

Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Kesehatan Tentang Anemia: *Literature Review*

Ajeng Ayu Mahira¹, Friska Realita²

Program Studi Kebidanan Program Sarjana dan Profesi Bidan Fakultas Farmasi
Universitas Islam Sultan Agung Semarang^{1,2}

*Email Korespondensi: ajengmahira1908@gmail.com, friskarealita@unissula.ac.id.

Sejarah Artikel:

Diterima 24-05-2026
Disetujui 27-07-2026
Diterbitkan 29-07-2026

ABSTRACT

Background: Anaemia is a common health problem in adolescent girls that can affect concentration, growth and overall health. Digital media-based health education is a potential strategy to increase awareness and knowledge about anaemia. **Objectives:** This article aims to analyse the effectiveness of various digital educational media in improving adolescent girls' understanding of anaemia prevention. **Methods:** This review is based on a review of five studies with quasi-experimental approaches and randomised clinical trials that measured changes in knowledge, attitudes, and biological indicators of anaemia before and after educational interventions. **Results:** Education using TikTok media increased the mean score from 21.55 to 24.85 ($p=0.000$), while infographics increased from 18.90 to 25.50 ($p=0.000$). Podcasts increased knowledge scores from 76.94 ± 12.49 to 88.71 ± 12.51 ($p=0.000$) and attitudes ($p=0.036$). Digital games significantly increased Hb ($p<0.001$), but did not affect serum iron ($p=0.35$). Educational leaflet increased the good knowledge category from 0% to 83.33% ($p=0.02$), and HBM-based animated video increased the score from 94 to 102 ($p=0.000$). **Conclusion:** Interactive digital media was effective in improving adolescents' knowledge about anaemia compared to traditional media.

Keywords: Anaemia; Education; Mediakeyword.

ABSTRAK

Latar belakang: Anemia merupakan masalah kesehatan umum pada remaja putri yang dapat mempengaruhi konsentrasi, pertumbuhan, dan kesehatan secara keseluruhan. Edukasi kesehatan berbasis media digital menjadi strategi potensial untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang anemia. **Tujuan:** Artikel ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas berbagai media edukasi digital dalam meningkatkan pemahaman remaja putri mengenai pencegahan anemia. Metode: Kajian ini berdasarkan telaah lima penelitian dengan pendekatan kuasi-eksperimental dan uji klinis teracak yang mengukur perubahan pengetahuan, sikap, serta indikator biologis anemia sebelum dan sesudah intervensi edukasi. **Hasil:** Edukasi menggunakan media TikTok meningkatkan skor rata-rata dari 21,55 menjadi 24,85 ($p=0,000$), sedangkan infografis meningkatkan dari 18,90 menjadi 25,50 ($p=0,000$). Podcast meningkatkan skor pengetahuan dari $76,94 \pm 12,49$ menjadi $88,71 \pm 12,51$ ($p=0,000$) dan sikap ($p=0,036$). Game digital menaikkan Hb signifikan ($p<0,001$), namun tidak mempengaruhi serum iron ($p=0,35$). Edukasi leaflet meningkatkan kategori pengetahuan baik dari 0% menjadi 83,33% ($p=0,02$), dan video animasi berbasis HBM meningkatkan skor dari 94 menjadi 102 ($p=0,000$). **Kesimpulan:** Media digital interaktif terbukti efektif meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia dibandingkan media tradisional.

Kata Kunci: Anemia; Edukasi; Media

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Mahira, A. A. ., & Realita, F. . (2026). Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Kesehatan Tentang Anemia: Literature Review. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 9085-9094. <https://doi.org/10.63822/9ajjm570>

PENDAHULUAN

Anemia merupakan salah satu masalah kesehatan yang banyak dialami oleh remaja, terutama remaja putri, di berbagai negara termasuk Indonesia. Menurut laporan Kementerian Kesehatan RI (Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, 1945), prevalensi anemia pada remaja di Indonesia mencapai 32%, yang berarti hampir sepertiga dari populasi remaja mengalami kondisi ini. Anemia dapat menyebabkan berbagai dampak negatif seperti kelelahan, penurunan konsentrasi, serta gangguan pertumbuhan dan perkembangan kognitif (WHO, 2024). Faktor utama penyebab anemia pada remaja adalah rendahnya asupan zat besi akibat pola makan yang tidak seimbang, meningkatnya kebutuhan zat besi selama masa pertumbuhan, serta menstruasi pada remaja putri (Az-zahra & Kurniasari, 2022). Kurangnya kesadaran mengenai pencegahan anemia juga memperburuk kondisi ini sehingga diperlukan intervensi berupa edukasi kesehatan. Menurut penelitian (Muyassaroh & Isharyanti, 2020), penggunaan media edukasi yang menarik seperti audiovisual dan booklet dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia dan pencegahannya, sehingga edukasi kesehatan yang efektif sangat diperlukan.

Pemerintah Indonesia telah menetapkan berbagai kebijakan terkait pencegahan dan penanganan anemia pada remaja. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 6 Tahun 2024 dirilis untuk memperkuat upaya pencegahan dan penanganan anemia melalui intervensi spesifik. Kementerian Kesehatan RI juga mengeluarkan pedoman pencegahan dan penanggulangan anemia pada remaja putri serta melaksanakan program skrining anemia melalui pemeriksaan kadar hemoglobin (Hb) minimal satu tahun sekali dan pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) sebagai strategi utama dalam mengurangi kasus anemia, yang juga mendukung target penurunan stunting sesuai Peraturan Presiden (Perpres) No. 72 Tahun 2021. Namun, meskipun program suplementasi TTD telah berjalan, cakupan konsumsi rutin masih rendah. Berdasarkan data BPS (2018), hanya sekitar 37,1% remaja putri yang rutin mengonsumsi TTD sesuai anjuran. Rendahnya kepatuhan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman, efek samping seperti mual atau sembelit, serta minimnya dukungan lingkungan dan faktor psikologis seperti ketidakpedulian terhadap kesehatan, sehingga diperlukan pendekatan edukasi yang lebih inovatif.

Edukasi kesehatan memiliki peran penting dalam menurunkan prevalensi anemia melalui peningkatan pemahaman tentang pola makan sehat dan konsumsi zat besi. Penelitian (Az-zahra & Kurniasari, 2022) menunjukkan bahwa media edukasi gizi yang menarik dapat meningkatkan pengetahuan remaja, sedangkan (Muyassaroh & Isharyanti, 2020) menemukan bahwa media audiovisual dan booklet “SECANTIK TAMI” efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap anemia premarital. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa remaja yang mendapatkan edukasi lebih cenderung mengonsumsi makanan kaya zat besi seperti daging merah, sayuran hijau, dan kacang-kacangan (Kementerian Kesehatan RI, Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, 1945). Hal ini diperkuat oleh penelitian (Listiana & Jasa, 2023) yang menyatakan bahwa edukasi melalui video dapat meningkatkan pengetahuan remaja secara signifikan, serta penelitian (FERANICA, E. M., & YULYANA, 2024) yang menunjukkan bahwa media flayer efektif meningkatkan pemahaman remaja putri di pesantren mengenai konsumsi TTD. Selain itu, (Rahmawati et al., 2024) menyoroti pentingnya senyawa Fe dalam pencegahan anemia, dan (Amanupunnyo et al., 2024) menunjukkan bahwa edukasi langsung juga efektif meningkatkan pemahaman remaja.

Meskipun edukasi kesehatan terbukti efektif, masih terdapat tantangan dalam implementasinya. Penelitian (Az-zahra & Kurniasari, 2022) menunjukkan bahwa efektivitas edukasi dipengaruhi oleh metode penyampaian dan keterlibatan peserta, sementara (Muyassaroh & Isharyanti, 2020) menekankan bahwa edukasi berkelanjutan dengan media menarik lebih efektif dibandingkan edukasi satu kali. Faktor

lingkungan sosial dan dukungan keluarga juga berpengaruh terhadap keberhasilan edukasi, sehingga diperlukan strategi berbasis komunitas dan dukungan tenaga kesehatan agar perubahan perilaku dapat terjadi secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh edukasi kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri mengenai anemia dan pencegahannya, mengkaji efektivitas media edukasi seperti video, booklet, dan flayer dalam meningkatkan kepatuhan konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD), mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan edukasi kesehatan, serta memberikan rekomendasi strategi edukasi berbasis komunitas yang berkelanjutan untuk menurunkan prevalensi anemia pada remaja putri. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini adalah bahwa edukasi kesehatan berpengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan dan kepatuhan remaja putri dalam mencegah anemia melalui konsumsi TTD secara rutin, media audiovisual dan booklet lebih efektif dibandingkan metode konvensional, faktor lingkungan sosial dan dukungan keluarga mempengaruhi efektivitas edukasi, serta edukasi berkelanjutan lebih efektif dibandingkan edukasi satu kali dalam mengubah sikap dan perilaku remaja.

METODE PENELITIAN

Untuk artikel penelitian, metode harus memuat jenis dan/atau rancangan penelitian, waktu dan lokasi studi, populasi dan sampel, variabel, cara pengumpulan data untuk masing-masing variabel, metode analisis data, serta kelaikan etik. Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan menganalisis hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik pengaruh edukasi kesehatan anemia pada remaja. Sumber literatur diperoleh dari tiga database utama, yaitu Google Scholar, PubMed, dan ScienceDirect, yang dipilih karena menyediakan cakupan penelitian yang luas dalam bidang kesehatan masyarakat, pendidikan, dan gizi. Pencarian literatur dilakukan menggunakan kata kunci “Health Education and Anemia in Adolescents”, “Effectiveness of Audiovisual Media on Anemia Prevention”, “Iron Deficiency Anemia in Teenagers” untuk artikel berbahasa Inggris, serta “Edukasi Kesehatan dan Anemia pada Remaja”, “Efektivitas Media Audiovisual dalam Pencegahan Anemia”, dan “Kekurangan Zat Besi pada Remaja” untuk artikel berbahasa Indonesia. Artikel yang dipilih berasal dari rentang publikasi 2020–2025 agar relevan dengan perkembangan penelitian terbaru dalam bidang ini.

Proses pencarian awal menghasilkan 190 artikel dari berbagai sumber. Artikel yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yaitu (1) membahas efektivitas edukasi kesehatan terhadap anemia pada remaja, (2) menggunakan pendekatan kuantitatif, kualitatif, atau metode campuran, (3) diterbitkan dalam jurnal peer-reviewed, dan (4) tersedia dalam teks lengkap. Artikel yang dikecualikan dari kajian ini meliputi (1) studi yang hanya berfokus pada aspek medis tanpa membahas intervensi edukasi kesehatan, (2) artikel yang tidak tersedia dalam teks penuh, dan (3) artikel yang duplikat dalam database berbeda. Setelah melalui proses penyaringan, diperoleh 6 artikel yang relevan, terdiri dari 5 artikel berbahasa Inggris dan 1 artikel berbahasa Indonesia. Artikel yang terpilih dianalisis secara mendalam dengan membandingkan temuan penelitian, mengelompokkan berdasarkan kategori utama seperti jenis media edukasi yang digunakan (audiovisual, booklet, atau kombinasi), dampak edukasi terhadap peningkatan pengetahuan remaja, serta efektivitas edukasi dalam perubahan sikap dan perilaku konsumsi zat besi. Sintesis literatur dilakukan dengan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola temuan yang konsisten maupun kontradiktif dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, kajian ini bertujuan untuk memperoleh kesimpulan yang lebih terarah mengenai pengaruh edukasi kesehatan anemia pada remaja melalui berbagai media pembelajaran.

Proses seleksi artikel ditampilkan dalam diagram alur pada lampiran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Telaah Jurnal

No	Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Negara	Metode	Sampel	Hasil Penelitian
1	Bunga Sovani Firdawiyanti, Ratih Kurniasari (2023)	Pengaruh penggunaan media edukasi video TikTok dan infografis terhadap pengetahuan anemia pada remaja putri	Indonesia	Kuesioner pre-test dan post-test via Google Form	Purposive sampling, 40 responden (20 TikTok, 20 Infografis)	- Media TikTok: Peningkatan skor rata-rata dari 21,55 menjadi 24,85, p-value 0,000 ($p < 0,005$); - Media Infografis: Peningkatan skor rata-rata dari 18,90 menjadi 25,50, p-value 0,000 ($p < 0,005$); Tidak ada perbedaan signifikan antar media, keduanya efektif meningkatkan pengetahuan anemia.
2	Ra'afi Adhila Fayasari (2023)	Effect of nutrition education using the podcast method on adolescent girls' knowledge and attitudes on anemia in Central Jakarta	Indonesia	Kuesioner online (pre-test dan post-test) tentang pengetahuan dan sikap, validasi dengan analisis korelasi Spearman, reliabilitas Cronbach alpha 0,733 (pengetahuan) dan 0,802 (sikap)	Stratified random sampling, 68 responden (34 podcast, 34 flyer)	- Pengetahuan: podcast (pre 76,94±12,49 : post 88,71±12,51, $p=0,000$), flyer (pre 71,65±13,62 : post 80,24±13,95, $p=0,000$); beda antar grup $p=0,007$. - Sikap: podcast (pre 84,00±6,47 : post 86,88±7,05, $p=0,036$), flyer (pre 83,24±10,37 : post 82,82±13,49, $p=0,472$); beda antar grup $p=0,389$. - Peningkatan skor pengetahuan lebih besar pada podcast dibanding flyer.
3	Ghadam et al., 2023	Evaluating the effect of digital game-based nutrition	Iran	Kuesioner pengetahuan, sikap, praktik; recall makanan	Cluster random sampling : 176 remaja putri, 3	- Pengetahuan, sikap, praktik meningkat signifikan

		education on anemia indicators in adolescent girls: A randomized clinical trial		hari; pengukuran Hb, ferritin, serum iron, transferrin, TIBC, hematokrit, MCV, MCH, MCHC	diacak menjadi 88 kelompok intervensi, 88 kelompok kontrol	(p<0,001) pada kelompok game digital - Hb meningkat signifikan (intervensi p<0,001; antar grup p=0,03) - Ferritin meningkat (intervensi p<0,001; antar grup p=0,16) - Tidak ada perubahan signifikan pada serum iron (p=0,35), TIBC (p=0,73), transferrin saturation (p=0,29), dan hematokrit (p=0,56)
4	Nur Hilda Oktaviani, 2022	The Effect of Leaflet Intervention on the Level Knowledge Adolescents Girl with the Incidence Anemia in Junior High School Jepara	Indonesia	Kuesioner pre-test dan post-test tentang pengetahuan anemia	Accidental sampling, 60 responden	- Pengetahuan kategori baik meningkat dari 0% menjadi 83,33% - Peningkatan rata-rata skor pre-test 33,33% menjadi 83,33% - p-value = 0,02 (p < 0,05), menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan anemia setelah intervensi leaflet
5	Siti Aisah, Suhartini Ismail, Ani Margawati, 2022	Animated educational video using health belief model on the knowledge of anemia prevention among female adolescents: An intervention study	Malaysia	Kuesioner berbasis Health Belief Model (validitas r=0,8), pre-test dan post-test dilakukan online	Multistage random sampling, 161 responden (78 intervensi, 83 kontrol)	- Skor rata-rata pengetahuan meningkat: intervensi pre 94, post 1 99, post 2 102; kontrol pre 93, post 1 94, post 2 97 - Semua indikator HBM pada kelompok intervensi mengalami perubahan signifikan

(p=0,001)
- p-value antar
kelompok untuk
skor pengetahuan
anemia **p=0,000**
- Efek besar (power
size 1.000) pada
semua indikator
utama HBM

Diperoleh 5 artikel yang terpilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Seluruh artikel yang diperoleh menggunakan subjek penelitian remaja yang berisiko mengalami anemia dan mendapatkan edukasi terkait pencegahan serta dampaknya. Artikel yang dipilih mencakup penelitian yang membahas efektivitas edukasi anemia menggunakan media audiovisual dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap pentingnya pencegahan anemia, konsumsi makanan bergizi, serta pemahaman mengenai gejala dan konsekuensi anemia. Berikut ini adalah proses pencarian artikel yang digunakan dalam kajian literatur, yang dapat dilihat pada diagram alur.

Berdasarkan hasil telaah literatur, berbagai metode edukasi kesehatan telah digunakan untuk meningkatkan pemahaman remaja putri tentang anemia. Media edukasi yang dikaji dalam penelitian meliputi game digital, aplikasi mobile, podcast, video animasi, TikTok, infografis, dan leaflet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua media edukasi yang digunakan berhasil meningkatkan tingkat pengetahuan remaja putri terkait anemia. Media berbasis digital dan interaktif, seperti game digital dan aplikasi mobile, menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan media statis seperti leaflet dan infografis. Penjelasannya sebagai berikut.

Menurut penelitian oleh (Sovani Firdawiyanti et al., 2023), penggunaan media edukasi digital seperti video TikTok dan infografis menunjukkan peningkatan signifikan pada skor pengetahuan anemia remaja putri. Pada kelompok video TikTok, rata-rata skor pengetahuan meningkat dari 21,55 menjadi 24,85 dengan p-value 0,000 ($p < 0,005$), sedangkan pada kelompok infografis skor meningkat dari 18,90 menjadi 25,50 dengan p-value 0,000 ($p < 0,005$). Hal ini selaras dengan temuan bahwa kedua media mampu meningkatkan pengetahuan secara efektif tanpa perbedaan signifikan di antara keduanya. Media digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memudahkan remaja untuk memahami konsep kesehatan. Dengan desain yang dinamis dan pendekatan visual yang kuat, media digital dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah diingat. Hasil ini memperkuat peran penting media digital sebagai sarana efektif dalam pendidikan kesehatan remaja.

Menurut (Adlu & Fayasari, 2023), media edukasi berbasis podcast juga menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia. Pengetahuan pada kelompok podcast meningkat dari $76,94 \pm 12,49$ menjadi $88,71 \pm 12,51$ dengan p-value 0,000, sedangkan pada kelompok flyer dari $71,65 \pm 13,62$ menjadi $80,24 \pm 13,95$ dengan p-value 0,000. Selaras dengan itu, sikap juga meningkat pada kelompok podcast dengan $p=0,036$, namun tidak signifikan pada kelompok flyer ($p=0,472$). Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis audio-visual seperti podcast lebih efektif dibandingkan media cetak tradisional. Media podcast memungkinkan penyampaian informasi yang lebih personal dan fleksibel dalam penggunaannya. Adanya perbedaan peningkatan pengetahuan yang lebih besar pada podcast menegaskan pentingnya pemilihan metode edukasi yang sesuai dengan karakteristik generasi muda.

Menurut hasil penelitian (Ghadam et al., 2023), pendekatan edukasi berbasis permainan digital

meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktik dengan $p < 0,001$, serta meningkatkan kadar Hb secara signifikan ($p < 0,001$ antar grup $p = 0,03$). Namun, indikator biologis lainnya seperti serum iron ($p = 0,35$), TIBC ($p = 0,73$), dan transferrin saturation ($p = 0,29$) tidak menunjukkan perubahan signifikan. Hal ini selaras dengan pandangan bahwa media statis seperti leaflet atau flyer memiliki keterbatasan dalam meningkatkan pengetahuan jangka panjang dibandingkan media interaktif. Permainan digital mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan peserta lebih baik dibandingkan media statis. Interaktivitas menjadi faktor kunci dalam keberhasilan edukasi berbasis teknologi. Dengan demikian, penggunaan media statis perlu disertai metode lain untuk memperkuat efektivitasnya dalam edukasi kesehatan.

Menurut penelitian (Oktaviani, 2023), intervensi menggunakan leaflet meningkatkan kategori pengetahuan baik dari 0% menjadi 83,33% dengan peningkatan rata-rata skor pre-test dari 33,33% menjadi 83,33%, dan p-value sebesar 0,02. Selaras dengan itu, media leaflet efektif jika dikombinasikan dengan strategi komunikasi visual yang menarik. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media edukasi antara lain adalah kemudahan akses informasi, kesesuaian pesan dengan karakteristik audiens, dan metode penyampaian yang inovatif. Leaflet dapat berfungsi optimal bila disajikan dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang mendukung pemahaman. Selain itu, intensitas dan frekuensi edukasi berperan penting dalam mempertahankan peningkatan pengetahuan peserta. Keterlibatan emosional dan relevansi materi juga menentukan keberhasilan program edukasi berbasis media.

Menurut (Aisah et al., 2022), pemberian edukasi menggunakan video animasi berbasis Health Belief Model (HBM) mampu meningkatkan skor rata-rata pengetahuan dari 94 menjadi 102 dengan p-value 0,000 dan efek besar (power size 1,000). Selaras dengan itu, penerapan teori HBM dalam media edukasi memberikan kerangka yang efektif untuk memodifikasi persepsi dan perilaku kesehatan. Video edukasi animasi dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta terhadap informasi kesehatan kompleks seperti anemia. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi edukasi kesehatan perlu mengintegrasikan teknologi modern untuk memperluas jangkauan dan efektivitas. Penggunaan media animasi berbasis teori perilaku dapat diterapkan dalam program promosi kesehatan di sekolah-sekolah. Dengan demikian, program edukasi kesehatan di masa depan diharapkan lebih inovatif dan berbasis bukti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian lima artikel penelitian, dapat disimpulkan bahwa media edukasi berbasis digital seperti video TikTok, podcast, game digital, dan video animasi berbasis Health Belief Model (HBM) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri mengenai anemia. Peningkatan skor pengetahuan pada media TikTok dari 21,55 menjadi 24,85 dengan p-value 0,000 menunjukkan efektivitas tinggi, sedangkan infografis mencapai kenaikan dari 18,90 menjadi 25,50 dengan p-value 0,000. Podcast meningkatkan rata-rata pengetahuan dari $76,94 \pm 12,49$ menjadi $88,71 \pm 12,51$ ($p = 0,000$), sedangkan flyer hanya dari $71,65 \pm 13,62$ ke $80,24 \pm 13,95$ ($p = 0,000$) namun dengan peningkatan sikap tidak signifikan ($p = 0,472$). Pada edukasi berbasis permainan digital, peningkatan Hb pada kelompok intervensi tercatat signifikan ($p < 0,001$) dengan perbandingan antar grup $p = 0,03$. Namun demikian, indikator serum iron ($p = 0,35$) dan TIBC ($p = 0,73$) tidak menunjukkan perbedaan bermakna. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan interaktif lebih superior dibanding media statis dalam meningkatkan pemahaman anemia.

Selanjutnya, edukasi menggunakan leaflet meningkatkan proporsi remaja dengan kategori pengetahuan baik dari 0% menjadi 83,33%, dengan rata-rata skor pre-test 33,33% meningkat menjadi

83,33% pasca-intervensi ($p=0,02$). Video animasi berbasis Health Belief Model meningkatkan skor rata-rata pengetahuan dari 94 menjadi 102 dengan p -value 0,000 dan power size sebesar 1.000, menunjukkan kekuatan efek intervensi yang sangat besar. Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media edukasi modern tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga dapat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku remaja putri terkait pencegahan anemia. Oleh karena itu, pemilihan media edukasi yang inovatif dan berbasis teori perilaku kesehatan sangat dianjurkan untuk program promosi kesehatan masa kini. Integrasi berbagai platform digital dalam program edukasi akan membantu meningkatkan keterjangkauan dan efektivitas intervensi. Hal ini penting untuk mengoptimalkan upaya pencegahan anemia di kalangan remaja yang memiliki preferensi terhadap teknologi dan audiovisual.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlu, R., & Fayasari, A. (2023). Effect of nutrition education using the podcast method on adolescent girls' knowledge and attitudes on anemia in Central Jakarta. *Action: Aceh Nutrition Journal*, 8(2), 139. <https://doi.org/10.30867/action.v8i2.696>
- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2022). Animated educational video using health belief model on the knowledge of anemia prevention among female adolescents: An intervention study. *Malaysian Family Physician*, 17(3), 97–104. <https://doi.org/10.51866/oa.136>
- Amanupunnyo, N. A., Batmomolin, A., & Amrullah, M. (2024). Peningkatan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Tablet Tambah Darah Dalam Pencegahan Anemia Melalui Metode Edukasi Kesehatan. 2(7), 2911–2916.
- Az-zahra, K., & Kurniasari, R. (2022). Efektivitas Pemberian Media Edukasi Gizi yang Menarik dan Inovatif terhadap Pencegahan Anemia kepada Remaja Putri : Literature Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 5(6), 618–627. <https://doi.org/10.56338/mppki.v5i6.2293>
- BPS. (2018). Dalam Angka Dalam Angka. Kota Kediri Dalam Angka, 1–68.
- FERANICA, E. M., & YULYANA, N. (2024). THE RELATIONSHIP BETWEEN HEALTH EDUCATION THROUGH FLAYER MEDIA TO INCREASE ADOLESCENT GIRLS ' KNOWLEDGE ABOUT BENGKULU CITY YEAR 2024. 12(2), 461–470.
- Ghadam, O. S., Sohrabi, Z., Mehrabi, M., Fararouei, M., Shahraki, M., Hejazi, N., Clark, C. C. T., Mehrabani, S., Gerami, S., & Nouri, M. (2023). Evaluating the effect of digital game-based nutrition education on anemia indicators in adolescent girls: A randomized clinical trial. *Food Science and Nutrition*, 11(2), 863–871. <https://doi.org/10.1002/fsn3.3120>
- Listiana, A., & Jasa, N. E. (2023). The Influence Of Health Education Using Video Education Media On Increasing Adolescent Women's Knowledge About Anemia. *JKM (Jurnal Kebidanan Malahayati)*, 9(4), 671–676. <https://doi.org/10.33024/jkm.v9i4.12610>
- Muyassaroh, Y., & Isharyanti, S. (2020). The Influence of Audiovisual Media and Booklet of "SECANTIK TAMI" (Sehat dan Cantik Tanpa Anemia)" On Adolescent Knowledge And Attitudes About Premarital Anemia. *Jurnal Kesehatan Madani Medika*, 11(02), 129–138.
- Oktaviani, N. H. (2023). The Effect of Leaflet Intervention on the Level Knowledge Adolescents Girl with the Incidence Anemia in Junior High School Jepara. *Proceedings of World Conference on Health ...*, 05, 38–43.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No 6 Tahun 2024, Kementerian Kesehatan 31 (2024).
- Peraturan Presiden No. 72 (2021).

-
- Rahmawati, R., Farik, A. A., Akifah, G., & Fajeriyati, N. (2024). Edukasi Pentingnya Senyawa Fe dalam Mengatasi Anemia pada Remaja Putri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Panacea*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.20527/jpmp.v2i1.11652>
- Sovani Firdawiyanti, B., Kurniasari, R., Studi Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Singaperbangsa Karawang, P., & Penulis, K. (2023). *The Indonesian Journal of Health Promotion MPPKI Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Video Tiktok dan Infografis Terhadap Pengetahuan Anemia pada Remaja Putri*. 6(5), 925–930.
- Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan (1945).
- WHO. (2024). *Anaemia*.