

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Lokasi penelitian

Penelitian telah dilakukan di SMA Negeri 2 Mengwi. Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Mengwi berdiri sejak 6 Mei 2002. SMA Negeri 2 Mengwi terletak di Jalan Raya Munggu, Mengwi, Kabupaten Badung. SMA Negeri 2 Mengwi adalah sekolah dengan status sekolah negeri yang terakreditasi A dengan NPSN 50101684. Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Mengwi memiliki total 45 tenaga kependidikan, 52 orang tenaga pendidik, 29 pegawai administrasi, dan 1.239 peserta didik. Sekolah ini memiliki luas tanah sekitar 89.047 M² dengan 31 ruang kelas, 3 laboratorium, 2 perpustakaan, 1 UKS, 1 ruang konseling, 16 toilet, 1 ruang OSIS, 1 ruang TU, 1 ruang guru, 1 ruang pimpinan, 1, 1 ruang gudang, 1 ruang multimedia, 1 ruang komputer, 1 ruang aula, dan 2 ruang kantin. Terdapat lahan parkir pada bagian depan, samping dan belakang, serta memiliki lapangan basket.

SMA Negeri 2 Mengwi memberikan program kesehatan remaja dengan memberikan materi yang terkandung dalam mata pelajaran biologi. Selain itu, juga belum pernah ada kegiatan penyuluhan atau pemberian edukasi secara khusus mengenai anemia dengan edukasi media video animasi, hal ini dapat dikatakan bahwa pengetahuan remaja putri tentang anemia masih tergolong rendah. SMA Negeri 2 Mengwi juga menerapkan materi kesehatan remaja tersebut pada ekstra kulikuler Palang Merah Remaja (PMR), dimana organisasi ini banyak membantu siswi yang mengalami anemia saat pembelajaran di sekolah berlangsung. Anggota PMR bersama dengan perawat UKS biasanya membantu siswi yang mengalami

anemia atau yang memiliki tanda gejala anemia dengan cara metode farmakologi yaitu dengan memberikan Tablet Tambah Darah dan penggunaan minyak kayu putih pada pelipis kepala saat siswi mengalami tanda gejala anemia seperti lemas dan sering pusing.

2. Karakteristik subjek penelitian

Karakteristik subjek penelitian dalam penelitian ini adalah usia remaja putri, Riwayat anemia, media/ informasi, dan riwayat penyuluhan edukasi tentang anemia di SMA Negeri 2 Mengwi yang berjumlah 31 responden.

Tabel 2

Karakteristik Subjek Penelitian Pengetahuan pada Remaja Putri tentang Anemia di SMA Negeri 2 Mengwi Tahun 2025

	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Usia	16 Tahun	7	22,6
	17 Tahun	24	77,4
Total		31	100,0
Riwayat Anemia	Ya	3	9,7
	Tidak	28	90,3
Total		31	100,0
Riwayat Edukasi	Pernah	31	100,0
	Tidak Pernah	0	,0
Total		31	100,0
Media Informasi	Orang Tua	4	12,9
	Guru	5	16,1
	Teman	3	9,7
	Media Sosial	19	61,3
Total		31	100,0

Tabel 2 menunjukkan besar usia subjek penelitian berusia 17 tahun (77,4%), sebagian besar subjek penelitian tidak memiliki riwayat anemia (90,3%), sebagian besar subjek penelitian yang pernah mendapat edukasi tentang anemia (100%), dan sebagian besar subjek penelitian media/ informasi media sosial (61.3%).

3. Pengetahuan remaja putri sebelum pemberian edukasi media video animasi tentang anemia

Hasil observasi pengetahuan remaja putri yang dilaksanakan oleh 31 responden remaja putri sebelum pemberian edukasi media video tentang anemia disajikan pada tabel 3.

Tabel 3
Pengetahuan Remaja Putri Sebelum Pemberian Edukasi Media Video tentang Anemia di SMA Negeri 2 Mengwi Tahun 2025

Nilai Pengetahuan	Frekuensi (f)	Presentase (%)	Median	Minimal	Maksimal
<i>Pre Test</i>					
60	2	6,5			
65	6	19,4			
70	5	16,1	75	60	80
75	11	35,5			
80	7	22,6			
Total	31	100			

Penyajian data tabel 3, dapat diketahui bahwa sebelum pemberian edukasi media video animasi pengetahuan tentang anemia pada remaja putri. Pengetahuan remaja putri tentang anemia terendah dengan nilai 60, nilai tertinggi 80, dan median 75. Dapat disimpulkan bahwa sebelum pemberian edukasi nilai responden pengetahuan tentang anemia terbanyak yaitu dengan nilai 75.

4. Pengetahuan remaja putri setelah pemberian edukasi media video animasi tentang anemia

Hasil observasi pengetahuan remaja putri setelah pemberian edukasi media video tentang anemia disajikan pada tabel 4.

Tabel 4
Pengetahuan Remaja Putri Setelah Pemberian Edukasi Media Video
tentang Anemia di SMA Negeri 2 Mengwi Tahun 2025

Nilai Pengetahuan	Frekuensi (f)	Presentase (%)	Median	Minimal	Maksimal
<i>Post Test</i>					
70	1	3,2			
75	4	12,9			
80	12	38,7	80	70	90
85	12	38,7			
90	2	6,5			
Total	31	100			

Penyajian data tabel 4, dapat diketahui bahwa setelah pemberian edukasi media video animasi pengetahuan tentang anemia pada remaja putri. Pengetahuan remaja putri tentang anemia terendah dengan nilai 70, nilai tertinggi 90, dan nilai median 80. Dapat disimpulkan bahwa setelah pemberian edukasi nilai responden pengetahuan tentang anemia terbanyak yaitu dengan nilai 80.

5. Perbedaan pengetahuan remaja putri sebelum dan setelah pemberian edukasi media video animasi tentang anemia

Hasil uji normalitas data menggunakan uji *shapiro wilk*, pengetahuan remaja putri yang dilaksanakan oleh 31 responden remaja pemberian edukasi media video animasi tentang anemia disajikan pada tabel 5.

Tabel 5
Uji normalitas data

	Df	Signifikasi
<i>Pretest</i>	31	,003
<i>Posttest</i>	31	,004

Hasil uji normalitas data menggunakan uji *shapiro wilk* menunjukkan data tidak berdistribusi normal, didapatkan nilai *pretest* 0,003 dan *posttest* 0,004 sehingga data disajikan dalam bentuk nilai median, minimum, dan maksimum. Pada data yang tidak berdistribusi normal, penggunaan *mean* dan *standar deviasi* kurang disarankan karena tidak mampu mewakili kondisi data secara akurat. *Mean* bisa terpengaruh oleh nilai-nilai ekstrem sehingga tidak mencerminkan nilai tengah yang sebenarnya. Begitu juga dengan *standar deviasi*, yang kurang tepat digunakan karena mengasumsikan sebaran data yang simetris.

Hasil analisis menggunakan uji *wilcoxon*, pengetahuan remaja putri yang dilaksanakan oleh 31 responden remaja putri sebelum dan setelah pemberian edukasi media video animasi tentang anemia disajikan pada tabel 6.

Tabel 6
Perbedaan Pengetahuan Remaja Putri Sebelum dan Setelah di Berikan Edukasi Media Video Animasi tentang Anemia di SMA Negeri 2 Mengwi Tahun 2025

Pengetahuan Remaja Putri tentang Anemia		n	Mean Rank	Sum of Ranks	Nilai Z	Nilai p
<i>Posttest-Pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	0,00	0,00	-4,949	0,000
	<i>Positive Ranks</i>	31 ^b	16,00	496,00		
	<i>Ties</i>	0 ^c				
	Total	31				

Tabel 6 menjelaskan seluruh responden sebanyak 31 remaja putri mengalami *Positive ranks* atau peningkatan pengetahuan setelah pemberian edukasi. Tidak terdapat *Negative ranks* atau penurunan nilai setelah pemberian edukasi lebih kecil dari nilai sebelum pemberian edukasi dan tidak terdapat *Ties* atau nilai setelah pemberian edukasi sama dengan nilai sebelum pemberian edukasi media video animasi. Rata-rata peringkat mencapai 16,00, sedangkan jumlah total rangking berkaitan dengan peningkatan adalah 496,00. Analisis bivariat menggunakan uji *Wilcoxon*, diperoleh nilai *Z* sebesar -4,949 dan nilai $p = 0,00$ ($\alpha < 0,05$). Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam pengetahuan remaja putri sebelum dan setelah diberikan edukasi melalui video animasi mengenai anemia. Penggunaan video animasi sebagai media edukasi terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri.

B. Pembahasan

1. Pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum pemberian edukasi media video animasi

Hasil penelitian ini didapatkan nilai pengetahuan remaja putri tentang anemia minimum adalah 60, nilai maksimum adalah 80, dan nilai median adalah 75. Hasil penelitian oleh Ramayanti dkk (2025) yang menunjukkan dari 84 remaja putri sebelum diberikan edukasi nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 72, rata-rata pengetahuan adalah 60,43. Pada penelitian Eka dkk (2024) dapat diketahui dari 45 responden nilai pengetahuan terendah adalah 13,3 dan nilai tertinggi adalah 73,3, rata-rata pengetahuan adalah 45,3.

Menurut Subratha dkk (2020) terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi pengetahuan tentang anemia, beberapa faktor yang memengaruhi

tingkat pengetahuan antara lain pendidikan, pekerjaan, usia, minat, pengalaman, budaya, lingkungan, serta akses informasi. Usia turut berperan dalam membentuk pengetahuan, seiring bertambahnya usia, seseorang akan mengalami perubahan baik secara fisik maupun mental. Secara umum, perubahan fisik meliputi empat aspek utama seperti perubahan ukuran tubuh, perubahan proporsi, hilangnya ciri lama, dan munculnya ciri baru. Hal ini sebagai hasil dari pematangan fungsi organ. Sementara itu, secara mental, kemampuan berpikir seseorang juga berkembang menjadi lebih matang dan dewasa.

2. Pengetahuan remaja putri tentang anemia setelah pemberian edukasi media video animasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang anemia pada remaja putri setelah diberikan edukasi melalui video animasi, diperoleh nilai terendah yang sebesar 70, nilai tertinggi mencapai 90, dan nilai median berada di angka 80. Data tersebut mengindikasikan adanya peningkatan dalam pengetahuan remaja putri mengenai anemia setelah diberikan pendidikan melalui media video animasi. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian Eka dkk (2024) yang mencatat nilai terendah 60 serta nilai tertinggi 100. Peningkatan pengetahuan remaja putri terkait anemia dari edukasi media video animasi juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ramayanti dkk (2025), yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan remaja putri setelah menerima edukasi melalui video animasi didapatkan nilai terendah 60, sedangkan nilai tertinggi 87, hal ini menandakan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia dengan nilai p sebesar 0,000. Berdasarkan penelitian ini dan penelitian sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan adanya

perbedaan perolehan nilai dikarenakan perbedaan karakteristik umur responden 15-19 tahun sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan umur responden 16 dan 17 tahun.

Hasil penelitian Eka dkk (2024) dan Ramayanti dkk (2025) yang menyatakan bahwa setelah diberikan intervensi edukasi media video animasi seluruh responden mengalami peningkatan pengetahuan. Dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi media video animasi dapat menjadi salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia. Efektivitas penggunaan video animasi sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan pemahaman tentang anemia remaja perempuan didukung oleh riset yang dilakukan oleh Safitri dkk (2023) mengungkapkan bahwa media animasi dalam program penyuluhan dapat membantu audiens mengingat informasi yang disampaikan dengan lebih baik dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain itu, tampilan visual yang ada dapat membuat materi lebih mudah dimengerti. Pengetahuan memegang peranan penting dalam membentuk perilaku baru, yang dimulai dari pemahaman tentang suatu topik atau objek tertentu. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan adalah dengan mengikuti program edukasi mengenai gizi anemia atau kegiatan penyuluhan tentang gizi anemia. Dalam hal ini, penyuluhan gizi anemia menjadi aspek dari pendidikan gizi yang bertujuan untuk merubah pemahaman dan sikap terhadap isu gizi anemia.

3. Perbedaan pemberian edukasi media video animasi terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia

Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan pengetahuan remaja putri sebelum dan setelah mendapatkan edukasi melalui video animasi tentang anemia,

video animasi tersebut dapat meningkatkan pengetahuan remaja putri mengenai anemia, dengan nilai p sebesar 0,00 ($\alpha < 0,05$), dengan demikian penggunaan video animasi sebagai media edukasi terbukti bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan remaja putri tentang anemia. Hasil penelitian ini hampir sama dengan hasil penelitian Sugiarti dkk., (2019) yang menyatakan bahwa ada perbedaan antara pengetahuan remaja putri tentang anemia namun penelitian ini menggunakan media leaflet dan didapatkan nilai $p = 0,000$. Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian peneliti meskipun media pembelajaran yang digunakan berbeda dikarenakan besar sampel dan karakteristik umur responden yang sama.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Auliya dkk (2025), dalam penelitian ini pendekatan yang diterapkan adalah *pre-eksperimental* dengan satu kelompok yang di uji sebelum dan setelah intervensi. Terdapat 79 peserta yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Sampel diambil dengan teknik *accidental sampling* menggunakan kuesioner sebagai alat ukur. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test*, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari pendidikan menggunakan video animasi terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia, dengan nilai p sebesar 0. 000 dan $\alpha < 0.05$. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2023), metode yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan satu kelompok yang diuji melalui *pre-test* dan *post-test*. Sampel yang diambil terdiri dari 71 peserta. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah *proportionate stratified random sampling* dengan kuesioner sebagai alat ukur. Hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya pengaruh dari edukasi media video animasi terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia, dengan nilai $p < 0.01$ yang lebih

kecil dari 0.05. Oleh karena itu, penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara respons peserta sebelum dan setelah menerima edukasi melalui video animasi. Hasil signifikansi serupa dengan hasil penelitian ini meskipun teknik sampling dan besar sampel yang digunakan berbeda dikarenakan karakteristik usia responden yang sama.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Asmawati dkk (2021) menerapkan pendekatan *quasi eksperimental* dengan desain *pre-posttest* satu grup. Dalam penelitian ini, terdapat 40 peserta yang menjadi responden. Metode *purposive sampling* digunakan untuk pengambilan sampel, dan kuesioner menjadi instrumen utama. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik univariat serta tes *Wilcoxon* bivariat. Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan pengetahuan tentang anemia pada remaja putri sebelum dan sesudah edukasi yang dilakukan menggunakan video, dengan nilai $p = 0,000$ ($< 0,05$). Selain itu, ada perbedaan yang signifikan dalam sikap sebelum dan setelah melihat video edukasi, yang menghasilkan nilai $p = 0,001$ ($< 0,05$). Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk (2024) juga menggunakan desain *quasi eksperimental pre-test post-test* satu grup. Dalam studi ini, terdapat 42 responden yang terlibat. Teknik yang diterapkan untuk pengambilan sampel adalah total populasi, dan kuesioner digunakan sebagai alat ukur. Data dianalisis menggunakan tes *Wilcoxon signed rank test*. Hasil menunjukkan bahwa edukasi dengan video animasi berdampak positif terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia, dengan nilai $p = 0,000$ dan $\alpha < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam pendidikan bagi remaja putri. Hasil signifikansi sejalan dengan hasil penelitian ini meskipun metode penelitian yang digunakan berbeda dikarenakan

hasil pengetahuan sebelum dan sesudah responden hampir sama.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa edukasi media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan digunakan sebagai metode pembelajaran. Penggunaan media edukasi melalui video sangat membantu remaja dalam mendapatkan informasi. Edukasi melalui video dapat diputar secara berulang oleh remaja, dengan bahasa yang mudah dipahami dan gambar yang menarik membuat remaja mampu memahami isi yang disampaikan melalui edukasi video.

C. Keterbatasan Dalam Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang disadari oleh peneliti, yaitu remaja putri yang menjadi responden telah memperoleh edukasi tentang anemia sebelumnya. Hal ini menyebabkan mereka memiliki pengetahuan dasar mengenai anemia, meskipun tidak mendalam. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi hasil pengukuran pengetahuan remaja putri sebelum diberikan edukasi melalui media video animasi tentang anemia.