



GAME EDUKASI MONOPOLI ANEMIA (GEMA) SEBAGAI MEDIA INOVASI HEALTH EDUCATION YANG DAPAT MEMPENGARUHI PENGETAHUAN REMAJA TENTANG ANEMIA

Neny San Agustina Siregar¹, Mardiah², Dewi Mey Lestanti Mukodri³, Rita Ridayani⁴,
Wahyu Eni Setyohari⁵

¹Poltekkes Kemenkes Jayapura

^{2,3,4,5}Poltekkes Kemenkes Tanjungpinang

E-mail: nenysansiregar@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effect of the Monopoly Anemia Educational Game (GEMA) as one of the media innovation for Health Education on the behaviour of adolescent girls about anemia in the work area of Tanjungpinang City Health Center in 2021. This type of study is a quasi-experiment with a nonrandomized pretest and posttest with a control group design which is used to determine the effect of the Monopoly Anemia Educational Game (GEMA) as one of the media innovation for Health Education on the behaviour of adolescent girls about anemia in the Tanjungpinang City Health Center in 2021. The sampling technique in this study used the purposive sampling method formula where to obtain data the researchers met the research subjects, namely all adolescent girls in the work area of the Tanjungpinang City Health Center who met the criteria, namely: adolescents who were willing to be sampled, adolescent aged 10-16 years, the adolescent who registered as a youth Integrated Healthcare Center participant in the work area of the Tanjungpinang City Health Center in 2021. The number of samples is calculated using the sample size formula according to the measurement scale of the two unpaired numerical variables for the average estimate of 2 populations, from the formula the total number is 64 people, plus 10% or 2 people to anticipate if there are respondents who drop out (DO) so the total the number of samples in this study were 66 people who were grouped into 2 groups (control group and treatment group) each group of 33 people. Data collection was carried out by visiting the Edelweiss Youth Integrated Healthcare Center and Berkabar Youth Integrated Healthcare for 3 visits starting in May 2021. The data generated is the behaviour (knowledge) of adolescents about anemia in the work area of the Tanjungpinang City Health Center in 2021 before and after being given the Monopoly Anemia Educational Game (GEMA) as one of the media innovation for Health Education. The results of data analysis using an independent simple t-test showed that there was an effect of using GEMA as a health education media on adolescent knowledge about anemia in the work area of the Tanjungpinang City Health Center in 2021.

Keywords: Educational Game, Anemia, Youth, Media Innovation In Health Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai salah satu media inovasi Health Education terhadap perilaku remaja putri tentang anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang Tahun 2021. Jenis penelitian ini adalah Quasy eksperiment dengan rancangan nonrandomized pretest and post test with control group design yang digunakan untuk mengetahui pengaruh Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai salah satu media inovasi Health Education terhadap perilaku remaja

putri tentang anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang Tahun 2021. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus metode *purposive sampling* dimana untuk memperoleh data peneliti menemui subjek penelitian yaitu seluruh remaja putri di wilayah kerja Puskesmas kota tanjungpinang yang memenuhi kriteria, yaitu: remaja yang bersedia menjadi sampel, remaja usia 10-16 tahun, remaja yang terdaftar sebagai peserta posyandu remaja di wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang tahun 2021. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus besar sampel menurut skala pengukuran variabel numerik dua kelompok tidak berpasangan untuk estimasi rerata 2 populasi, dari rumus didapat jumlah keseluruhan adalah 64 orang, ditambah 10% atau 2 orang untukantisipasi bila ada responden yang *droup out* (DO) jadi total jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 66 orang yang dikelompokkan menjadi 2 kelompok (kelompok kontrol dan kelompok perlakuan) masing-masing kelompok 33 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan kunjungan ke Posyandu remaja edelweis dan berkabar selama 3 kali kunjungan yang dimulai pada bulan Mei 2021. Data yang dihasilkan adalah perilaku (Pengetahuan) remaja tentang anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang Tahun 2021 sebelum dan sesudah di beri *Game* Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai salah satu media inovasi *Health Education*. Hasil analisa data dengan uji *independent simple t-test* didapat bahwa ada pengaruh penggunaan Gema sebagai media *health education* terhadap pengetahuan remaja tentang anemia di wilayah kerja puskesmas Kota Tanjungpinang tahun 2021.

Kata kunci: Permainan Edukasi, Anemia, Remaja

PENDAHULUAN

Anemia merupakan masalah kesehatan masyarakat secara global yang mempengaruhi 1,62 milyar penduduk dunia. Jumlah penduduk terbesar yang mengalami anemia adalah wanita yang tidak hamil yaitu 468,4 juta jiwa. Menurut *World Health Organization* (WHO), anemia pada wanita prahamil adalah kadar hemoglobin kurang dari 12 gr/dl. Sejauh ini, anemia defisiensi besi merupakan penyebab umum kejadian anemia. Hal ini merugikan karena dapat mempengaruhi morbiditas dan mortalitas (Kotwal, 2016).

Proporsi anemia pada perempuan tidak hamil umur ≥ 15 tahun adalah 22,7%. Keadaan ini merupakan akibat dari asupan zat gizi besi dari makanan yang baru memenuhi 40% dari kecukupan. Hal tersebut berlanjut mengakibatkan anemia pada ibu hamil dengan prevalensi sebesar 37,1% (Risikesdas, 2013). Berdasarkan hasil Risikesdas tahun 2018 menyatakan bahwa di Indonesia sebesar 48,9% ibu hamil mengalami anemia. Sebanyak 84,6% anemia pada ibu hamil terjadi pada kelompok umur 15-24 tahun (Kemenkes RI, 2019).

Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) ditentukan oleh banyak faktor yang saling berhubungan dan berkaitan diantaranya adalah faktor pendidikan dan kesehatan. Kesehatan merupakan prasyarat yang diperlukan agar upaya pendidikan berhasil, selanjutnya pendidikan yang diperoleh akan sangat mendukung tercapainya peningkatan status kesehatan seseorang. Untuk membentuk kualitas manusia yang mempunyai kemampuan kerja fisik yang baik, tentunya harus didukung oleh tingkat keadaan gizi yang baik pula. Keadaan gizi yang tidak baik pada remaja seperti kekurangan zat gizi mikro masih merupakan masalah di negara berkembang termasuk Indonesia (Hasri, 2016).

Wanita mengalami hamil, menyusui, sehingga kebutuhan zat besinya sangat tinggi yang perlu disiapkan sedini mungkin semenjak remaja (Kumalasari, 2012). Pada masa remaja ini, remaja perempuan mengalami menstruasi awal dalam fase hidupnya. Dalam hal ini, menstruasi menuntut kebutuhan zat besi yang lebih banyak. Kebutuhan zat besi pada remaja

perempuan adalah 15 mg/hari (IDAI, 2013). Jika asupan tidak kuat dapat menyebabkan seluruh fungsional remaja akan menderita antara lain; derajat metabolisme yang buruk, tingkat efektifitas, tampilan fisik dan kematangan seksual. Ketidakseimbangan antara asupan kebutuhan dan kecukupan akan menimbulkan masalah gizi, baik berupa gizi lebih maupun gizi kurang. Masalah gizi yang utama dialami para remaja antara lain, anemia defisiensi zat besi, obesitas dan kekurangan zat gizi (Proverawati, 2017).

Akibat yang ditimbulkan anemia defisiensi besi pada remaja putri antara lain; menurunkan kemampuan dan konsentrasi belajar, mengganggu pertumbuhan dan perkembangan serta dalam mempersiapkan masa reproduksi nanti, menurunkan kemampuan fisik, menurunkan kekebalan tubuh sehingga memudahkan terjangkitnya infeksi. Anemia pada remaja akan meningkatkan risiko pada anak yang akan dilahirkan nanti seperti persalinan prematur, berat badan lahir rendah, dan meningkatkan kematian perinatal. Prevalensi kejadian anemia usia reproduktif akan berdampak pada pertumbuhan kognitif, fisik dan psikologis sehingga menjadi penting untuk memberi perhatian karena akan berdampak investasi pada generasi berikutnya (Swastika 2013).

Pengetahuan merupakan bagian dari perilaku. Salah satu upaya dalam memperkenalkan serta meningkatkan pengetahuan mengenai kesehatan adalah melalui kegiatan penyuluhan kesehatan. Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Untuk mencapai hasil yang maksimal maka perlu menggunakan metode dan media penyuluhan yang tepat sesuai sasaran penyuluhan (Aeni, 2018; Rosamali & Arisjulyanto, 2020)).

Media atau alat peraga sangat membantu sasaran didik dalam menerima informasi berdasarkan kemampuan penangkapan pancaindera. Semakin banyak indera yang digunakan semakin baik penerimaan sasaran didik terhadap pesan/materi pendidikan/penyuluhan kesehatan yang diperoleh karena salah satu indikator keberhasilan penyuluhan adalah terjadinya penambahan atau peningkatan pengetahuan yang mendukung terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik (Kapti dkk, 2013).

Remaja masih merupakan kategori usia anak yang masih senang bermain. Untuk itu perlu inovasi media pendidikan/penyuluhan kesehatan pada remaja dengan metode permainan simulasi (*simulation game*). Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Khoirani, Albiner Siagian, dan Fitri Ardiani (2012) menyatakan bahwa pemberian promosi kesehatan dengan menggunakan media permainan dapat memberikan perbedaan tindakan antara sebelum dan sesudah perlakuan, begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Aditya Rizki (2012) juga membuktikan bahwa metode *simulation game* lebih berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan mengenai KRR (Kesehatan Reproduksi Remaja) dibandingkan dengan metode *Focus Group Discussion* (Khamidah, 2011; Arisjulyanto et al., 2021).

Permainan (*game*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Informasi tersebut disampaikan dengan singkatan kata-kata. Permainan dapat mengetes kemampuan para pemain. Permainan dapat pula memperlihatkan situasi atau masalah kepada para peserta didik

(Sudjana, 2011). Keunggulan pendidikan kesehatan yang diberikan melalui permainan (*game*) yakni Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar, ada kompetisi dan ingin menang yang dirasakan oleh para peserta, dapat menggunakan alat-alat yang mudah ditemukan di daerah setempat, murah, dan gampang digunakan, dan ganjaran bagi pemenang dirasakan secara langsung serta penilaian bersama oleh pengamat dan pemain. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afifah (2015), bahwa permainan SHART JOURNEY (inovasi permainan monopoli) efektif meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS pada remaja (Arisjulyanto et al., 2022).

Berdasarkan studi kasus peneliti, Puskesmas Kota Tanjungpinang mempunyai 3 Posyandu Remaja (Posrem) yakni di kelurahan kamboja (Posrem edelweis), di kelurahan Kampung baru (Posrem Berkabar) dan di Tanjungpinang barat (Posrem Bujang dara), ditemukan bahwa jumlah remaja yang anemia tahun 2019 sebanyak 20 orang, dan tahun 2020 meningkat menjadi 48 orang, pada hal salah satu keadaan yang berpengaruh buruk terhadap kesehatan remaja termasuk kesehatan reproduksi remaja adalah anemia. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “*Game* Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai salah satu media inovasi *Health Education* yang dapat mempengaruhi pengetahuan remaja tentang anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang Tahun 2021”

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau *Quasy experiment* dengan rancangan *nonrandomized pretest and post test with control group design* yang digunakan untuk mengetahui pengaruh *Game* Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai salah satu media inovasi *Health Education* terhadap perubahan perilaku remaja tentang anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang Tahun 2021. Penelitian *Quasy eksperiment* dengan rancangan *nonrandomized pretest and post test with control group design*.

Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh remaja di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang sebanyak 8171 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *metode purposive sampling* dimana untuk memperoleh data peneliti menemui subjek penelitian yaitu seluruh remaja yang terdaftar di Posyandu remaja edelweis dan berkabar yang memenuhi kriteria inklusinya yaitu : remaja yang bersedia menjadi sampel, remaja usia 10-19 tahun dan remaja terdaftar sebagai anggota posyandu remaja wilayah kerja puskesmas kota tanjungpinang sedangkan kriteria ekslusinya adalah remaja yang sedang tidak berada ditempat saat penelitian dan remaja yang sedang sakit berat. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus besar sampel menurut skala pengukuran variabel numerik dua kelompok tidak berpasangan untuk estimasi rerata 2 populasi yaitu 32 orang, yang terdiri dari 2 kelompok (kelompok kontrol dan kelompok perlakuan) jadi total sampel dalam penelitian ini adalah 64 masing-masing kelompok 32 orang. ditambah 10% atau 2 orang untukantisipasi bila ada responden yang *Droup Out* (DO) jadi total jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 66 orang.

Data primer yang digunakan yaitu hasil studi pendahuluan menggunakan angket, pretest, dan *posttest*. Angket studi pendahuluan diberikan kepada responden untuk mengetahui pengetahuan responden mengenai anemia, sedangkan angket *pretest* dan *posttest* diberikan untuk mengetahui pengaruh media permainan “GEMA” (*Game* edukasi Monopoli Anemia)

dalam meningkatkan pengetahuan responden mengenai anemia. instrumen yang digunakan yaitu “GEMA” (*Game Edukasi Monopoli Anemia*) dan Kuesioner/angket.

HASIL

Uji validitas menunjukkan angket yang disusun sudah diuji cobakan pada sampel tercoba sebanyak 30 responden. Sampel tercoba dalam penelitian ini yaitu remaja yang berusia 10-19 tahun yang tinggal di Kota Tanjungpinang yang memiliki karakteristik sama dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dari uji coba tersebut akan diolah untuk menguji validitasnya menggunakan uji statistik, dalam penelitian ini akan menggunakan program SPSS versi 22. Hasil akhirnya (r hitung) akan dibandingkan dengan r tabel *pearson product moment*, dengan $N = 30$ taraf signifikansi 5% diketahui r tabel = 0,361 dengan kriteria apabila r hitung $>$ r tabel maka berarti angket tersebut valid.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 22 dengan taraf signifikansi 5%. Perolehan r hitung dibandingkan dengan r tabel, apabila r hitung $>$ r tabel maka instrumen (angket) tersebut adalah reliabel. Setelah mendapatkan item pertanyaan yang valid, maka selanjutnya adalah menganalisis reliabilitas semua item pertanyaan. Hasil dari uji reliabilitas yang peneliti lakukan yaitu r alpha $>$ r tabel ($0,945 > 0,361$) sehingga dapat dikatakan bahwa 20 item pertanyaan pada kuesioner/angket penelitian adalah reliabel yang selanjutnya dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Penelitian tentang pengaruh Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) terhadap perilaku remaja terhadap anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang yang telah dilaksanakan pada bulan Agustus s/d Nopember 2021 yang dimulai dari pembuatan permainan GEMA, yang sebelumnya sudah di lakukan uji coba pada kelompok remaja di luar wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang sehingga didapat desain Game Monopoli yang di sukai remaja. Dari 66 responden sebagai sampel terpilih dalam penelitian ini yang terbagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok intervensi, semua dapat mengikuti penelitian dengan baik.

Hasil penelitian dalam karakteristik subjek penelitian setelah dilakukan uji analisis Univariat dari 66 orang responden didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Umur

No	Umur	Kelompok intervensi	
		Frekuensi	Presentase (%)
1.	10 tahun	3	9.1
2.	11 tahun	7	21.2
3.	12 tahun	8	24.2
4.	13 tahun	2	6.1
5.	14 tahun	5	15.2
6.	15 tahun	3	9.1
7.	16 tahun	1	3.0
8.	17 tahun	3	9.1
9.	18 tahun	1	3.0
Total		33	100

Tabel 2. Distribusi Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Presentase (%)
1.	Laki-laki	11	33.3
2.	Perempuan	22	66.7
Total		33	100

Tabel 3. Distribusi pengetahuan remaja tentang anemia sebelum dan sesudah intervensi kelompok kontrol

No	Tingkat Pengetahuan	Pre Test		Post Test	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Presentase
1.	Kurang	24	72.7	14	42.4
2.	Cukup	9	27.3	19	57.6
3.	Baik	0	0	0	0
Total		18	100	18	100

Tabel 4. Distribusi pengetahuan remaja tentang anemia sebelum dan sesudah intervensi kelompok kontrol

No	Tingkat Pengetahuan	Pre Test		Post Test	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Presentase
1.	Kurang	22	66.7	0	0
2.	Cukup	10	30.3	0	0
3.	Baik	1	3.0	33	100
Total		18	100	18	100

Hasil penelitian dalam karakteristik subjek penelitian setelah dilakukan uji analisis Bivariat dari 66 orang responden didapat hasil rata-rata nilai pengetahuan responden setelah intervensi pada kelompok eksperimen sebesar 84.55 gr% dengan standar deviasi 8.6. Terlihat nilai mean perbedaan antara pre test dan post test adalah 1.5 dengan standar deviasi 0.63 Hasil uji statistik di peroleh nilai 0.000 maka dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan GEMA sebagai media Health Education terhadap pengetahuan remaja tentang anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang tahun 2021.

Analisa perbedaan perilaku (pengetahuan) anemia pada remaja sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok Eksperimen dan kontrol

Variabel Pengetahuan	Pre test		N	P value
	Mean±SD	Post Tes Mean±SD		
Kelompok Eksperimen	54.24±10.7	84.55±8.6	33	0.000
Kelompok Kontrol	49.70±13.4	58.79±10.5	33	

PEMBAHASAN

Puskesmas Kota Tanjungpinang mempunyai 3 Posyandu Remaja (Posrem) yakni di kelurahan kamboja Posyandu remaja edelweis, di kelurahan Kampung baru Posyandu remaja Berkabar dan di Tanjungpinang barat Posyandu remaja Bujang dara, dari hasil studi dokumentasi peneliti ditemukan bahwa jumlah remaja yang anemia tahun 2019 sebanyak 20 orang, dan tahun 2020 meningkat menjadi 48 orang, pada hal salah satu keadaan yang berpengaruh buruk terhadap kesehatan remaja termasuk kesehatan reproduksi remaja adalah anemia. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan Judul *Game Edukasi monopoli Anemia (GEMA)* sebagai salah satu media inovasi *health education* yang dapat mempengaruhi pengetahuan remaja terhadap anemia sehingga angka kejadian anemia dapat diturunkan. Usia remaja masih termasuk anak yang masih suka suka bermain. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena di dalam dirinya terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Metode permainan monopoli dapat digunakan dalam pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia. Model permainan monopoli ini pada dasarnya sama dengan bentuk permainan monopoli biasa yaitu untuk menguasai. Menguasai pada permainan monopoli ini adalah menguasai pengetahuan. Keuntungan metode permainan monopoli sebagai media penyuluhan kesehatan antara lain: (1) unsur kompetisi; (2) adanya partisipasi aktif dari remaja untuk belajar; (3) dapat memberikan umpan balik; dan (4) bersifat luwes.

Media penyuluhan atau pendidikan kesehatan berfungsi untuk mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi remaja dengan media penyuluhan. Media penyuluhan yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat mempertinggi hasil belajarnya. Penggunaan media penyuluhan sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Media penyuluhan sangat membantu peserta didik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien.

Petugas kesehatan atau penyuluh harus menggunakan media yang terbaik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bahan penyuluhan, salah satu caranya dengan mengembangkan media penyuluhan yang paling baik, menarik dan menyenangkan, karena kegiatan penyuluhan atau pendidikan kesehatan akan sangat menyenangkan dan tidak membosankan dapat dilakukan dengan mengadopsi beberapa permainan yang sederhana seperti permainan monopoli GEMA, karena dengan permainan GEMA yang dibuat dengan ukuran raksasa yaitu 2 meter x 2 meter dengan konsep belajar sambil bermain agar motivasi remaja akan lebih banyak beraktifitas dan penyuluhan akan menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dengan cara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Zuhri Firdaus, dkk, tahun 2014 menyatakan bahwa media permainan monopoli IPA selain unik dan menarik juga membuat mereka menjadi lebih bersemangat dan percaya diri dalam pelajaran IPA materi sistem pencernaan makanan karena membuat situasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga meningkatkan nilai prestasi siswa.

Perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dapat diketahui dengan melakukan uji t berpasangan dengan menggunakan SPSS. Pada uji t berpasangan, data dikatakan ada perbedaan antara nilai sebelumnya dengan nilai sesudahnya apabila nilai *p* kurang dari 0,005. Setelah dilakukan pengujian, diperoleh hasil bahwa nilai *p* adalah 0,0000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *p* kurang dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hasil yang bermakna ini menunjukkan bahwa metode permainan GEMA efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang anemia.

Metode pendidikan kesehatan dapat berupa simulasi permainan seperti monopoli yang sudah terbukti dari beberapa penelitian terdahulu efektif dan dapat meningkatkan pengetahuan remaja atau peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afifah (2015), bahwa permainan SHART JOURNEY (inovasi permainan monopoli) efektif meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS pada remaja, Begitu juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Anang Gatot Subroto (2016) yang berjudul pemanfaatan media Monopoli untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA peserta didik kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan tahun pelajaran 2015/2016. Budi Adi Prayogo (2017), dalam penelitian yang berjudul pengembangan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Berdasarkan hasil penelitian bahwa perencanaan pengembangan media berupa desain atau rancangan media permainan Monopoli sangat menentukan bagaimana pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan media yang baik dan efektif.

Media penyuluhan atau pendidikan kesehatan adalah segala alat peraga penyuluhan yang digunakan untuk menyampaikan materi penyuluhan kepada sasaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan penyuluhan atau pendidikan kesehatan itu sendiri. Menurut Rohman dan amri (2013), media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya menurut Arsyad (2012) penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, motivasi belajar, terutama media dalam bentuk simulasi atau permainan. Ismail mengemukakan (dalam Jawandi 2013), tujuan dari permainan edukatif adalah untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, aspek sosial serta kreatifitas. Salah satu permainan edukatif adalah monopoli. Sistem permainan monopoli dilaksanakan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan monopoli, kemudian menjawab soal apabila peserta tidak dapat menjawab soal maka peserta tidak dapat melanjutkan permainan, namun jika peserta berhasil menjawab soal maka akan mendapat satu bintang. Kelompok yang paling cepat mencapai *finish* dan mendapat bintang terbanyak adalah pemenangnya(Arisjulyanto et al., 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan kesimpulan hasil penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh *Game* Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai salah satu media inovasi *Health Education* terhadap pengetahuan remaja tentang anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang Tahun 2021
2. Ada perbedaan pengetahuan remaja yang menggunakan *Game* Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai media inovasi *Health Education* dengan yang tidak menggunakan Gema sebagai media health education dalam memahami anemia di Wilayah kerja Puskesmas Kota Tanjungpinang Tahun 2021

SARAN

Perlu dilakukan re desain papan monopoli untuk materi pendidikan kesehatan yang lain sehingga media pendidikan kesehatan lebih menarik agar materi pendidikan kesehatan dapat diterima secara maksimal oleh remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, M dan Bambang W. 2012. Peranan Gizi dalam Siklus Kehidupan. Jakarta: Kencana
- Almatsier, S. 2014. Prinsip Dasar Ilmu Gizi. Jakarta: Gramedia.
- Afifah Asni. 2015. Keefektifan permainan “SHART JOURNEY” (inovasi permainan monopoli) dalam meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS pada remaja yang tinggal di kompleks Resolialisasi Argorejo. Skripsi Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Arikunto. S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Arisjulyanto, D., Ikhtiar, R. W., & Akbar, M. (2022). Application Of Health Promoting University To Students ' Knowledge About The Importance Of Physical Activity. *Jurnal Eduhealt*, 13(02), 694–698.
- Arisjulyanto, D., Ismail, D., & Fuad, A. (2019). *Intensity Of Social Media Use With Premarital Sexual Behavior Of Adolescents In Smk 2 Gerung West Lombok*. Universitas Gadjah Mada.
- Arisjulyanto, D., Puspitas, N. I., Hendry, Z., & Andi, M. A. (2021). The effect of adolescent empowerment on changes in knowledge and attitudes about pramarital sexual behavior. *BKM PUBLIC HEALTH AND COMMUNITY MEDICINE*.
- Rosamali, A., & Arisjulyanto, D. (2020). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Bahaya Pernikahan Dini Di Lombok Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 21–25. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1143>
- Badriah, 2014. Gizi dalam Kesehatan Reproduksi. Bandung : PT Refika Aditama
- Budiarni W, dan Subagio HW. 2012. Hubungan Pengetahuan, Sikap, dan Motivasi Dengan Kepatuhan Konsumsi Tablet Besi Folat Pada Ibu Hamil. *Journal of Nutrition College*, 1(1): 99-106
- Citra kesumasari, 2012. Anemia Gizi Masalah dan Pencegahannya. Yogyakarta: Kalika.
- Dahro, A., 2012, Analisis Perilaku wanita untuk kesehatan, Salemba Medika. Jakarta

- Kumalasari, A. (2012). Kesehatan reproduksi, Salemba Medika, Jakarta.
- Kusmiran. E.201. Kesehatan reproduksi remaja dan wanita. Salemba medika, Jakarta
- Kementerian Kesehatan RI. 2013. Laporan Riset Kesehatan Dasar 2013. Jakarta
- Kementerian Kesehatan RI. 2018. Hasil Utama Risesdas 2018. Kementerian Kesehatan
Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- Kholid. A. 2015. Promosi Kesehatan. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Listiana, A. 2016. Analisis Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Kejadian Anemia Gizi Besi Pada Remaja Putri di SMKN 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah. Jurnal Kesehatan, 7 (3), hlm 455-469
- Martini, 2015. Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Anemia pada Remaja Putri di MAN 1 METRO. Jurnal Kesehatan Metro Sai Mawai. Vol. 8(1) Edisi Juni.
- Nuradhiani. A, Dodik. B dan Cesilia. M. D. 2017. Dukungan Guru Meningkatkan Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah pada Remaja Putri di Kota Bogor. Jurnal: Gizi Pangan, 12 (3).
- Notoatmodjo S., 2018. Metodologi Penelitian Kesehatan, PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Proverawati, Misaro. S. 2011. MENARCHE. Menstruasi Pertama Penuh Makna. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Proverawati. A. 2015. Buku ajar gizi untuk kebidanan, Mutia Mediak, Yogyakarta
- Riyanto, 2011. Buku Ajar Metodologi Penelitian. Jakarta: EGC
- Rahmi, Nur. 2014. Hubungan Asupan Zat Besi (Fe) dan Infeksi Kecacingan Terhadap Kejadian Anemia pada Anak Jalanan di Kecamatan Mariso. Kota Makassar. UIN Alauddin Makassar
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta
- Silistyaningsih, haryani, 2011. Gizi untuk kesehatan ibu dan anak, Yogyakarta: Graha Ilmu
- WHO, 2013. World Health Statistic. World Health Organization.
- WHO, 2014. Maternal Mortality. World Health Organization.
- WHO 2015. World Health Statistic. World Health Organization.
- Yuniarti, Rusmilawaty & Tri, T. 2015. Hubungan Antara Kepatuhan Minum Tablet Fe Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri di MA Darul Imad Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar. Jurnal Publikasi Kesehatan Masyarakat Indonesia, 2 (1). hlm 31-36