

Pengaruh Pendidikan Kesehatan Pencegahan Anemia dengan Metode *Games Learning* Terhadap Kepatuhan Konsumsi Penambah Darah Remaja

Nadia Widianti ^{a,1.}, Nelly Hermala Dewi ^{a,2*}, Epi Rustiawati ^{a,3}

^a Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Letnan Jidun No.2, Kota Serang, 42115, Indonesia

¹ nadiawdnti24@gmail.com; ² nelly.hd@untirta.ac.id; ³ epi.rustiawati@untirta.ac.id

*Penulis Korespondensi: Nelly Hermala Dewi

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima: 29 Juni 2024

Direvisi: 12 Juli 2024

Disetujui terbit: 17 Juli 2024

Kata Kunci: Anemia; *Games Based Learning*; Kepatuhan, Pendidikan Kesehatan; Tablet Tambah Darah

ABSTRAK

Angka kejadian anemia di Negara berkembang 53.7%. Anemia adalah keadaan tubuh kekurangan zat besi dalam darah yaitu <12 g/dL. Penatalaksanaan anemia remaja salah satunya dengan mengkonsumsi suplemen penambah darah >52 butir setiap tahunnya. Kementerian Kesehatan menemukan bahwa data remaja menerima tablet produk darah di sekolah, namun hanya 1.4% remaja mengkonsumsi >52 butir pertahun. Artinya, tingkat kepatuhan pada remaja masih tergolong rendah yaitu sebesar 98,6%. Dibutuhkan kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah agar dapat memutus rantai anemia. Pendidikan kesehatan merupakan suatu cara untuk membantu seseorang mengubah pola pikir tentang suatu pengetahuan sehingga tercapainya kehidupan yang sehat pada remaja. Metode pendidikan kesehatan yang digunakan yaitu *games based learning* dengan aplikasi Kahoot. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode *games based learning*. Metode penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan stratified random sampling, dengan membagi dua kelompok, kelompok perlakuan yang diberikan intervensi dan kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi. Peneliti akan membandingkan angka kejadian kepatuhan pada kedua kelompok. Sampling sebanyak 60 responden dengan populasi remaja putri kelas 7, 8 dan 9 berusia 12-15 tahun yang bersekolah di SMP Negeri 02 Kota Serang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2024 dengan menggunakan kuesioner kepatuhan MARS-10. Analisis data yang digunakan Uji T Dependen dan Independen. Berdasarkan hasil Uji T Dependen di dapatkan p-value $0.001 < 0.05$ dan hasil Uji T Independen didapatkan p-value $0.001 < 0.05$. Kesimpulannya terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode *games based learning* terhadap kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah pada remaja. Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah.

Article History

Received : June 29, 2024
Revised: July 12, 2024
Approved published : July 17, 2024

Keywords: Anemia; Games Based Learning; Compliance; Health Education; Blood Supplement Tablets.

ABSTRACT

The incidence of anemia in developing countries is 53.7%. Anemia is a condition where the body lacks iron in the blood, namely <12 g/dL. One way to manage adolescent anemia is to consume >52 blood-boosting supplements per year. The Ministry of Health found that teenagers received blood product tablets at school, but only 1.4% of teenagers consumed >52 tablets per year. This means that the level of compliance among teenagers is still relatively low, namely 98.6%. It is necessary to fulfill the consumption of blood-boosting supplements in order to break the chain of anemia. Health education is a way to help someone change their mindset about knowledge so that teenagers can achieve a healthy life. The health education method used is game-based learning with the Kahoot application. The aim of this research is to determine the effect of health education using game-based learning methods. This research method uses quasi-experiments with stratified random sampling, dividing two groups: a treatment group that is given intervention and a control group that is not given intervention. Researchers will summarize the number of events that occurred in both groups. The sample consisted of as many as 60 respondents, a population of teenage girls in grades 7, 8, and 9 aged 12–15 years who attended SMP Negeri 02 Serang City. This research was carried out from February to March 2024 using a questionnaire that complies with MARS-10. Data analysis used dependent and independent T tests. Based on the results of the dependent T test, a p-value of $0.001 < 0.05$ was obtained, and the results of the independent T test obtained a p-value of $0.001 < 0.05$. In conclusion, there is an influence of health education using the game-based learning method on the fulfillment of blood-boosting supplement consumption in adolescents. This method can be used to increase the consumption of blood-boosting supplements..

1. Pendahuluan

Anemia menjadi masalah kesehatan yang serius di seluruh dunia, terutama menyerang anak-anak, remaja perempuan, wanita menstruasi, serta wanita hamil dan nifas. Anemia adalah suatu kondisi dimana terjadi kekurangan zat besi dalam darah dan kadar hemoglobin dalam tubuh turun hingga di bawah normal. Kadar hemoglobin juga berbeda-beda pada setiap orang, tergantung usia, jenis kelamin, gaya hidup, kehamilan, dan riwayat kesehatan. Wanita berusia 15 hingga 49 tahun dengan konsentrasi hemoglobin kurang dari 12 g/L pada wanita tidak hamil dan menyusui dan kurang dari 10 g/L pada wanita (WHO, 2023).

Remaja putri merupakan salah satu kelompok yang paling rentan mengalami kekurangan zat besi karena mereka kehilangan banyak zat besi saat menstruasi (Runiari & Hartati, 2020). Tanda-tanda seseorang menderita anemia adalah ia 5L (lemah, lesu, lesu, lelah luar biasa, lesu).

Menurut World Health Organization (WHO), angka kejadian anemia pada remaja putri di Negara berkembang sekitar 53,7% dari semua remaja putri (WHO, 2018). Angka kejadian anemia di Indonesia terbilang masih cukup tinggi sebesar 32 %, artinya 3-4 dari 10 remaja menderita anemia (Risesdas,2018). Pada tahun 2018, di Provinsi Banten sebanyak 92% remaja usia sekolah di Kota Serang mempunyai masalah kekurangan darah atau anemia (Dinkes Kota Serang, 2018) Salah satu program yang dilaksanakan oleh Kementerian Kesehatan dalam menangani kejadian anemia pada remaja putri adalah dengan melaksanakan pemberian suplemen penambah darah kepada remaja putri.. Dengan cara ini dapat memutus rantai hambatan pertumbuhan, mencegah terjadinya anemia.

Kementerian Kesehatan menemukan bahwa tingkat kepatuhan terhadap suplemen penambah darah di kalangan perempuan muda melebihi 52 per tahun. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa 80. 9% remaja menerima tablet produk darah di sekolah, namun hanya 1.4% remaja mengonsumsi lebih dari 52 tablet produk darah. Artinya, tingkat kepatuhan pada remaja masih tergolong rendah yaitu sebesar 98,6% (Risesdas, 2018). Kepatuhan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti usia, dukungan, dan sikap. Berdasarkan hal tersebut, ketidakpatuhan remaja dalam mengonsumsi suplemen penambah darah kemungkinan disebabkan oleh keadaan emosional remaja tersebut, dimana banyak aturan yang tidak diinginkan, termasuk konsumsi obat penambah darah, sehingga menimbulkan perilaku yang tidak menentu seperti ketidakpatuhan (Gusti et al., 2020).

Salah satu faktor kepatuhan dapat dipengaruhi oleh pengetahuan individu itu sendiri. Pengetahuan merupakan salah satu faktor predisposisi dimana dapat mempengaruhi perubahan perilaku seseorang dalam mengonsumsi obat penambah darah (Putra et al., 2020)Teori Lawrence Green mengemukakan bahwa salah satu faktor presdiposisi yang terwujud adalah tingkat pengetahuan. Apabila kurangnya pengetahuan tentang anemia pada remaja akan mengurangi tingkat kepatuhan remaja untuk konsumsi suplemen penambah darah.

Pendidikan kesehatan merupakan suatu cara untuk mampu membantu seseorang dalam mengembangkan, meningkatkan dan mengubah pola pikir tentang suatu pengetahuan sehingga dapat tercapainya kehidupan yang sehat. Salah satu metode pendidikan kesehatan yang saat ini tren digunakan yaitu *games based learning*.

Metode *games based learning* memiliki arti pendidikan berbasis permainan, dimana metode ini diharapkan dapat membuat peserta didik jadi tidak bosan dan lebih interaktif selama mengikuti proses pembelajaran. Salah satu aplikasi *games based learning* yaitu aplikasi *Kahoot*. Aplikasi ini memiliki gaya permainan dengan berpusat pada *quiz*. Aplikasi *Kahoot* memiliki tampilan yang menarik.

Berdasarkan hasil data *sreening* anemia pada remaja putri kelas 7 dan 10 yang dilakukan oleh Puskesmas Singandaru Kota Serang, pada 21 sekolah yang terdiri dari 13 SMP/MTS dan 8 SMA/MA yang berada di bawah wilayah kerja

Puskesmas Singandaru pada bulan Januari sampai Oktober tahun 2023, didapatkan prevalensi 28.9% dari jumlah yang disurvei anemia 684 remaja putri 198 remaja putri mengalami anemia, dengan kategori 126 anemia ringan, 71 anemia sedang, dan 1 anemia berat yang telah diberi rujukan untuk menerima transfusi darah. Adapun salah satu sekolah yang memiliki angka kejadian anemia paling tinggi ditemukan pada SMP Negeri 02 Kota Serang.

Dari pernyataan di atas melatarbelakangi peneliti untuk perlu dilakukannya pendidikan kesehatan tentang pencegahan anemia di SMP Negeri 02 Kota Serang sehingga meningkatkan kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah kepada remaja putri SMP Negeri 02 Kota Serang.

2. Metode

Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan kuasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan dapat membandingkan data pada variabel independen yaitu pendidikan kesehatan pencegahan anemia, dengan variabel dependen yaitu kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah. Peneliti nantinya akan membagi menjadi dua kelompok, kelompok perlakuan yang nantinya akan diberikan intervensi pendidikan kesehatan dan kelompok yang tidak diberikan intervensi pendidikan kesehatan (kelompok kontrol). Peneliti akan membandingkan angka kejadian kepatuhan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Sampel pada penelitian ini adalah remaja putri usia 12-15 tahun kelas 7, 8 dan 9 yang bersekolah di SMP Negeri 02 Kota Serang yang berada di wilayah kerja Puskesmas Singandaru Kota Serang. Metode penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan *stratified random sampling*. Jumlah sampling sebanyak 60 responden yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, untuk memisahkan kedua kelompok dengan metode randomisasi. Penelitian ini menggunakan kuesioner kepatuhan *Medication Adherence Report Scale-10*. terdiri dari 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua jenis pertanyaan yaitu 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif. Analisis data yang digunakan yaitu Uji T Dependen dan Independen.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tabel 1. Uji Normalitas Skewness-Kurtosis

Kepatuhan	Skewness	Kurtosis
Sebelum Intervensi	0.899	0.557
Setelah Intervensi	0.352	0.603

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas variabel pengaruh pendidikan berbasis *games based learning* pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol memiliki uji Skewness dan kurtosis yang memiliki nilai diantara

-2 sampai 2, dimana artinya data pada kedua kelompok memiliki hasil data berdistribusi normal.

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Usia Pada Kelompok Perlakuan dan Kontrol

Kepatuhan	n	Mean	Median	SD	Min.	Max.
Perlakuan	30	13.47	14.00	0.900	12	15
Kontrol	30	13.53	13.00	0.819	12	15

Berdasarkan hasil data penelitian pada tabel 4.2 karakteristik remaja putri terdiri dari usia 12-15 tahun sejalan dengan kebutuhan responden peneliti. Dimana peneliti memisahkan usia remaja putri berdasarkan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, masing-masing kelompok berjumlah sebanyak 30 reponden

Tablet 3. Distribusi Rata-rata Tingkat Kepatuhan Sebelum Intervensi

Kepatuhan	n	Mean	Median	SD	Min.	Max.
Sebelum Intervensi						
Perlakuan	30	18.80	20.00	3.408	13	26
Kontrol	30	18.57		2.159	12	28
Setelah Intervensi						
Perlakuan	30	21.60	21.00	3.234	12	28
Kontrol	30	18.57	18.00	3.245	13	29

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa rata-rata skor kepatuhan pre-test pada kelompok perlakuan yaitu (18.80) dengan standar deviasi (3.408). pada kelompok perlakuan didapatkan skor terendah 13 dan tertinggi 26. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata skor kepatuhan yaitu (18.57) dengan standar deviasi (2.159). Pada kelompok kontrol didapatkan skor terendah 12 dan tertinggi 28.

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa tingkat kepatuhan pada kelompok perlakuan yaitu (18.57) dengan standar deviasi (3.234). Pada kelompok perlakuan didapatkan skor terendah 12 dan tertinggi 28. Sedangkan, pada kelompok kontrol tingkat kepatuhan yaitu (18.57) dengan standar deviasi (3.245) Pada kelompok kontrol didapatkan skor terendah 13 dan tertinggi 29.

Tabel 4. Distribusi pengaruh pendidikan kesehatan terhadap tingkat kepatuhan pada kelompok perlakuan

Kepatuhan	Mean	SD	SE	p value	N
Sebelum intervensi	18.80	3.408	0.613	0.001	30
Sesudah intervensi	21.60	2.159			

Berdasarkan tabel 4 rata-rata tingkat kepatuhan sebelum intervensi adalah 18.80 dengan standar deviasi 2.156. Pada saat setelah intervensi tingkat kepatuhan adalah 21.60 dengan standar deviasi 2.156 terlihat nilai rata-rata perbedaan antara sebelum dan setelah intervensi adalah 2.8. Hasil uji statistik didapatkan nilai

$p=0.001$ ($\alpha <0.05$) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat kepatuhan sebelum dan setelah intervensi.

Tabel 5. Distribusi perbedaan tingkat kepatuhan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol

Kepatuhan	Mean	SD	SE	p value	n
Perlakuan	21.60	2.159	0.394	0.001	30
Kontrol	18.57	3.245	0.592		30

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa terdapat rata-rata skor kepatuhan pada kelompok perlakuan adalah 21.60 dengan standar deviasi 2.159. Sedangkan untuk kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi rata-rata tingkat kepatuhan 18.57 dengan standar deviasi 3.245. Hasil uji statistik didapatkan nilai $p=0.001$ ($\alpha <0.05$), berarti pada alpha 5% terlihat terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata tingkat kepatuhan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Pembahasan

Karakteristik responden pada penelitian ini yaitu remaja putri berusia 12-15 tahun, dimana remaja putri berada di tingkat kelas 7 sampai 9. Pada penelitian ini peneliti membagi menjadi dua kelompok, dimana terdiri dari kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Pembagian kelompok dibagi berdasarkan dengan strata kelas, dimana setiap kelompok terdiri dari 11 responden kelas 7, 10 responden kelas 8, dan 9 responden kelas 9, masing-masing kelompok berjumlah 30 orang. Penelitian oleh University College Cork Irlandia menyatakan remaja putri lebih rentan mengalami anemia dikarenakan kekurangan zat besi disebabkan oleh proses kehilangan darah saat menstruasi dalam penelitian (Nurjanah & Azinar, 2023).

Pada penelitian ini, sebelum dilakukan intervensi pendidikan kesehatan diperoleh hasil rata-rata kepatuhan remaja putri di SMPN 02 Kota Serang memiliki tingkat kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah sangat rendah, nilai rata-rata kepatuhan pada kelompok perlakuan 18.80 (baik jika nilai ≥ 21) dan kelompok kontrol 18.57 (baik jika nilai ≥ 21).

Berdasarkan data Riskesdas (2018), 80.9% remaja menerima tablet produk darah di sekolah, namun hanya 1.4% remaja yang patuh mengonsumsi suplemen penambah darah (Riskesdas, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kemahasiswaan yang bertanggung jawab pada program anemia pada remaja di SMP Negeri 02 Kota Serang, setelah sekolah mendapatkan suplemen penambah darah, sekolah langsung memberikan 1 strip suplemen penambah darah kepada remaja putri tanpa adanya pemantauan rutin seperti pelaksanaan minum obat bersama setiap minggunya, sehingga sekolah juga tidak mengetahui bagaimana kepatuhan

remaja putri dalam mengkonsumsi suplemen penambah darah. Hal itu yang menjadikan salah satu faktor kepatuhan masih tergolong rendah pada remaja putri sekolah tersebut.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurjanah & Azinar, 2023) yang menyatakan bahwa hubungan dukungan Guru dengan kepatuhan konsumsi TTD pada remaja putri dalam penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan ($p = 0,024$). Dukungan guru di sini meliputi, mengingatkan, mengawasi, mengontrol dan memberikan informasi seputar manfaat dari TTD.

Rendahnya capaian konsumsi suplemen penambah darah berdampak terhadap kenaikan anemia pada remaja putri setiap tahunnya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Anjarwati & Ruqoiyah, 2020) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara kepatuhan konsumsi TTD dengan kejadian anemia pada remaja putri di Indonesia

Pada penelitian ini, setelah dilakukan intervensi diperoleh hasil rata-rata remaja putri di SMPN 02 Kota Serang mengalami perubahan tingkat kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah menjadi tinggi pada kelompok perlakuan, nilai rata-rata kepatuhan pada kelompok perlakuan 21,80 (baik jika nilai ≥ 21). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Rusnayani et al., 2021) yang menyatakan bahwa adanya peningkatan kepatuhan setelah diberikannya intervensi pendidikan dengan media audiovisual (youtube) dengan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelompok perlakuan sebelum yaitu 23,00 dan setelah intervensi yaitu 33,15.

Berbeda dengan kelompok kontrol, rata-rata kepatuhan pada kelompok ini masih berada di kategori kepatuhan rendah, yaitu dengan nilai 18,57 (baik jika nilai ≥ 21). Hal ini sejalan dengan penelitian (Wulan Febry Dwistika, Kurniati Dwi Utami, 2023) dengan peningkatan hasil rata-rata kepatuhan konsumsi TTD pada kelompok perlakuan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yaitu 14,244 pada kelompok eksperimen dan 12,294 pada kelompok kontrol.

Pada penelitian ini, rata-rata kepatuhan remaja putri pada kelompok perlakuan setelah mendapatkan intervensi pendidikan kesehatan dengan metode *games based learning* oleh peneliti mengalami perubahan, yang dimana sebelumnya rata-rata kepatuhan remaja putri masih tergolong rendah,

kini angka kepatuhan sudah berada di atas rata-rata artinya pendidikan kesehatan dengan metode *games based learning* ini bisa memberikan perubahan sikap kepatuhan dari yang sebelumnya berada di kategori rendah, setelah diberikannya intervensi pendidikan kesehatan menjadi kategori tinggi.

Kepatuhan adalah hasil dari pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan adalah salah satu intervensi yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku seseorang.

Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh pendidikan kesehatan pencegahan anemia dengan

metode games based learning terhadap kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah pada remaja putri usia 12-15 tahun di SMP Negeri 02 kota serang tahun 2024, Dari hasil Uji Statistik paired t, di dapatkan nilai P value $0.001 < 0.05$. Maka, terdapat pengaruh yang signifikan. Sehingga H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh Pendidikan kesehatan dengan metode *games based learning* atau hipotesa diterima.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan pada 29 responden kelompok intervensi dan 29 responden kelompok kontrol. Rata-rata skor kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah kelompok intervensi meningkat 50,00 lebih tinggi dibanding kelompok kontrol sebanyak 41,38. Ada pengaruh edukasi pada kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah ($P=0.049$), dimana penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan metode ceramah dan buku saku.

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh pendidikan kesehatan pencegahan anemia dengan metode games based learning terhadap kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah pada remaja putri usia 12-15 tahun di SMP Negeri 02 kota serang tahun 2024, Dari hasil Uji Statistik T Independen, di dapatkan nilai P value $0.001 < 0.05$. Maka, terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil ini memiliki perbedaan yang signifikan karena pada kelompok perlakuan mendapatkan intervensi pendidikan kesehatan, yang dimana intervensi ini dapat mempengaruhi perubahan nilai rata-rata kepatuhan pada kelompok perlakuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mayguspin et al., 2022) pada remaja putri di SMP Negeri 2 Sukoharjo dan di SMP Negeri 5 Sukoharjo. Berdasarkan hasil penelitian yang diketahui terdapat pengaruh pendidikan terhadap kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah, pada kelompok perlakuan memiliki rata-rata 2,32 sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 1,35 dengan ($p=0.000$).

Teori Precede-Proceed yang dikembangkan Lawrence Green (1991) sejalan dengan hasil penelitian ini yang dimana faktor-faktor yang berhubungan dengan tidak konsumsi TTD suplemen penambah darah pada remaja putri ialah pengetahuan dan dukungan guru. Berdasarkan Teori Precede-Proceed perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor predisposisi, faktor pemungkin, dan faktor pendukung. Pengetahuan merupakan faktor predisposisi dalam membentuk perilaku seseorang, faktor predisposisi merupakan pertimbangan personal yang mempengaruhi perilaku. Semakin tinggi pengetahuan yang dimiliki individu tentang akibat yang ditimbulkan oleh suatu penyakit maka semakin tinggi upaya pencegahan yang dilakukan. Maka dari itu apabila pengetahuan remaja putri baik maka semakin besar peluang remaja putri untuk mengonsumsi suplemen penambah darah.

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh pendidikan kesehatan pencegahan anemia dengan metode *games based learning* terhadap kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah pada remaja putri, ada

pengaruh pendidikan kesehatan pencegahan anemia dengan metode *game based learning* terhadap kepatuhan konsumsi suplemen penambah darah pada remaja putri usia 12-15 tahun di SMP Negeri 02 Kota Serang.

Adapun saran pada penelitian berikutnya yaitu peneliti dapat melakukan pengontrolan pada kepatuhan remaja putri dalam mengkonsumsi suplemen penambah darah.

Daftar Pustaka

- Anjarwati, A., & Ruqoiyah, S. (2020). Obedience of iron tablet consumption reduces risk of anemia among Indonesian female adolescents. *Journal of Health Technology Assessment in Midwifery*, 3(1), 24–28. <https://doi.org/10.31101/jhtam.1345>
- Green. L. W., dan Kreuter, M. W. 1999. *Health promoting planning an educational and environmental approach*, 2nd edition. Mountain view: mayfield publishing company
- Gusti, A. S. W. N. A., Ni, A. W., & Ni, S. W. (2020). Gambaran pengetahuan tentang anemia dan kepatuhan remaja putri dalam mengkonsumsi tablet tambah darah. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 103–109. <http://ejournal.poltekkes-denpasar.ac.id/index.php/JIK>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Mayguspini, G. A., Hidayati, L., Puspawati, S. D., & Kisnawaty, S. W. (2022). Pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan dan konsumsi ttd pada remaja putri. *University Reseach Colloqium*, 1–12.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). Pendidikan dan perilaku kesehatan. Rineka cipta. Jakarta
- Nurjanah, A., & Azinar, M. (2023). Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah pada Sekolah Percontohan Kesehatan Reproduksi dan Seksualitas. *Higeia Journal Of Public Health Research And Development*, 7(1), 244–254.
- Putra, K. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Hubungan Kepatuhan Minum Tablet Fe dengan Kejadian Anemia (Hb) pada Remaja Putri Di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*, 8.
- Runiari, N., & Hartati, N. N. (2020). Pengetahuan Dengan Kepatuhan Minum Tablet Tambah darah Pada Remaja Putri. *Jurnal Gema Keperawatan*, 13(2), 103–110. <https://doi.org/10.33992/jgk.v13i2.1321>
- Rusnayani, Syafar, M., & Rifai, M. (2021). Pengaruh media audiovisual (youtube) terhadap kepatuhan konsumsi tablet tambah darah dalam mencegah anemia dan tiwu Kabupaten Kolaka Utara. *Jurnal Ilmiah Obsgin*, 13(3), 50–55. <https://stikes-nhm.e-journal.id/JOB/index>
- WHO (2023, 1 Mei). Anemia. https://www.who.int/health-topics/anaemia#tab=tab_1
- Wulan Febry Dwistika, Kurniati Dwi Utami, J. A. (2023). Pengaruh Edukasi Anemia

Dengan Video Animasi Terhadap Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah Dan Kadar. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1 (8), 112–124.