengan *pre test and post test with control group design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah remaja putri kelas X dan XI di SMA N 6 Yogyakarta sebanyak 80 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik *proportional stratified random sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan *uji paired samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan pengetahuan yang bermakna sebelum dan setelah diberikan edukasi anemia menggunakan video melalui aplikasi android. Selisih peningkatan pengetahuan pada kelompok penggunaan video melalui aplikasi android sebesar 26,8 dengan nilai $p=0,001$ ($p<0,05$). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video melalui aplikasi android terhadap peningkatan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri

Kata kunci : Video, Aplikasi android, Anemia, Pengetahuan

Abstract

Anemia in adolescents is one of the nutritional problems in the world. One of the efforts to prevent anemia early is to provide anemia education to improve knowledge about anemia on adolescents girl. The purpose of this study was to analyze the influence of using video through the android application as an education media for anemia on increasing knowledge about anemia on adolescents girl. This research method is quasi experiment with control group design pre test–post test. The population and sample in this study were 80 and XI female teenagers in SMA 6 Yogyakarta as many as 80 people selected using proportional stratified random sampling technique. The data collection

instruments used questionnaire. The data analysis used paired samples t-test. From the result of this research that are meaningful before and after anemia education is given using video through the android application. The difference in the increase in knowledge in the video usage group through the android application is 26.8 with $p = 0.001$ (<0.05). It can concluded that there is an influence of the use of video through an android application to increase knowledge about anemia on adolescents girl

Keywords: Video, Android Application, Anemia, Knowledge

1. PENDAHULUAN

Anemia merupakan masalah gizi utama yang terjadi diseluruh dunia. Menurut World Health Organization (WHO), wanita dengan usia 15-49 tahun yang menderita anemia di enam negara yaitu Afrika, Amerika, Eropa, Mediteran Timur, dan wilayah Pasifik Barat sebesar 409-595 juta orang (Dignass, et al.,2015). Menurut (WHO, 2011), prevalensi anemia di Asia pada wanita usia 15-45 tahun mencapai 191 juta jiwa dan Indonesia berada pada urutan ke 8 dari 11 negara di Asia dengan prevalensi anemia sebanyak 7,5 juta jiwa pada usia 10-19 tahun.

Berdasarkan data Risesdas (2018), prevalensi anemia di Indonesia yaitu 48,9% dengan proporsi anemia pada kelompok umur 15- 24 tahun dan 25- 34 tahun (Kemenkes RI, 2018). Menurut hasil penelitian (Widyanthini 2019) diperoleh bahwa dari 135 orang remaja putri yang diteliti ada sebanyak 7,4 % yang mengalami anemia. Sedangkan menurut (Depkes, 2015) prevalensi anemia di Daerah Istimewa Yogyakarta mendekati nilai ambang kategori berat dengan gambaran grafis prevalensi anemia pada remaja di Kabupaten Sleman (18,4%), Gunung Kidul (18,2%), Kota Yogyakarta (54,8%), Bantul (33,8%), Kulonprogo (32,5%). Berdasarkan data grafis ini diketahui bahwa prevalensi anemia pada remaja putri tertinggi di daerah

Istimewa Yogyakarta berada di Kota Yogyakarta.

Dampak anemia pada remaja putri menurut (Merryana, 2012) yaitu menurunkan kesehatan reproduksi, perkembangan motorik, mental dan konsentrasi belajar terhambat. Salah satu faktor yang mempengaruhi anemia adalah pengetahuan dan sikap tentang anemia. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA N 6 Yogyakarta melalui wawancara terhadap enam orang mahasiswa mengenai pengetahuan dan sikap tentang anemia diperoleh bahwa pengetahuan mereka masih tergolong kurang sementara dikatakan bahwa pengetahuan memegang peranan penting dalam kejadian anemia.

Selama ini sudah dilakukan berbagai upaya penanggulangan anemia namun prevalensi anemia masih tetap tinggi. Upaya penanggulangan anemia remaja di Indonesia berdasarkan (Kemenkes, 2011) memiliki tiga strategi yaitu pendidikan gizi, suplementai zat besi dan fortifikasi pangan. Program pencegahan anemia melalui pendidikan gizi salah satunya dapat dilakukan dengan pemberian edukasi kesehatan tentang anemia. Salah satu metode yang sering digunakan petugas kesehatan untuk melakukan pendidikan kesehatan adalah ceramah. Namun pada kenyataannya metode ceramah tersebut masih kurang efektif untuk memberikan informasi kepada

masyarakat. Penggunaan teknologi dan media merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan kesehatan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah audiovisual. Video merupakan salah satu media audiovisual yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan dengan tingkat efektifitas 50%. Menurut Edgar Dale partisipan yang memperoleh pendidikan kesehatan dengan mendengar dan melihat akan mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya.

Seiring perkembangan zaman maka teknologi di Indonesia juga mengalami perkembangan. Salah satu wujud dari pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia adalah banyaknya pengguna *smartphone* oleh penduduk Indonesia. Indonesia merupakan negara pengguna *smartphone* terbesar keempat didunia setelah Cina, India dan Amerika. Oleh sebab itu perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman, salah satunya dengan menggunakan android. Berdasarkan gambaran diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan video melalui aplikasi android sebagai media edukasi anemia terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia di SMA N 6 Yogyakarta.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini *Quasi Eskperimen* dengan *pre test and post test with control*. Penelitian ini dibuat dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan edukasi anemia menggunakan video melalui aplikasi android dan kelompok kontrol diberikan edukasi anemia menggunakan ceramah. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa remaja putri kelas X dan kelas XI di SMA N 6

Yogyakarta yang berjumlah 80 orang dengan menggunakan teknik *proportional stratified random sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan *uji paired samples t-test* dan *uji independent t-test*.

Karakteristik	Eksperimen (N=80)		Kontrol (N=80)	
	n	%	n	%
Usia				
15 thn	16	20	16	20
16 thn	35	43,8	35	43,8
17 thn	29	36,2	29	36,2
Total	80	100%	80	100
Kelas				
X	42	52,5	42	52,5
XI	38	47,5	38	47,5
Total	80	100	80	100
Sumber Informasi				
Petugas Kesehatan	28	35	26	32,5
Orang tua	23	28,8	22	27,5
Media massa	17	21,2	18	22,5
Belum pernah	12	15	14	17,5

3. HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Karakteristik responden berdasarkan umur

Total	80	100	80	100
-------	----	-----	----	-----

Berdasarkan Tabel 1 dapat diinterpretasikan bahwa karakteristik responden berdasarkan umur pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mayoritas berusia 16 tahun yaitu sebanyak 35 orang (43,8%), berdasarkan tingkatan kelas mayoritas responden kelas X yaitu sebanyak 42 orang (52,5%) dan berdasarkan sumber informasi mayoritas responden memperoleh informasi melalui petugas kesehatan yaitu sebanyak 28 orang (35%) pada kelompok eksperimen dan 26 orang (32,5%) pada kelompok kontrol.

Tabel 2 Peningkatan pengetahuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	Tahap	Mean	SD	Selisih	p
Eksperimen	Pre test	57,4	12,9	26,8	0,001
	Post test	84,3	10,1		
Kontrol	Pre test	56,8	13,3	16,4	0,001
	Post test	73,2	9,75		

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dimana pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata pretest 57,4 meningkat menjadi 84,3 dengan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$) dan pada kelompok kontrol nilai rata-rata pengetahuan pretest 56,8 meningkat menjadi 73,2 dengan nilai p -value $= 0,001$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video melalui aplikasi android berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri.

Tabel 3 Perbedaan selisih rata-rata pengetahuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	Mean	SD	Selisih	p
Eksperimen	26,8	6,81	10,5	0,001
Kontrol	16,3	7,75		

Berdasarkan Tabel 3 dapat diinterpretasikan bahwa berdasarkan selisih rata-rata peningkatan pengetahuan pada kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 26,88 dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu sebesar 16,3 dengan nilai

$p = 0,001$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik ada perbedaan peningkatan pengetahuan bermakna antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan selisih 10,5.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia dimana pada kelompok eksperimen sebelum diberikan edukasi anemia menggunakan video melalui aplikasi android diperoleh nilai rata-rata 57,4 meningkat menjadi 84,3 setelah diberikan edukasi anemia menggunakan video melalui aplikasi android dan pada kelompok kontrol sebelum diberikan edukasi anemia menggunakan ceramah diperoleh nilai rata-rata 56,8 meningkat menjadi 73,2 setelah diberikan edukasi anemia menggunakan ceramah.

Secara statistik menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan yang bermakna pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia. Peningkatan pengetahuan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi anemia dengan menggunakan media video melalui aplikasi android berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia.

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh bahwa selisih rata-rata peningkatan pengetahuan pada kelompok yang diberikan edukasi anemia menggunakan video melalui aplikasi android lebih tinggi yaitu sebesar 26,8 dibandingkan dengan kelompok yang diberikan edukasi anemia menggunakan ceramah yaitu sebesar 16,3. Pemberian edukasi anemia

dengan media video melalui aplikasi android lebih efektif dibandingkan dengan edukasi anemia menggunakan ceramah dengan selisih 10,5. Hal ini disebabkan karena media video lebih menarik dan penyerapan informasi melalui video lebih mudah dipahami dibandingkan dengan ceramah.

Video merupakan media untuk penyampaian pesan berupa gambar bergerak yang dipadukan dengan suara. Pada penelitian ini video disusun dengan memadukan antara gambar tentang pesan anemia (gejala, tanda, dan upaya pencegahan) disertai dengan penjelasan gambar tentang anemia sehingga dapat merangsang panca indera penglihatan dan pendengaran .sasaran. Dengan menonton video tentang anemia peserta penyuluhan dapat memahami isi pesan dengan melihat, mendengar, dan membaca sehingga lebih mudah untuk menerima pengetahuan tentang anemia.

Penggunaan media video sebagai media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sasaran sehingga dapat mendorong terjadinya peningkatan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2012), bahwa video dapat memberikan stimulus terhadap pandangan dan pendengaran dengan memegang prinsip psikomotor, behavioristik, dan kognitif, sehingga responden bisa menerima informasi melalui indra pendengar yaitu telinga dan indra penglihatan yaitu mata, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima secara maksimal.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah TM, dkk (2020) yang menyatakan bahwa ada peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia setelah menonton video edukasi anemia yang diberikan.

Sejalan dengan pendapat Maulana (2014) bahwa semakin banyak pancaindra yang digunakan semakin banyak dan jelas pengetahuan yang diperoleh. Pada penelitian *Savocom Company* dari Amerika menyebutkan bahwa terdapat hubungan antara jenis media dengan kemampuan otak atau daya ingat seseorang untuk menyerap dan menyimpan pesan. Kemampuan otak dalam mengingat pesan dengan media audio sebesar 10%, visual (teks visual) sebesar 40%, dan audiovisual sebesar 50%. Sedangkan tingkat kemampuan dalam menyimpan pesan dengan media audio <3 hari sebesar 70%, 3 hari menjadi 10%, media visual (teks visual) <3 hari sebesar 72%, >3 hari menjadi 20% dan media audiovisual <3 hari sebesar 85 %, >3 hari menjadi 65% (Warsita, 2008).

Hal ini didukung oleh pendapat Sulih, dkk (2012) yang menyatakan bahwa media video mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari sasaran, dimana penggunaan video melibatkan semua alat indra pembelajaran, sehingga semakin banyak indra yang terlibat untuk menerima informasi, semakin besar kemungkinan isi informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardianto (2013) yang mengemukakan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode audiovisual, dikarenakan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Artinya keberhasilan penyuluhan dipengaruhi oleh media karena media dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap dan emosi.

Berdasarkan penelitian Haya M dan Wahyu T (2021) juga menyebutkan bahwa ada perbedaan peningkatan pengetahuan remaja putri sebelum dan setelah diberikan edukasi video animasi. Hal tersebut terbukti dari

adanya perubahan rerata sebelum edukasi video animasi sebesar 4,80 meningkat menjadi 8,75 setelah diberikan edukasi video animasi

5. KESIMPULAN

Ada pengaruh penggunaan video melalui aplikasi android sebagai media edukasi anemia terhadap peningkatan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri.

Disarankan petugas kesehatan dapat meningkatkan pemanfaatan media yang lebih menarik dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi dalam memberikan informasi kesehatan tentang anemia karena pemberian informasi kesehatan menggunakan media video melalui aplikasi android terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pemberian informasi kesehatan dengan ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Depkes RI (2015) *Profil Kesehatan Indonesia 2014*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Dignass, et al. (2015). European Consensus On The Diagnosis And Management of Iron Deficiency an Anemia in Inflammatory Bowel Diseases. *Jurnal of Chron's and Colitis*, 9(3), 211-222
- Ervia, N. W. et al. (2012). Efektifitas Penyuluhan Menggunakan Media Leaflet dan Video Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Tentang Aborsi', p. 94.
- Fadhilah TM, dkk. Pengaruh Media Video Edukasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Anemia pada Remaja Putri. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*. 2022;5(1):159.
- Haya M, Wahyu T. Effect of Education With the Method and Video Animation on Balanced Nutrition Knowledge for Prevention Anemia. *J Vokasi Keperawatan*. 2021; 4(1): 253-66.
- Kemenkes, RI. (2011). Upaya Penanggulangan Anemia Remaja di Indonesia', in. Jakarta: Kemenkes RI.
- Maulana (2014) *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Merryana, dkk (2012) *Pengantar Gizi Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) (2018). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI tahun 2018.
- Rusman (2014) *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman (2012) *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suliha, dkk. (2012). Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan. Jakarta: EGC
- Warsita (2008). Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya'. Jakarta: Rineka Cipta.
- WHO (2011). Iron deficiency anaemia assessment, prevention and control, a guide for programme managers. Geneva, Switzerland'.
- Widyanthini DN, Widyanthari DM (2019). Analisis Kejadian Anemia pada Remaja Putri di Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, *Buletin Penelitian Kesehatan*, 49(2):87-94.