

PENGARUH EDUKASI GIZI MELALUI MEDIA MONOPOLI DAN KOMIK TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG ANEMIA PADA REMAJA PUTRI DI SMA NEGERI 6 DEPOK

Dewi Anggita Nursofiana

Abstrak

Anemia merupakan masalah gizi yang sering terjadi pada remaja putri, salah satu penyebab anemia adalah kurangnya pengetahuan terkait anemia yang mengakibatkan kebutuhan asupan gizi remaja tidak terpenuhi. Maka diperlukan upaya pencegahan anemia pada remaja putri dengan memberikan edukasi gizi. Edukasi gizi memerlukan media edukasi yang menarik sehingga penyampaian informasi lebih menarik dan mudah dipahami. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah monopoli dan komik. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi melalui media permainan monopoli dan komik terhadap pengetahuan tentang anemia pada remaja putri di SMA Negeri 6 Depok. Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experimental* dengan desain *two group pretest posttest* dan melibatkan 78 siswi kelas X dan XI yang dipilih dengan teknik *stratified random sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Terdapat perbedaan pengetahuan *pre-test* dan *post-test* responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi dengan monopoli ($p=0,000$) dan komik ($p=0,000$) dan tidak terdapat perbedaan efektivitas edukasi gizi dengan media monopoli dan komik terhadap pengetahuan responden ($p=0,370$). Dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi gizi melalui media monopoli dan komik dapat meningkatkan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri di SMA Negeri 6 Depok.

Kata Kunci: edukasi gizi, media, monopoli, komik, anemia remaja putri

THE EFFECT OF NUTRITION EDUCATION USING MONOPOLY GAMES AND COMICS ON KNOWLEDGE OF ANEMIA IN ADOLESCANT FEMALE AT SMAN 6 DEPOK

Dewi Anggita Nursofiana

Abstract

Anemia is a common nutritional problem among female adolescent. One of the causes is lack of knowledge about anemia, which leads to unmet nutritional needs. Therefore, efforts are needed to prevent anemia in female adolescent by providing nutritional education. Nutritional education requires interesting educational media to make the delivery of information more engaging and easy to understand. The media used in this study were monopoly and comics. The purpose of this study was to determine the effect of nutritional education through monopoly and comic games on knowledge about anemia in adolescent girls at SMA Negeri 6 Depok. This research was a quasi-experimental study with a two-group pretest-posttest design and involved 78 female students of class X and XI who were selected by stratified random sampling technique. Data collection was done by using a questionnaire. There were differences in the pre-test and post-test knowledge of respondents before and after being given nutritional education with monopoly ($p=0.000$) and comics ($p=0.000$) and there was no difference in the effectiveness of nutritional education with monopoly and comic media on the knowledge of respondents ($p=0.370$). It can be concluded that providing nutritional education through monopoly and comic media can increase knowledge about anemia in adolescent girls at SMA Negeri 6 Depok.

Keywords: nutritional education, anemia, female adolescent, monopoly, comic