



## PENGARUH MEDIA VIDEO MOTION GRAPHIC TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN ANEMIA REMAJA PUTRI DI SMPN 6 TELUK KERAMAT, SAMBAS

Halimahtussa'diah, Iman Jaladri, Sopiandi  
Jurusan Gizi, Poltekkes Kemenkes Pontianak, Indonesia  
Email : [thalimah6@gmail.com](mailto:thalimah6@gmail.com)

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** Anemia merupakan masalah kesehatan yang signifikan dikalangan remaja putri, terutama di Indonesia. Data Riskesdas (2018) pravelensi anemia pada remaja sebesar 32%. Pengetahuan sangat penting untuk membentuk tindakan seseorang, dan pendidikan merupakan cara efektif untuk meningkatkannya. Salah satu media pendidikan kesehatan yang digunakan adalah *video motion graphic*.

**Tujuan Penelitian :** Untuk menganalisis pengaruh edukasi sebelum dan sesudah edukasi melalui media video motion graphic terhadap peningkatan pengetahuan anemia pada remaja putri di SMPN 6 Teluk Keramat, Sambas.

**Metode Penelitian :** Jenis penelitian ini adalah Pre experimental dengan rancangan “ *One Group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah remaja putri kelas VIII SMPN 6 Teluk Keramat sebanyak 41 responden dipilih menggunakan metode *Simple Random Sampling*. Data dianalisis menggunakan uji wilxocon karena data tidak normal.

**Hasil penelitian :** Ada perbedaan signifikan pengetahuan gizi pada remaja putri antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi menggunakan media *video motion graphic* dengan nilai ( $p = 0,000$ ).

**Kata kunci :** Video Motion Graphic, Remaja Putri, Pengetahuan, Anemia

## THE EFFECT OF MOTION GRAPHIC VIDEO ON INCREASING KNOWLEDGE OF ANEMIA IN ADOLESCENT FEMALES AT SMPN 6 TELUK KERAMAT

Halimahtussa'diah, Iman Jaladri, Sopiandi  
Nutrition Department, Poltekkes Kemenkes Pontianak, Indonesia  
Email : [thalimah6@gmail.com](mailto:thalimah6@gmail.com)

### ABSTRACT

**Background:** Anemia is a significant health problem among adolescent girls, especially in Indonesia. According to Riskesdas (2018), the prevalence of anemia in adolescents is 32%. Knowledge is essential to shape a person's actions, and education is an effective way to improve it. Motion graphic video is one of the health education mediums used.

**Objective:** The research objective is to analyze the effect of education, both before and after, through motion graphic video media, on increasing knowledge of anemia among adolescent girls at SMPN 6 Teluk Keramat.

**Method:** This type of research is pre-experimental, with a "one group pretest-posttest" design. The study's subjects were 41 female adolescents in grade VIII of SMPN 6 Teluk Keramat, selected using a simple random sampling method. Data were analyzed using the Wilcoxon test because the data was not normal.

**Result:** The study's results showed a significant difference in female adolescents' nutritional knowledge before and after they received nutritional education through motion graphic video media, with a value of ( $p = 0.000$ ).

**Keywords:** motion graphic video, female adolescents, knowledge, anemia



## Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang menghadapi tiga masalah gizi sekaligus, yakni tingginya prevalensi *stunting*, *wasting*, dan obesitas, serta kekurangan zat gizi mikro, terutama anemia. Berdasarkan data *World Health Organization (WHO)* (2016), terdapat tingkat kejadian anemia sekitar 51% pada remaja perempuan secara global.

Di wilayah Asia Tenggara, sekitar 30-45% remaja perempuan mengalami anemia dalam tingkat ringan dan berat, terutama di daerah tropis. (Kas & Musyahidah Mustakim, 2022).

Berdasarkan data Riskesdas (2013) proporsi anemia di Indonesia yaitu 22,7%, pada perempuan tidak hamil umur  $\geq 15$  tahun menurut karakteristik, yang bertempat tinggal di perkotaan yaitu 22,4% dan di perdesaan 23,0% sedangkan berdasarkan data Riskesdas (2018) proporsi anemia di Indonesia sebesar 23,7% yang terdiri dari jenis kelamin untuk laki laki 20,3% dan perempuan 27,2% sedangkan untuk pravelensi anemia pada remaja sebesar 32% artinya 3-4 dari 10 remaja mengalami anemia, ini menandakan adanya peningkatan angka anemia pada remaja dari tahun sebelumnya.

Anemia pada remaja akan berdampak pada gangguan pertumbuhan fisik, gangguan perilaku serta emosional (Sari *et al.*, 2021). Hal ini dapat mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan sel otak sehingga dapat menimbulkan dampak daya tahan tubuh menurun, mudah lemas dan lapar, konsentrasi belajar terganggu, prestasi belajar menurun serta dapat mengakibatkan produktifitas kerja yang rendah.

Menurut penelitian Mohamad Annas yang berjudul "Hubungan Keseharian Jasmani, Hemoglobin, Status Gizi, dan Makan Pagi terhadap Prestasi Belajar", disimpulkan bahwa ketika siswa mengalami anemia, mereka cenderung mengalami penurunan konsentrasi dalam belajar. Penurunan ini terjadi karena penderita anemia mengalami gejala seperti kelemahan, kelelahan, kelesuan, mudah mengantuk, napas pendek, nafsu makan berkurang, bibir pucat, kesulitan buang air besar, peningkatan denyut jantung, kadang-kadang merasa pusing, yang pada akhirnya menghambat kemampuan mereka untuk fokus dalam mengikuti pelajaran dengan baik (Prabowo *et al.*, 2022). Selain itu, remaja putri biasanya sangat memperhatikan bentuk badan, sehingga banyak yang membatasi konsumsi makanan tanpa memperhatikan kebutuhan. Sehingga untuk mencegah kejadian anemia, remaja putri perlu dibekali dengan pengetahuan tentang anemia itu sendiri. SMPN 6 Teluk Keramat menjadi fokus penelitian ini khususnya kelas VIII karena Siswa kelas VIII memiliki rentang usia sekitar 13-14 tahun, yang merupakan rentang usia yang sering kali relevan dalam penelitian tentang anemia. Rentang usia ini mungkin mencakup periode di mana anemia sering kali menjadi masalah, terutama selama masa pubertas dan pertumbuhan aktif.

Satu diantara strategi yang efektif untuk mencegah dan mengendalikan kejadian anemia melalui media, Media

digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menyajikan peristiwa yang rumit dengan cara yang lebih sederhana, meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik, serta meningkatkan struktur dalam pembelajaran (Ningsih & Srimianti, 2021).

Untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, penelitian ini akan menggunakan media *video motion graphic* sebagai sarana untuk menyampaikan materi pendidikan gizi. Pemilihan media *video motion graphic* didasarkan pada kecenderungan remaja untuk lebih responsif terhadap konten visual dan dinamis (Wahyuni, 2018). Dengan pendekatan ini, diharapkan remaja putri di SMPN 6 Teluk Keramat dapat lebih tertarik, memahami, dan menjadikan pengetahuan gizi sebagai dasar untuk memilih pola makan yang sehat dan mencegah anemia.

Dengan mengidentifikasi permasalahan gizi, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif terhadap upaya pencegahan anemia di kalangan remaja putri. Pendidikan gizi melalui media *video motion graphic* diharapkan dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan gizi remaja putri di SMPN 6 Teluk Keramat, serta menjadi dasar bagi keputusan-keputusan sehat terkait dengan pola makan mereka.

## Hasil

### Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi responden berdasarkan karakteristik pada siswa di SMPN 6 Teluk Keramat

| Usia (tahun) | n  | %    |
|--------------|----|------|
| 13           | 16 | 39,0 |
| 14           | 20 | 48,8 |
| 15           | 5  | 12,2 |

Berdasarkan karakteristik remaja putri pada tabel 1 menunjukkan bahwa sampel berdasarkan karakteristik usia yang terbanyak terdapat pada usia 14 tahun dengan persentase 48,8% dan umur responden yang paling sedikit yaitu pada umur 15 tahun dengan persentase 12,2%. Berdasarkan jenis kelamin yang dijadikan sampel adalah remaja putri dengan jumlah sampel yaitu 41 orang.

### Uji Normalitas

Penentuan uji yang digunakan dalam pengolahan data ini akan dilakukan uji normalitas terdahulu untuk melihat data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan pengujian dengan uji *Shapiro-Wilk* didapatkan hasil *p-Value* dari data *pretest* yaitu 0,015 dan *posttest* yaitu 0,003. Hasil uji normalitas semua variable lebih kecil dari 0,05 yang artinya data berdistribusi tidak normal dan dapat dilakukan uji *non parametric* yaitu uji *Wilcoxon signed rank test*.



### Pengetahuan Remaja Putri Sebelum dan Sesudah Dilakukan Intervensi Menggunakan Video Motion Graphic

Tabel 2 Distribusi Rata-Rata Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Intervensi Menggunakan *Video Motion Graphic*.

|           | n  | Mean  | Median | Std. Deviation | Min | Max |
|-----------|----|-------|--------|----------------|-----|-----|
| Pre-test  | 41 | 14,71 | 75,00  | 2,316          | 8   | 19  |
| Post-test | 41 | 18,12 | 90,00  | 1,005          | 16  | 20  |

Diketahui bahwa hasil penelitian ini memiliki mean pre-test yaitu 14,71 sedangkan mean pada post-test yaitu 18,12 dengan selisih mean 3,41.

Dari data pengetahuan responden *pre-test* dan *post-test* diberikan intervensi yang diujikan menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test*.

Tabel 3 Pengaruh Edukasi Tentang Anemia Menggunakan *Video Motion Graphic* Terhadap Pengetahuan Remaja Putri

| Deskripsi      | n               | Mean Rank | Sum Of Ranks |
|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | 0,00      | 0,00         |
| Positive Ranks | 41 <sup>b</sup> | 21,00     | 861,00       |
| Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
| Total          | 41              |           | p = 0,000    |

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui *video motion graphic* memperoleh nilai *negative ranks* yaitu 0, data ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang mengalami penurunan pengetahuan, sedangkan nilai *positive ranks* sebanyak 41 data yang menunjukkan bahwa responden mengalami peningkatan, untuk nilai *ties* yaitu 0 yang artinya 0 responden yang tidak mengalami perubahan pengetahuan, jadi jumlah keseluruhan data yang ada yaitu 41 orang.

Hasil uji menggunakan uji *Wilcoxon* yang diperoleh melalui nilai *p-value* sebesar 0,000 (<0,05) sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan sesudah diberikan edukasi melalui media *video motion graphic* terhadap remaja putri di SMPN 6 Teluk Keramat, Sambas.

### Pembahasan

Penggunaan media digital khususnya *video motion graphic*, semakin meningkat dalam dunia edukasi karena kemampuannya menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi secara efektif. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas *video motion graphic* dalam meningkatkan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri. Sebelum intervensi, rata-rata tingkat pengetahuan responden tentang anemia rendah, yakni 14,71, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya akses informasi dan edukasi yang mudah dipahami. Banyak remaja putri tidak menyadari gejala, penyebab, dan cara pencegahan anemia, sehingga berpotensi meningkatkan risiko kesehatan mereka. Setelah diberikan intervensi berupa *video motion graphic*, hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan, dengan rata-rata skor naik menjadi 18,12.

Hasil statistik dalam Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan remaja putri di SMPN 6 Teluk Keramat setelah diberikan edukasi melalui *video motion graphic*. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan *p-value* sebesar 0,000 (<0,05), menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara pengetahuan

sebelum dan sesudah edukasi. Ini berarti *video motion graphic* efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja tentang anemia. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang juga menemukan peningkatan pengetahuan tentang anemia setelah edukasi menggunakan media video, dengan *p-value* yang sama, yaitu 0,000 (<0,05), yang menunjukkan signifikansi hasil tersebut (Fulatul, 2020).

Pengetahuan gizi merupakan landasan yang penting untuk mencegah dan mengatasi anemia. Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan pengetahuan, seperti tingkat pendidikan dan informasi yang diterima. Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan bisa terjadi karena informasi disampaikan dengan cara yang menarik, kreatif, dan penuh antusiasme, sehingga berdampak pada peningkatan pengetahuan responden. Penyampaian informasi tentang anemia ini akan mendorong responden untuk meningkatkan kesadaran mereka mengenai kondisi tersebut, mengambil tindakan pencegahan, serta menerapkan pola makan dan gaya hidup yang lebih sehat guna mencegah dan mengatasi anemia. Satu diantara metode untuk peningkatan adalah dengan memberikan media *video motion graphic*. Selaras dengan hasil penelitian (Ningsih & Srimati, 2021) media *video motion graphic* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswi, rasa ingin tahunya meningkat. Penelitian terdahulu juga menunjukkan hasil yang konsisten dengan temuan penelitian ini. penelitian oleh (Puspita & Syahida, 2020) menemukan bahwa penggunaan *video motion graphic* dalam edukasi kesehatan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dibandingkan dengan penggunaan leaflet sebagai media edukasi.

Penelitian oleh (Rahadiani et al., 2024) juga mendukung temuan ini, dengan menyebutkan bahwa *video motion graphic* mampu menyederhanakan informasi kompleks dan dapat menarik perhatian siswa serta menyampaikan materi dengan jelas, sementara durasi yang singkat mempertahankan minat mereka. Ini sejalan dengan penelitian (Lestari et al., 2024) yang menyatakan Pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio dan visual dinyatakan sangat sesuai dan menerima tanggapan positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Antusias siswi dalam menyimak *video motion*



graphic terlihat sangat tinggi. Mereka tampak tertarik dan fokus pada setiap detail yang disajikan dalam video, menunjukkan respon positif terhadap metode penyampaian informasi yang interaktif dan menarik. Media video motion graphic berpotensi berkembang sebagai media karena memiliki manfaat nyata yaitu mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif, meningkatkan daya tarik dan keterlibatan audiens, serta mempermudah pemahaman materi yang kompleks melalui visualisasi yang jelas dan dinamis.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebelum intervensi rata-rata tingkat pengetahuan tentang anemia masih relative rendah yaitu 14,71 sedangkan sesudah intervensi, hasil menunjukan peningkatan pengetahuan yang signifikan dengan rata-rata 18,12.

### Saran

Diharapkan penelitian ini dapat diterapkan dan memberikan manfaat dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan anemia, khususnya melalui penggunaan media video motion graphic sebagai sarana edukasi yang efektif.

### Daftar Pustaka

- Fulatul, A. (2020). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Vidio Terhadap Pengetahuan Tentang Anemia Pada Remaja Putri. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 2020.
- Kas, S. R., & Musyahidah Mustakim. (2022). Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Upaya Pencegahan Anemia Saat Menstruasi Pada Remaja Putri Di Sma Negeri Kabupaten Soppeng. *Jurnal Kesehatan Dan Kedokteran*, 1(3), 52–58. <https://doi.org/10.56127/jukeke.v1i3.304>
- Lestari, R., Rustan, E., & Munir, N. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Refleksi*, 12(4), 197–210. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Ningsih, A. L., & Srimati, M. (2021). Pengaruh Frekuensi Pendidikan Gizi Dengan Media Video Motion Graphic Tentang Anemia Terhadap Pengetahuan Dan Pola Konsumsi Siswi SMAN 72 Jakarta Utara. *Jurnal Andaliman: Jurnal Gizi Pangan, Klinik Dan Masyarakat*, 1(1), 31–38.
- Prabowo, A., Raibowo, S., eko nopiyanto, Y., & restu illahi, B. (2022). Pengaruh Hemoglobin dan Motivasi terhadap Kebugaran Jasmani Siswa SMK 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 212–222.
- Puspita, N., & Syahida, F. (2020). Perbandingan Motion Graphic dan Leaflet terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga dalam Menyimpan Obat. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1856>
- Rahadiani, A., Setiawan, B., Rahman Yani, A., & Dunia Maya, P. (2024). *Perancangan Motion Graphic Bahaya Perundungan Dunia Maya Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Kata kunci*. 7, 5210–5216. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- RI, K. (2018). Riskesdas Kalbar. *Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 1–493. <https://dinkes.kalbarprov.go.id/wp-content/uploads/2019/05/Laporan-RKD-2018-Kalbar.pdf>
- Riskesdas. (2013). Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) 2013. *Laporan Nasional 2013*, 1. [http://www.dof.gov.my/en/c/document\\_library/get\\_file?uuid=e25cce1e-4767-4acd-afdf-67cb926cf3c5&groupId=558715](http://www.dof.gov.my/en/c/document_library/get_file?uuid=e25cce1e-4767-4acd-afdf-67cb926cf3c5&groupId=558715)
- Sari, R., Septiasari, Y., Fitriyana, F., & Saputri, N. (2021). Pengaruh Konsumsi Telur Terhadap Peningkatan Kadar Hemoglobin Pada Remaja Putri Yang Mengalami Anemia. *Jurnal Wacana Kesehatan*, 5(2), 574. <https://doi.org/10.52822/jwk.v5i2.151>
- Wahyuni, H. I. (2018). Kebijakan Media Baru Di Indonesia. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).