

## Pengaruh edukasi anemia menggunakan Monopoly Gizi Anemia (MONOGIA) terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri Kota Bengkulu

*The effect of anemia education using Anemia Nutrition Monopoly (MONOGIA) on knowledge and attitudes of young girls in Bengkulu City*

SAGO: Gizi dan Kesehatan  
2023, Vol. 5(1) 259-266  
© The Author(s) 2023



DOI: <http://dx.doi.org/10.30867/gikes.v5i1.1439>  
<https://ejournal.poltekkesaceh.ac.id/index.php/gikes>



Poltekkes Kemenkes Aceh

Dwika Ambar Khairun Baihaqi<sup>1</sup>, Emy Yuliantini<sup>2\*</sup>, Risda Yulianti<sup>3</sup>

### Abstract

**Background:** Anemia is a condition in which there is a decrease in hemoglobin (HB), hematocrit, and erythrocyte counts below normal values. Anemia education can be provided through Monopoly games as an exciting and educational form.

**Objectives:** This study aimed to determine the effect of Monopoly Nutrition Anemia (MONOGIA) on adolescent girls' knowledge and attitudes about anemia education in Bengkulu City.

**Methods:** This research was a quantitative study using a quasi-experimental design with the planning used in the form of a pre-test and post-test test with a control group. This study was conducted from February to March 2023. The population comprised 32 students from PPHQ Junior High School and 66 students from 25<sup>th</sup> State Junior High School (JHS) in Bengkulu City, who had previously met the researcher's inclusion and exclusion criteria. Sample selection was performed using a purposive sampling method, and as many as 20 case group respondents and 20 control respondents were obtained. Data were collected through questionnaires and interviews. Data analysis was performed using the Paired T-test statistical test at a 95% CI.

**Results:** The average knowledge and attitude about nutritional anemia in adolescent girls before and after receiving MONOGIA education increased. There was an increase in knowledge in the intervention group of 18,70 and control group (18,05. Attitudes also increased in the intervention group of the PPHQ JHS (25,80) and the control group of the 25<sup>th</sup> State JHS (25,25). There was an effect of Monopoly Nutrition Anemia (MONOGIA) in the control group of the 25<sup>th</sup> State JHS and the intervention group of PPHQ JHS as an educational medium on knowledge in adolescent girls ( $p < 0,05$ ). There was also an influence of attitude before and after education in the intervention and control groups ( $p < 0,05$ ).

**Conclusion:** There is an effect of MONOGIA as a nutrition education media on knowledge and attitudes in adolescent girls in Bengkulu City.

### Keywords

Anemia, Monopoly, Knowledge, Attitude

### Abstrak

**Latar Belakang:** Anemia merupakan sebuah kondisi yang mana terjadi penurunan kadar hemoglobin (HB), hematokrit dan jumlah eritrosit di bawah nilai normal. Pemberian edukasi anemia salah satunya dapat dilakukan melalui permainan monopoli sebagai bentuk edukasi yang menarik dan edukatif.

**Tujuan:** Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Monopoly Gizi Anemia (MONOGIA) terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri di Kota Bengkulu tentang edukasi anemia.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain kuasi eksperimental dengan perencanaan yang digunakan berupa *pre-test and post-test test with control group*. Penelitian dilakukan pada bulan Februari – Maret 2023. Populasi yang berjumlah 32 siswi dari SMP PPHQ dan 66 siswi dari SMPN 25 di Kota Bengkulu yang sebelumnya telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi peneliti. Pemilihan sampel menggunakan metode

<sup>1</sup> Program Studi Sarjana Terapan Gizi dan Dietetika, Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia. E-mail: [ambardwika2001@gmail.com](mailto:ambardwika2001@gmail.com)

<sup>2</sup> Program Studi Sarjana Terapan Gizi dan Dietetika, Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia. E-mail: [emyardi2017@gmail.com](mailto:emyardi2017@gmail.com)

<sup>3</sup> Program Studi Sarjana Terapan Gizi dan Dietetika, Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia.

### Penulis Koresponding :

**Emy Yuliantini:** Program Studi Sarjana Terapan Gizi dan Dietetika, Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia.  
E-mail: [emyardi2017@gmail.com](mailto:emyardi2017@gmail.com)

*purposive sampling* dan diperoleh sebanyak 20 responden kelompok kasus dan 20 responden kontrol. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dilakukan wawancara langsung. Analisis data menggunakan uji statistik Paired T-test pada CI 95%.

**Hasil:** Rata-rata pengetahuan dan sikap tentang anemia gizi pada remaja putri sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan MONOGIA mengalami peningkatan. Terdapat peningkatan untuk pengetahuan pada kelompok intervensi yaitu 18,70 dan pada kelompok kontrol yaitu 18,05. Sikap juga mengalami peningkatan, pada kelompok intervensi SMP PPHQ yaitu 25,80 dan kelompok kontrol SMPN 25 yaitu 25,25. Terdapat pengaruh Monopoli Gizi Anemia (MONOGIA) pada kelompok kontrol SMPN 25 dan pada kelompok intervensi SMP PPHQ sebagai media edukasi terhadap pengetahuan pada remaja putri ( $p < 0,05$ ). Sikap juga terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi pada kelompok intervensi dan kontrol ( $p < 0,05$ ).

**Kesimpulan:** Terdapat pengaruh MONOGIA sebagai media edukasi gizi terhadap pengetahuan dan sikap pada remaja putri SMP PPHQ dan SMPN 25 Kota Bengkulu.

#### Kata Kunci

Anemia, Monopoli, Pengetahuan, Sikap

## Pendahuluan

**A**nemia merupakan penyakit yang menjadi salah satu isu kesehatan rakyat di seluruh dunia. Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO) dalam skala global bahwa kasus anemia memberikan pengaruh terhadap 1,62 miliar orang atau setara dengan 24,8% dari populasi manusia di dunia (Angrainy et al., 2019). Data WHO prevalensi anemia global sebesar 40-88%, kejadian anemia dialami oleh remaja putri dan masih menjadi kasus yang relatif tinggi (WHO, 2018).

Anemia ditandai dengan rendahnya tingkat hematokrit, jumlah eritrosit, dan hemoglobin (HB) dalam darah. Anemia gizi mengacu pada adanya kekurangan gizi yang mempengaruhi produksi hemoglobin, baik yang disebabkan oleh konsumsi yang tidak memadai atau penyerapan yang buruk (Ramdany, 2021). Dinas Kesehatan Kota Bengkulu melaporkan pada tahun 2022, penderita anemia di Puskesmas Padang Serai berjumlah 37 orang, informasinya 11 laki-laki dan 26 perempuan. Frekuensi anemia ini terdapat di 20 puskesmas. Penyebab meningkatnya angka anemia remaja adalah rendahnya asupan zat besi dan mineral lain seperti vitamin C, vitamin A, folat, riboflavin, dan B12. Selain itu, konsumsi zat besi yang tidak tepat dapat mengakibatkan penurunan penyerapan zat besi (Julaecha, 2020).

Status gizi yang dipengaruhi oleh faktor gaya hidup seperti pola makan, lingkungan, dan status kesehatan, serta kedudukan sosial ekonomi keluarga merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi terjadinya kasus anemia. Kondisi sosial ekonomi yang rendah, seperti rendahnya pendapatan dan tingkat pendidikan, serta faktor kesehatan lingkungan yang kurang baik, menjadi

indikator tingginya kejadian anemia defisiensi besi yang terjadi di negara berkembang (Budianto, 2016). Karena tingginya prevalensi anemia pada remaja putri, maka diperlukan pengobatan untuk menangani dan mencegah anemia agar kejadiannya tidak terus meningkat dengan enanamkan informasi dan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan dari anemia pada sikap remaja putri. Remaja putri saat ini mempunyai sikap negatif terhadap pencegahan anemia, dan pemahaman remaja mengenai konsumsi zat besi dan pentingnya pola makan sehat masih rendah (Hastuti, 2022).

Melalui pemanfaatan media dalam pendidikan dapat dijelaskan bagaimana cara menanamkan dan mengembangkan pengetahuan dan sikap pada remaja agar sadar dan peduli terhadap kesehatan gizi yang baik untuk mencegah anemia. Penggunaan media melibatkan pemikiran untuk menyesuaikan media dengan kualitas sasaran sehingga pesan dapat dikomunikasikan secara efektif. Pendidikan gizi sejak dini sangat penting untuk menanamkan dan memperluas pengetahuan gizi dan mengembangkan sikap positif terhadap mempertahankan pola makan dan cara hidup sehat (Utari & Al Rahmad, 2022).

Temuan penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengaruh pendidikan gizi menggunakan media ceramah dan video animasi terhadap pengetahuan dan perilaku sarapan pagi serta konsumsi sayur dan buah" mengungkapkan bahwa pendidikan gizi berdampak terhadap pengetahuan, perilaku, dan sikap baik sebelum maupun sesudahnya. Intervensi disampaikan dalam kelompok ceramah dan kelompok (Azhari & Fayasari, 2020)

Menurut penelitian Ramdany (2021), hanya 5% siswi yang memiliki kesadaran baik tentang

anemia sebelum mengikuti permainan simulasi monopoli. Setelah dilakukan edukasi gizi dengan menggunakan permainan simulasi monopoli, pengetahuan meningkat sebesar 27,5%. Penggunaan media pembelajaran melalui permainan monopoli berpotensi meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Tersedianya *board game* edukasi monopoli mendorong siswa untuk berhasil dalam permainan tersebut dengan memahami seluruh konten yang disajikan dalam monopoli sebagai alat pengajaran. Menurut Supardi (2010), bermain dengan media dapat menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan senang selama pembelajaran berlangsung sehingga hal tersebut menanamkan pengetahuan dan sikap terhadap anemia gizi sebagai bentuk kepedulian terhadap gizi baik dan pencegahan anemia pada remaja.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana sikap dan pengetahuan remaja putri kelas VII di SMP PPHQ dipengaruhi oleh penggunaan monopoli sebagai alat pengajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak dan potensi permainan monopoli sebagai jenis penggunaan media yang efisien.

## Metode

### Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan desain kuasi eksperimental dengan perencanaan yang digunakan berupa *pre-test and post-test test with control group*.

### Teknik Pengambilan Sampel

Strategi sampel purposif digunakan selama pengambilan sampel. Dalam penelitian ini, dua kelompok subjek—kelompok kontrol dan kelompok intervensi—dilibatkan. Kedua kelompok mendapatkan media berupa permainan Monopoly Gizi Anemia (MONOGIA), dan dilakukan tes sebelum dan sesudah media permainan dikirimkan kepada peserta. Jika kelompok intervensi menerima pendamping tetapi kelompok kontrol tidak, maka hal tersebut akan menjadi perbedaan antara kedua kelompok. Populasi penelitian ini terdiri dari 66 siswa SMPN 25 dan 32 siswa SMP PPHQ yang semuanya berlokasi di Kota Bengkulu. *Purposive sampling* digunakan untuk mengumpulkan sampel, artinya

setiap objek yang ada dan sesuai dengan kriteria sampel yang digunakan.

Rumus penentuan ukuran sampel untuk penelitian ini (Dahlan, 2010):

$$n1 = n1 = \left[ \frac{Z_{\alpha/2} + Z_{\beta/2} \cdot S}{X1 - X2} \right] \cdot 2$$

Keterangan:

N : Besar sampel

S : Simpangan baku dari selisih nilai antar kelompok

$Z_{\alpha/2}$  : Nilai distribusi normal baku ( $Z=1,96$ ),  $\alpha = 95\%$

$Z_{\beta/2}$  : Nilai distribusi normal baku ( $Z=1,28$ ),  $\beta = 90\%$

$X1-X2$  : Selisih minimal rerata yang dianggap bermakna

Perhitungan tingkat kepercayaan  $\alpha = 95\%$ , maka kesalahan  $\alpha = 5\%$ .  $Z_{\alpha} = 1,96$ , sedangkan untuk penelitian  $\beta = 90\%$ , maka  $Z_{\beta} = 1,28$ ,  $s = 9,67$  dan perkiraan rata-rata sebelum dan sesudah ( $x1-x2$ ) adalah 7,95 (Mardhiah et al., 2013). Dengan demikian, untuk penelitian ini terdapat jumlah sampel minimal sejumlah 20 orang. Jumlah tersebut ditujukan untuk masing-masing kelompok yakni kelompok intervensi dan kelompok kontrol sehingga total 40 responden.

### Teknik Pengambilan Data

Data primer dan sekunder digunakan dalam proses pengumpulan data untuk penelitian ini. Untuk mengetahui karakteristik dasar siswi serta menilai tingkat pengetahuan dan sikapnya terhadap anemia, data primer dikumpulkan melalui wawancara dengan responden dengan menggunakan data lapangan yang tersedia.

Guru di kedua sekolah, SMP PPHQ dan SMPN 25 Kota Bengkulu, memberikan data sekunder yang selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis.

### Teknik Pengolahan Data

Empat fase membentuk prosedur pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk mencegah kesalahan, data yang diperoleh harus diperiksa dan diuji ulang terlebih dahulu untuk menjamin keakuratan dan kegunaannya.

Langkah kedua adalah memasukkan data penelitian ke dalam tabel sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Tahap ketiga melibatkan

penggunaan aplikasi SPSS untuk mengolah data yang telah dimasukkan ke dalam komputer. Pengecekan kembali data yang telah diinput ke dalam aplikasi SPSS merupakan langkah keempat dan terakhir yang dapat dilakukan untuk memastikan bahwa data tersebut akurat dan lengkap serta mencegah adanya kesalahan atau data yang hilang.

### Analisis dan Model Statistik

Dalam penelitian ini digunakan analisis univariat dan bivariat. Mencari rata-rata skor antara variabel bebas media permainan MONOGIA dengan variabel terikat pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri merupakan tujuan dari analisis univariat.

Data tersebut kemudian dianalisis untuk mencari perbedaan antara pendidikan gizi pra dan pasca anemia pada remaja yang memanfaatkan permainan monopoli. Di SMP PPHQ dan SMPN 25, analisis bivariat menguji dampak MONOGIA terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri kelas VII seputar anemia.

Metode bivariat dilakukan terhadap data yang diperoleh, diolah, dan analisisnya kemudian dievaluasi dalam bentuk tabel untuk melakukan uji statistik guna pengujian hipotesis. Untuk menguji normalitas digunakan uji statistik Shapiro-Wilk terlebih dahulu, dan jika hasilnya normal maka dilakukan uji parametrik (*Dependent T-test*). Sedangkan uji *Wilcoxon* digunakan ketika data tidak didistribusikan secara teratur.

## Hasil

### Karakteristik Responden

**Tabel 2.** Rata-rata pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi MONOGIA

Variabel Penelitian	Sebelum (Mean $\pm$ SD)	Sesudah (Mean $\pm$ SD)	$\Delta$ (Mean $\pm$ SD)	Nilai p
Pengetahuan				
Intervensi	15,65 $\pm$ 2,18	18,70 $\pm$ 1,55	3,05 $\pm$ 0,63	0,000
Kontrol	14,15 $\pm$ 1,92	18,50 $\pm$ 1,76	3,9 $\pm$ 0,16	0,000
Sikap				
Intervensi	23,35 $\pm$ 1,46	25,80 $\pm$ 1,46	24,5 $\pm$ 0,01	0,000
Kontrol	23,30 $\pm$ 1,94	25,80 $\pm$ 1,39	2,5 $\pm$ 0,55	0,000

**Pengaruh MONOGIA sebagai Media Edukasi Anemia Gizi terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri** Hasil penelitian (Tabel 2), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari MONOGIA sebagai bentuk

Distribusi frekuensi karakteristik untuk kelompok intervensi sebagian besar 13 tahun (55%) dan kelompok kontrol 16 orang (80%) responden berumur 13 tahun pada kelompok kontrol.

**Tabel 1.** Distribusi frekuensi karakteristik responden

Variabel	SMP PPHQ (Intervensi)		SMPN 25 (Kontrol)	
	f	%	f	%
13 Tahun	11	55,0	15	80,0
14 Tahun	9	45,0	4	20,0
Jumlah	20	100,0	20	100,0

### Rata-Rata Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi MONOGIA

Berdasarkan tabel 2 terlihat adanya peningkatan rata-rata skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia gizi dengan menggunakan media permainan monopoli. Peningkatan tersebut terlihat pada kelompok kontrol yaitu SMPN 25 yang meningkat menjadi 18,05 dari 14,15. Sedangkan pada kelompok intervensi yaitu PPHQ SMP terjadi peningkatan 15,65 menjadi sebesar 18,70.

Begitu juga dengan variabel sikap, bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor untuk sikap remaja putri setelah dilakukannya edukasi mengenai anemia gizi melalui penggunaan permainan monopoli sebagai medianya. Terjadi peningkatan pada kelompok kontrol yakni SMPN 25 dari sebesar 23,30 dan pada kelompok intervensi yakni SMP PPHQ menunjukkan peningkatan skor sebesar 25,80.

media edukasi terhadap peningkatan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri baik pada kelompok kontrol SMPN 25 dan pada kelompok intervensi SMP PPHQ di Kota Bengkulu ( $p < 0,05$ ).

Selanjutnya pada Tabel 2, diketahui juga bahwa media MONOGIA berpengaruh terhadap peningkatan sikap tentang anemia pada remaja putri baik pada kelompok kontrol SMPN 25 dan pada kelompok intervensi SMP PPHQ di Kota Bengkulu ( $p < 0,05$ ).

## Pembahasan

### Karakteristik Responden

Karakteristik kelompok kontrol SMPN 25 merupakan mayoritas responden dalam kegiatan penelitian ini, sedangkan karakteristik kelompok intervensi SMP PPHQ mencakup 55% responden. Rentang usia 12 hingga 14 tahun yang termasuk dalam masa remaja awal, mencakup rentang usia 13 tahun.

Berbagai perubahan yang terjadi pada masa remaja mungkin dapat berdampak pada bagaimana remaja menyikapi atau berperilaku ketika mengambil keputusan. Menurut Azhari & Fayasari (2020), masa remaja juga dikenal sebagai masa peralihan dari perkembangan masa kanak-kanak ke masa dewasa dan ditandai dengan perubahan biologis, sosial-emosional, dan kognitif. Diakui juga bahwa masa remaja adalah masa penemuan diri dan pencarian identitas dirinya mulai mengandalkan teman atau lingkungannya dibandingkan orang tuanya. Hasil penelitian (Dwi, 2020) usia 12-15 tahun adalah masa anak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Pada masa ini seseorang individu berusaha mengembangkan dirinya dan tidak tergantung pada orang tua tapi tergantung pada teman sebaya.

### Rata-Rata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi MONOGIA

Banyak remaja putri menghadapi masalah anemia yang berhubungan dengan gizi. Defisit nutrisi yang mempengaruhi pembentukan hemoglobin atau kurangnya asupan dan penyerapan yang buruk dapat menyebabkan anemia gizi. Protein, zat besi, vitamin B6 (yang berperan sebagai katalis dalam sintesis hemoglobin dalam molekul hemoglobin), vitamin C (yang mempengaruhi penyerapan vitamin E), dan zat besi (yang mempengaruhi kestabilan sel dalam darah) merupakan nutrisi dalam pertanyaan (Junita & Wulansari, 2021).

Anemia dapat berkembang karena berbagai alasan. Penyebabnya antara lain kurangnya perhatian terhadap gizi remaja putri, dimana

terbukti bahwa pola makan adalah hal yang lumrah tanpa mempertimbangkan pola makan yang sehat, sehingga menyebabkan kekurangan gizi, terutama zat besi, yang sangat penting untuk pembentukan hemoglobin. Siklus menstruasi merupakan komponen lain yang dapat menyebabkan anemia, dan faktor sosial ekonomi juga dapat berdampak (Darmawan & Fadjarajani, 2016)

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor pengetahuan meningkat baik sebelum maupun sesudah pendidikan anemia gizi dengan media pendidikan permainan monopoli. Peningkatannya berkisar antara 14,15 hingga 18,05 pada kelompok kontrol, SMPN 25, dan 15,65 hingga 18,70 pada kelompok intervensi, SMP PPHQ.

Berdasarkan temuan penelitian, SMP PPHQ, kelompok intervensi, mendapat skor terendah pada tiga dari kemungkinan 21 item terkait anemia sebelum mendapat edukasi melalui media MONOGIA. Dengan proporsi benar sebesar 61,9%, pertanyaan nomor 12 tentang zat besi dari sumber hewani memiliki jawaban paling rendah. Dengan persentase tepat pada soal nomor 14, maka proporsi sisa jawaban paling tidak akurat adalah sebesar 47,61%.

Tentang dampak konsumsi makanan tinggi zat besi terhadap konsumsi the dan kopi. Soal terakhir yang persentase jawaban akuratnya paling rendah adalah soal nomor 19 yang membahas tentang pemeriksaan darah untuk mengukur kadar hemoglobin dan memiliki persentase benar sebesar 47,61%. Tingkat pemahaman responden terhadap pertanyaan terkait anemia mungkin berkontribusi terhadap rendahnya persentase jawaban benar pada beberapa pertanyaan tersebut.

Edukasi tentang gizi anemia berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan yang terlihat dari peningkatan pada pertanyaan 12, 14, dan 19. Pada pertanyaan 12, proporsi yang benar meningkat menjadi 80,95%; pada soal 14 persentase benar sebesar 76,19%; dan pada soal 19 persentase benar meningkat menjadi 95,23%.

Dari total 21 pertanyaan tentang pengetahuan yang relevan dengan anemia, 3 pertanyaan jawaban pada kelompok kontrol SMPN 25 memiliki persentase terendah. Dengan persentase benar total sebesar 47,61%, pertanyaan nomor 6 tentang buah-buahan yang dapat mencegah anemia merupakan pertanyaan dengan skor terendah secara keseluruhan. Pertanyaan 9 tentang dampak anemia terhadap sistem imun mempunyai nilai persentase terendah

kedua, dengan persentase tepat sebesar 47,61%. Pertanyaan terakhir yang persentasenya paling rendah yaitu 47,61% adalah tentang makanan yang mengandung zat besi, nomor 20.

Sama halnya dengan kelompok intervensi di SMP PPHQ, terjadi peningkatan pemahaman setelah menerima pembelajaran gizi anemia dengan menggunakan alat ajar permainan monopoli, termasuk soal nomor 6, 9, dan 20 yang juga mengalami peningkatan skor. Persentase benar pada soal nomor enam sebesar 95,23 persen, soal nomor sembilan sebesar 90,47 persen, dan soal nomor dua puluh sebesar 52,38%. Hasilnya, ditentukan bahwa menerima pendidikan menyebabkan peningkatan pengetahuan yang nyata akibat pengaruh antusiasme responden dalam menerima informasi. Karena monopoli sebagai media yang dapat mewakili upaya memperluas pengetahuan, terjadi peningkatan baik sebelum maupun sesudah penelitian dilakukan.

Berkaitan dengan masalah kesehatan setempat (Mardiah, 2015). Permainan monopoli dianggap sebagai media yang efektif untuk menambah dan memperluas pengetahuan, sehingga cocok untuk mengajarkan tari kepada siswi agar dapat membantu mereka memahami konsep suatu masalah dan menyelesaikannya secara efektif (Tahji & Firdausi, 2022).

Pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber, baik dari pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain. Informasi yang baik dapat memotivasi orang untuk bertindak atau berperilaku sesuai dengan pengetahuannya. Oleh karena itu, tindakan atau perilaku seseorang mengungkapkan informasi yang dimilikinya.

#### **Rata-Rata Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi MONOGIA**

Pertanyaan keenam yang membahas tentang upaya pencegahan anemia dengan mengurangi konsumsi makanan cepat saji memiliki persentase terendah ketika peneliti mempelajari sikap remaja setelah diberikan edukasi melalui MONOGIA. Mengurangi konsumsi makanan cepat saji, menurut peneliti, akan menangkalkan anemia. Hal ini karena makanan cepat saji itu nyaman dan harganya masih terjangkau.

Pertanyaan ketujuh yang menanyakan tentang olah raga sebagai upaya pencegahan anemia menghasilkan jawaban pertanyaan dengan skor terendah. Para peneliti juga percaya bahwa

masih banyak remaja putri yang tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang berhubungan dengan olahraga.

Penyebab anemia harus dipertimbangkan saat membuat rencana pengobatan dan pencegahan. Jika kondisi gizi Anda mempengaruhi penyebab anemia Anda, Anda harus menentukan nutrisi mana yang dapat membantu Anda mengatasi masalah anemia Anda. Pemberian tablet suplemen darah (TTD) merupakan salah satu metode pengobatan anemia. Program suplementasi zat besi awalnya disarankan oleh WHO.

Program tersebut melalui WHO dirancang untuk mendukung ibu hamil, namun seiring berjalannya waktu, fokus program diperluas hingga mencakup perempuan muda juga (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Pembentukan hemoglobin oleh berbagai bentuk zat besi, yang berperan penting dalam anemia gizi, dapat dipicu. Defisiensi zat besi merupakan penyebab umum anemia di seluruh dunia dan biasanya menjadi penyebab anemia gizi (Apriyanti, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata sikap mengalami peningkatan baik sebelum maupun sesudah menerima informasi mengenai anemia gizi melalui penggunaan permainan monopoli sebagai alat pengajaran. Rata-rata skor kelompok kontrol SMPN 25 meningkat dari 23,40 menjadi 23,65 pada hasil penelitian. Namun rata-rata kelompok intervensi PPHQ SMP berkisar antara 22,90 hingga 25,60. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sikap berubah sebagai hasil dari pembelajaran lebih lanjut tentang anemia gizi. Peningkatan pandangan ini diyakini akan membuat lebih banyak orang sadar akan masalah anemia. Sikap positif akan tercermin dari tindakan dan tingkah laku yang ditunjukkan. Selain itu, sikap dipengaruhi oleh budaya lingkungan dan pengalaman yang dimiliki seseorang (Mulyani et al., 2022).

#### **Pengaruh MONOGIA sebagai Media Edukasi Anemia Gizi terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri**

Penelitian telah menemukan bahwa MONOGIA sebagai media pendidikan gizi berdampak terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia. Media MONOGIA dapat disebut sebagai permainan yang diubah dengan menyertakan grafis dan tulisan yang rapi sehingga tetap menampilkan sesuatu yang menarik walaupun memberikan informasi pembelajaran

namun cukup sederhana bagi siswa untuk memainkan permainan monopoli sebagai sebuah permainan. Media Pendidikan (Hastuti, 2022).

Remaja putri yang mengalami anemia masing-masing akan mengalami dampak langsung jangka pendek dan jangka panjang. Efek jangka pendek anemia termasuk gejala sakit kepala ringan, mata melayang, kulit pucat, dan perasaan lemah, lelah, dan lesu.

Dampak jangka panjangnya adalah terjadinya kehamilan pada remaja putri, karena dikhawatirkan akan menderita kekurangan gizi pada masa tersebut. Hal ini terutama terjadi pada masa kehamilan, karena gizi buruk dapat berdampak pada ibu dan bayi yang dikandungnya (Apriyanti, 2019).

Sejumlah faktor, seperti kurangnya konsumsi zat besi dan buruknya penyerapan zat besi, malaria, pendarahan, infeksi cacing, atau infeksi lainnya, serta siklus menstruasi remaja putri yang khas, dapat berkontribusi terhadap relatif tingginya prevalensi anemia pada wanita (Indrawatiningsih et al., 2021)

Melalui pendidikan tinggi diharapkan masyarakat mempunyai kecenderungan untuk mendapatkan informasi terpercaya mengenai masalah anemia, baik dari media massa maupun pihak lain. Pemahaman Anda pasti akan bertambah karena fakta-fakta yang Anda pelajari, khususnya yang berkaitan dengan pola makan yang sehat dan seimbang. Pendidikan dan pengetahuan mempunyai keterkaitan yang sangat erat, diyakini bahwa mereka yang mempunyai tingkat pendidikan lebih tinggi akan mempunyai pengetahuan yang lebih banyak dibandingkan dengan mereka yang berpendidikan lebih rendah. Meskipun demikian, tingkat pendidikan yang rendah belum tentu berarti rendahnya pengetahuan. Hal ini disebabkan walaupun informasi dapat diperoleh di luar pendidikan formal, namun informasi tidak dapat diperoleh seluruhnya melalui pendidikan formal. Selain itu, pengetahuan mempunyai dimensi baik dan negatif, dan kedua aspek tersebut mempengaruhi kapasitas seseorang dalam bertindak (Susanto et al., 2012).

Karena mudah dimainkan, permainan monopoli merupakan salah satu jenis media pendidikan yang sangat mempengaruhi kemajuan belajar dan diduga berguna dalam menumbuhkan dan membangkitkan minat belajar (Susanto et al., 2012). Bermain monopoli memiliki makna

pendidikan sebagai cara anak belajar selain menghibur.

Penerapan monopoli sebagai alat pengajaran mungkin bermanfaat, dan hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar. Penggunaan sumber belajar yang berkualitas juga akan berdampak pada keberhasilan hasil pembelajaran. Siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami tujuan pembelajaran umum ketika materi pendidikan yang menarik digunakan, sehingga permainan monopoli diakui sebagai alat pengajaran berkualitas tinggi.

## Kesimpulan

Rata-rata kesadaran remaja putri terhadap anemia gizi mengalami peningkatan baik sebelum maupun sesudah pembelajaran dengan menggunakan media MONOGIA. Baik pada kelompok intervensi maupun kelompok kontrol MONOGIA berdampak terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri tentang gizi di SMP PPHQ dan SMPN 25 Kota Bengkulu.

## Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa di dalam penelitian ini tidak terdapat konflik kepentingan yang sifatnya substansial baik berasal dari institusi maupun faktor lain yang mempunyai hubungan dengan penelitian yang telah dilakukan dan nilai dari publikasi dan nilai berdasarkan identitas dari penulis.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan penulisan karya tulis ini dimulai dari tahap persiapan perencanaan hingga pengolahan data sampai penulisan karya tulis ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu

## Daftar Rujukan

- Afif, D. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JRPP*, 3(1), 10–15.
- Angrainy, R., Fitri, L., & Wulandari, V. (2019). Pengetahuan Remaja Putri Tentang Konsumsi Tablet FE Pada Saat Menstruasi Pengan Anemia. *Jurnal Endurance*, 4(2), 343.

- <https://doi.org/10.22216/jen.v4i2.4100>  
Anemia. *Jurnal Doppler Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 3(2), 18–21.
- Azhari, M. A., & Fayasari, A. (2020). Pengaruh edukasi gizi dengan media ceramah dan video animasi terhadap pengetahuan sikap dan perilaku sarapan serta konsumsi sayur buah. *AcTion: Aceh Nutrition Journal*, 5(1), 55–61.
- Budianto, A. (2016). Anemia Pada Remaja Putri Dipengaruhi Oleh Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 5(10). <https://doi.org/10.35952/jik.v5i10.31>
- Darmawan, D., & Fadjarajani, S. (2016). Hubungan antara pengetahuan dan sikap pelestarian lingkungan dengan perilaku wisatawan dalam menjaga kebersihan lingkungan. *Jurnal Geografi*, 4(24), 37–49.
- Hastuti, D. (2022). Upaya Pencegahan Anemia Pada Remaja Di Dusun Wonorejo 01 Gadingsari Sanden Bantul. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1515. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.8777>
- Indrawatiningsih, Y., Hamid, S. A., Sari, E. P., & Listiono, H. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Anemia pada Remaja Putri. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(1), 331. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i1.1116>
- Julaecha, J. (2020). Upaya pencegahan anemia pada remaja putri. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.36565/jak.v2i2.105>
- Junita, D., & Wulansari, A. (2021). Pendidikan Kesehatan tentang Anemia pada Remaja Putri di SMA N 12 Kabupaten Merangin. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 3(1), 41.
- Apriyanti, F. (2019). Hubungan Status Gizi dengan <https://doi.org/10.36565/jak.v3i1.148>
- Mardhiah, A. (2015). Pendidikan Kesehatan Dalam Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Keluarga Dengan Hipertensi - Pilot Study. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 3(2), 111–121.
- Mulyani, N. S., Fitriyaningsih, E., Al Rahmad, A. H., & Hadi, A. (2022). Peningkatan pengetahuan dan sikap ibu untuk pencegahan stunting di Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal PADE: Pengabdian & Edukasi*, 4(1), 28–33. <https://doi.org/10.30867/pade.v4i1.810>
- Ramdany, R. (2021). Edukasi Anemia Berbasis Monopoly Simulation pada Remaja Putri di SMK Negeri 1 Kota Sorong. *Jurnal Abdidas*, 2(2), 280–286. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i2.247>
- Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M. S. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1), 1–6.
- Tahji, A.T.K., Firdausi I., K. T. R. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Anemia Pada Remaja Putri di Sekolah Menengah Kecamatan Panyipatan Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, 1(1), 58–71.
- Utari, D., & Al Rahmad, A. H. (2022). Pengetahuan dan sikap ibu hamil dengan pola kepatuhan mengonsumsi tablet tambah darah di Kabupaten Aceh Timur. *Jurnal SAGO Gizi Dan Kesehatan*, 4(1), 8–13. <https://doi.org/10.30867/gikes.v4i1.247>
- WHO. (2018). Reducing stunting in children: equity considerations for achieving the Global Nutrition Targets 2025. In *World Health Organization*. World Health Organization.