

[ISSN 2597- 6052](#)

# MPPKI

## Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia

### *The Indonesian Journal of Health Promotion*

Review Articles

Open Access

## Penggunaan Media Kreatif Sebagai Sarana Edukasi Anemia Remaja Putri Selama Pembelajaran Jarak Jauh: *Literature Review*

### *Use of Creative Media as a Means of Education for Anemia in Young Women During Distance Learning: Literature Review*

Mega Audinna Febria<sup>1\*</sup>, Ratih Kurniasari<sup>2</sup><sup>1,2</sup>Departement of nutrition, Faculty of Health Sciences, University Singaperbangsa Karawang, Indonesia\*Korespondensi Penulis : [audinafebriamega@gmail.com](mailto:audinafebriamega@gmail.com)

#### Abstrak

**Latar Belakang:** Pengetahuan remaja putri tentang anemia masih menjadi masalah utama bagi Indonesia dimana kurangnya pengetahuan tentang anemia dapat berpengaruh terhadap penurunan konsentrasi serta prestasi remaja di sekolah. edukasi mengenai anemia adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa remaja putri dan diharapkan dapat menurunkan risiko anemia pada remaja putri. Saat ini sistem pendidikan di Indonesia masih menyesuaikan dengan pembelajaran jarak jauh karena pandemi covid 19 yang terjadi di Indonesia. Maka dari itu, edukasi pada remaja membutuhkan metode yang kreatif, inovatif serta menarik bagi remaja terhadap anemia. Media kreatif yang digunakan adalah *video motion graphic, video blog (vlog), web apps*.

**Tujuan:** dari *literature review* ini adalah untuk menyajikan gambaran umum edukasi anemia menggunakan media kreatif yang diharapkan dapat dijadikan pilihan untuk pembaca, tenaga kesehatan, tenaga pengajar dapat mengedukasi remaja mengenai anemia.

**Metode:** yang digunakan penulis dalam kajian ini yaitu dengan menggunakan beberapa literatur yang berkaitan dengan media kreatif edukasi anemia.

**Hasil:** Studi menemukan bahwa media kreatif secara signifikan dapat berpengaruh terhadap pemahaman edukasi anemia pada remaja putri.

**Kesimpulan:** Studi ini menyimpulkan bahwa media kreatif dapat membantu tenaga pendidik, tenaga kesehatan untuk menjadi media edukasi anemia pada remaja putri.

**Kata Kunci:** Media Kreatif; Anemia; Pembelajaran Jarak Jauh; Remaja Putri

#### Abstract

**Background:** Knowledge of young women about anemia is still a major problem for Indonesia where the lack of knowledge about anemia can affect the decrease in concentration and achievement of adolescents in school. Education about anemia is one way that money can be done to increase the knowledge of adolescent girls and is expected to reduce the risk of anemia in adolescent girls. Currently, the education system in Indonesia is still adapting to distance learning due to the COVID-19 pandemic in Indonesia. Therefore, education for adolescents requires creative, innovative and attractive methods for adolescents against anemia. The creative media used are motion graphic videos, video blogs (vlogs), web apps.

**Objective:** this literature review is to present an overview of anemia education using creative media which is expected to be an option for readers, health workers, and teaching staff to educate adolescents about anemia.

**Method:** Used by the author in this study is to use some literature related to anemia education creative media.

**Result:** Of this literature review is that creative media can significantly affect the understanding of anemia education in adolescent girls.

**Conclusion:** Creative media can help educators, health workers to become anemia education media in adolescent girls.

**Keywords:** Creative Media; Anemia; Distance Learning; Young Women

## PENDAHULUAN

Masalah kesehatan utama di Indonesia yang sering terjadi pada remaja putri yaitu kurangnya asupan makanan yang bergizi sehingga dapat menjadi faktor pemicu penyakit defisiensi yaitu anemia kekurangan zat besi yang berdampak pada status gizi (1). Anemia dapat menjadi masalah gizi yang dapat menghambat kinerja tubuh sehingga menurunkan kualitas sumber daya manusia.

Anemia merupakan kondisi kadar hemoglobin atau jumlah sel darah merah yang abnormal atau lebih rendah dari kadar normal sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan fisiologis tubuh. Anemia dapat terjadi karena beberapa faktor seperti kurang mengkonsumsi bahan makananyang mengandung zat besi, pelaksanaan diet yang, serta kemiskinan yang menyebabkan kurang terpenuhi konsumsi makanan zat gizi menyebabkan anemia (2).

Prevalensi anemia pada remaja putri dengan rentang usia 5-14 tahun ditemukan sebanyak 26,8% dan pada usia 15-24 tahun sebesar 32%. Berdasarkan hasil penelitian dari Provinsi Jawa Barat ditemukan sebanyak 51% remaja putri mengalami anemia yang ditunjukkan dengan hemoglobin yang rendah (3). Penyebab lain yang dapat menyebabkan anemia diantaranya menstruasi, melahirkan, kekurangan zat gizi (besi, folat, protein), penyakit kronis, leukimia. Seseorang yang mengalami anemia di tandai dengan keadaan fisiologis tubuh antara lain lemah, letih, lesu, kurang bergairah dalam beraktivitas sehari-hari dan sesak.

Pada masa pandemi Covid 19, sekolah memutuskan untuk memberikan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dimana siswi dapat mengakses pembelajaran dari rumah tanpa harus ke sekolah. Namun, di masa yang rentan akan masalah kesehatan ini pihak sekolah menjadi sulit untuk melakukan edukasi terkait gizi karena fokus memprioritaskan penyesuaian kurikulum pembelajaran jarak jauh. Edukasi kesehatan yang tidak maksimal ini akan mengakibatkan kepedulian siswi terhadap gizi dan kesehatan pun rendah (4). Sehingga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah untuk melakukan promosi kesehatan atau edukasi kesehatan terutama di bidang gizi untuk siswa dengan pembelajaran jarak jauh.

Promosi kesehatan karena membangun kepripadian siswi yang lebih aktif untuk mendukung meningkatnya derajat kesehatan yang optimal serta dapat menanamkan rasa peduli terhadap kesehatan diri sendiri dan lingkungan sekitar. Di tinjau berdasarkan masa pandemi covid 19 saat ini siswa juga diwajibkan untuk menggunakan *smartphone* (5).

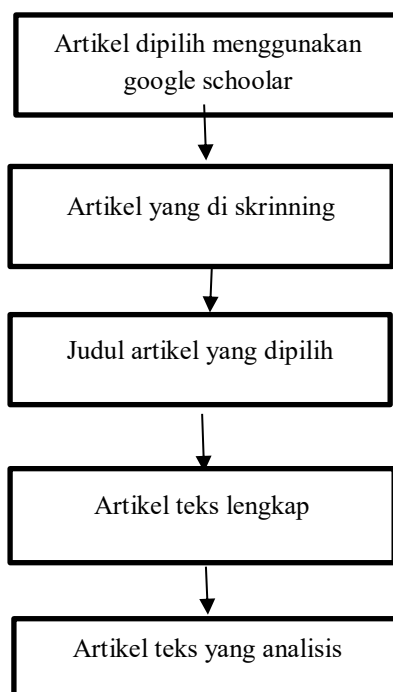
Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 menunjukkan hasil penelitiannya adalah setiap hari terjadi peningkatan dari jumlah pengguna internet dari 143,26 juta orang menjadi 171,17 juta orang. Pemanfaatan teknologi dan informasi pada masa pandemi ini dapat menjadi sarana untuk kemudahan edukasi, pemantauan dan tatalaksana masalah gizi termasuk anemia sehingga mempercepat penanganan anemia (5). Berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media edukasi yang kreatif dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh karena dinilai memiliki potensi menggambarkan suatu informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana, menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan perhatian dalam proses belajar diantaranya melalui *Web Apps Online*, *Video blog (vlog)*, *Video Motion Graphics* (6).

*Web Apps* dapat dijadikan pilihan sebagai sarana edukasi gizi tentang anemia remaja sebagai alat bantu dalam penyuluhan menanggulangi anemia remaja. Namun menurut sumber penelitian, media penyebabran sistem informasi kesehatan berbasis *Web Apps* untuk edukasi anemia di Indonesia belum pernah dilakukan maka dari itu peneliti ingin mengetahui efektifitasnya (7). Sedangkan melalui *video blog (vlog)* merupakan media audiovisual yang dapat menunjang kegiatan dalam menyampaikan pesan. KIE (Komunikasi, Informasi dan Konseling) seperti penyuluhan merupakan suatu upaya untuk menyampaikan pesan dalam rangka upaya promotive (8). Sedangkan *Video motion graphic* adalah media edukasi yang merupakan gabungan dari animasi yang berbasis media visual dengan menggabungkan bahasa film dengan desain grafis dengan menambahkan beberapa elemen seperti 2D, 3D, film, video, ilustrasi, animasi, tipografi, film, fotografi, dan musik (6).

Tujuan dari literatur ini adalah untuk menyajikan beberapa gambaran tentang penggunaan media kreatif melalui *Web Apps*, *Video Motion Graphics* dan *Video Blog* sebagai sarana edukasi terhadap kejadian anemia remaja putri selama Pembelajaran Jarak Jauh.

## METODE

Penelitian ini berkaitan dengan artikel jurnal yang dipilih dengan kata kunci “media kreatif”, “anemia” dan “pembelajaran jarak jauh”. metode pengumpulan data menggunakan metode PRISMA.



Langkah pertama peneliti mencari artikel jurnal melalui database *Google Scholar*. Artikel jurnal yang di pilih yang meliputi media kreatif yang digunakan untuk edukasi anemia yang terjadi pada remaja putri. Langkah kedua peneliti melakukan seleksi dari artikel jurnal sesuai dengan kriteria. Langkah ketiga didapatkan 3 artikel jurnal yang dianalisis.

## HASIL

no	penulis	judul	sumber	Hasil penelitian
1	Siti Damayanti, Dewi Marhaeni Diah Herawati, Alfi Syahri (8).	<i>The Effect of Education Using Video Blog (vlog) On The Female Adolescents'knowledge, Attitudes and Behaviors On The Prevention of Iron Deficiency Anemia (PPAGB) in Bandung.</i>	<i>BEST Journal (biology education technology journal)</i>	Hasil skor pretest-postest menunjukkan peningkatan pengetahuan ( $p<0,001$ ), sikap ( $p<0,001$ ) dan perilaku ( $p<0,001$ ) dalam pencegahan anemia setelah dilakukan edukasi melalui media Vlog
2	Ayu Lidya Ningsih, Mia Srimati (6).	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	Responden dibagi menjadi 2 kelompok dengan masing - masing kelompok 37 responden. Penelitian ini menggunakan uji one paired samples t-test dan one way Anova dengan uji lanjutan Duncan. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh frekuensi pendidikan gizi dengan menggunakan video motion graphic tentang anemia remaja putri terhadap pengetahuan dan pola konsumsi siswi SMAN 72 Jakarta Utara ( $p=0,000$ )

3	Puji Handayani Putri, Laeli Nur Hasanah (7).	Rancangan Sistem Informasi Anemia Pada Platform Online “Srikandi Health” berbasis Progressive Web APPS	Jurnal Sehat Mandiri	Berdasarkan kuisisioner online yang diberikan pada remaja SMA PGRI 1 Kasihan dan tenaga Kesehatan di Puskesmas Bantul I, menunjukkan bahwa sebagian besar subjek setuju dan sangat setuju (78,6%) bahwa sistem informasi kesehatan pada “Srikandi Health” memenuhi kebutuhan pemrosesan informasi di area tanggung jawab di area tanggung jawab pengguna, sistem informasi kesehatan “Srikandi Health” efisien (71,4%) dan efektif (71,4%) serta secara sebagian besar subjek (71,4%) setuju bahwa sistem informasi “Srikandi Health” memberikan kepuasan bagi pengguna.
---	--	--	----------------------	--

### **Video Blog (vlog)**

Berdasarkan hasil dalam penelitian (Siti Damayanti, 2021) adalah *video blog (vlog)* yang sudah diuji oleh para ahli untuk kelayakan penggunaan. Langkah pertama peneliti melakukan Pretest dengan kedua kelompok penelitian, setelah itu peneliti memberikan kuisisioner kepada kelompok. Isi dari kuisisioner memuat pengetahuan, sikap, dan perilaku dengan waktu pengisian kuisisioner selama 30 menit. Setelah mendapatkan hasil pretest yang diuji dengan statistik melalui SPSS mendapatkan hasil nilai  $p > 0,05$  selanjutnya penelitian ini dilanjutkan ke tahap intervensi. Intervensi dilakukan dengan mengirimkan *link video blog (vlog)*. Video ini termasuk video pendek yang berdurasi 5 menit 50 detik dimana responden harus menonton vlog ini satu kali dalam sehari selama 28 hari. Setelah 28 hari, peneliti melakukan posttest yang dilakukan dengan waktu 30 menit memberikan kuisisioner yang sama untuk mengukur perubahan pengetahuan, sikap, perilaku tentang pencegahan dan penanggulangan anemia gizi besi.

Berdasarkan hasil penelitian (Siti Damayanti, 2021) terdapat pengaruh yang signifikan, pada *video blog (vlog)* pretest dan posttest. Hasil gambar atas menunjukkan bahwa edukasi gizi dengan menggunakan vlog mengalami peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan sikap dengan nilai  $p < 0,001$ . Dalam hal ini membuktikan bahwa keefektifan edukasi melalui video blog dinyatakan valid (8).

### **Web Apps**

Berdasarkan Penelitian (Puji Handayani Putri, 2021) Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menyebarkan kuisisioner kepuasan terhadap remaja SMA PGRI 1 Kasihan dan tenaga Kesehatan di Puskesmas Bantul I, berdasarkan hasil web apps ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju sebanyak 78,6% bahwa sistem informasi kesehatan pada Web Apps ini dapat memenuhi kebutuhan informasi sebagai web yang berguna sebagai sumber informasi kesehatan efisien dibuktikan dengan jumlah persentase kepuasan sebanyak 71,4% dan tingkat keefektifitasannya sebanyak 71,4%. Maka dari itu media edukasi dengan menggunakan web apps bisa menjadi salah satu pilihan yang menarik untuk sarana edukasi kesehatan terutama masalah anemia gizi pada siswi (7).

### **Video Motion Grafic**

Berdasarkan penelitian (Ayu Lidya Ningsih, 2021) Intervensi yang diberikan pada penelitian ini yaitu memuat tentang pengetahuan mengenai anemia pada remaja putri, penyebab, dampak pada remaja putri dengan menggunakan media kreatif *video motion graphic* tentang anemia pada remaja putri sesuai dengan saran Kemenkes tahun 2017. Dalam penelitian (Ayu Lidya Ningsih, 2021) peneliti membagi jumlah subjek menjadi 2 kelompok. Terdapat 2 kelompok yaitu kelompok A dengan pertemuan untuk menonton video sebanyak 1 kali dan kelompok

B dengan pertemuan sebanyak 3 kali untuk meliha video. Intervensi ini diharapkan remaja putri dapat pengaruh positif setelah menonton *video motion graphic* dalam mengubah pengetahuan mengetahui anemia dan juga pola konsumsi sumber Fe pada siswi kelas X di SMAN 72 Jakarta Utara.

Berdasarkan hasil penelitian (Ayu Lidya Ningsih, 2021) menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan atas intervensi yang di berikan melalui video motion grafik yaitu dengan meningkatnya pengetahuan dan pola konsumsi sumber Fe setelah diberikan dalam 3 kali pertemuan dengan metode ceramah dengan media video motion graphic. Sehingga peningkatan skor tersebut dinilai signifikan karena pada saat pre test tidak ada yang mengetahui tentang anemia pada remaja putri atau sebanyak 0% setelah diberikan edukasi melalui video motion graphic siswi mengalami perubahan pengetahuan mengenai anemia pada remaja dan pola konsumsi Fe remaja putri sebanyak 91,9%. Perubahan konsumsi Fe pada siswi mencapai 7 mg/hari menjadi 14,04 mg/hari atau terjadi kenaikan dua kali lipat lebih besar (6).

## PEMBAHASAN

### *Video Blog (Vlog)*

Remaja putri lebih mudah memiliki risiko tinggi anemia dari remaja laki-laki karena remaja putri mengalami siklus menstruasi pada setiap bulannya dan juga dalam masa remaja adalah masa pertumbuhan yang dapat mengakibatkan penurunan produktivitas jika kekurangan zat gizi dalam melakukan kegiatan baik akademik maupun non akademik serta dapat menyebabkan meningkatnya risiko melahirkan bayi BBLR (Darmayanti Waluyo, 2018). Maka dari itu diperlukan edukasi terkait pengetahuan anemia dan cara penanggulangannya dalam masa pembelajaran jarak jauh ini Informasi juga dapat bisa berasal dari media cetak, media elektronik, seminar, pelatihan, internet dan salah satunya adalah video blog atau biasa dikenal vlog (8).

Bedasarkan penelitian (Siti Damayanti, 2021) edukasi anemia dengan menggunakan *video blog (vlog)* terdapat nilai lebih karena merupakan media yang unik dan belum pernah ada di Indonesia yang menggunakan metode ini. Vlog juga digunakan dalam kemajuan teknologi dan akan terus berkembang dalam industri media digital di Indonesia. Peneliti belum menemukan tentang penelitian pengembangan *video blog (vlog)* sebagai media edukasi gizi terutama dalam memberikan edukasi yang berkaitan dengan pencegahan anemia di Indonesia masih sangat jarang ditemukan. Oleh karena itu peneliti menggunakan media edukasi anemia melalui *video blog (vlog)* yang dapat dikembangkan sebagai wadah atau media edukasi untuk pencegahan anemia pada remaja putri. Menurut peneliti penelitian ini diharapkan dapat menjadi menjadi salah satu referensi untuk *content creator* terkait kemajuan *video blog (vlog)* dalam hal berkembangnya industri sosial media di tengah perkembangan industri media digital di Indonesia khususnya sebagai media edukasi dalam pencegahan dan penanggulangan anemia pada remaja putri (8).

Di dalam vlog terdapat beberapa komponen yang dapat memudahkan siswa untuk memahami makna dari video tersebut. Tersedianya gambar, video, teks, audio dapat memudahkan siswa dalam memahami edukasi (9). Vlog juga dikaitkan dengan komunikasi visual, yaitu dimana unsur dasar bahasa visual yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian sebuah pesan dan juga segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan dalam sebuah informasi. Selain itu, vlog juga dikaitkan dengan media audio visual yang dimana vlog dikatakan efektif karena melibatkan imajinasi seseorang dan motivasi belajar pada siswa (10). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pendidikan saat pembelajaran jarak jauh sangat disarankan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dengan bidang kesehatan. Media audio visual juga dapat mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih banyak hal terutama dalam hal pembelajaran (11).

Vlog dapat menciptakan respon yang dimana akan memengaruhi aspek persepsi dan akan membantu individu dalam membuat keputusan yang artinya dengan media edukasi vlog akan mudah mempengaruhi siswa dalam membuat keputusan (12). Pada penelitian (Siti Damayanti, 2021) hal tersebut dibuktikan bahwa dengan sikap dan perilaku remaja putri mengenai pencegahan dan penanggulangan anemia serta terbukti efektif. Sehingga dapat menurunkan tingginya prevalensi anemia di Indonesia (8).

Adanya edukasi melalui media sosial ini dapat menjadikan remaja putri lebih memperhatikan dan dapat mengambil keputusan untuk mengubah sikap dan perilaku mereka menjadi lebih peduli dengan tingkat kesehatan terutama anemia yang rentan pada remaja putri. Peneliti menggunakan vlog karena vlog merupakan social media terbaru yang di gemari oleh remaja hal itu akan membuat remaja akan lebih mudah mereka memahamim, berkonsentrasi serta mempraktikkan informasi yang mereka dapatkan karena perkembangan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan setiap manusia (6).

Sistem pembelajaran jarak jauh memberikan dampak mobilitas tinggi terhadap penggunaan smartphone dalam menjalankan kegiatan sehari hari. Data pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang, hal ini dapat menjadikan dasar untuk memberikan kesempatan bagi tenaga kesehatan untuk memberikan edukasi dalam bentuk digital (9).

### **Web Apps**

Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi anemia akibat kekurangan konsumsi zat besi. Salah satu cara yang dilakukan yaitu meningkatkan asupan zat gizi terutama zat besi dari makanan sehari-hari namun pengetahuan mengenai anemia dan pola konsumsi zat besi masih kurang dan perlu adanya edukasi pada remaja tentang anemia disaat pembelajaran jarak jauh ini pihak sekolah tidak dapat mengedukasi secara langsung kepada siswa.

Pada sistem pembelajaran jarak jauh penggunaan internet dan smartphone semakin banyak digunakan oleh remaja. Pada sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smartphone dan internet telah terbukti efektif dalam meningkatkan status kesehatan masyarakat (3).

Semua sektor pendidikan, pemerintahan dan lain lain mulai juga beralih menggunakan internet dan smartphone dalam melakukan kinerjanya hal ini membuat acuan pada perkembangan teknologi semakin maju. Hasil penelitian yang dilakukan oleh *We Are Sosial Hootsuite* pada tahun 2019 menyatakan bahwa terdapat 56% dari total populasi penduduk di Indonesia yaitu sekitar 150 juta aktif menggunakan media sosial. Hasil penelitian ini mengalami kenaikan sebesar 20% (11).

Bedasarkan penelitian dalam sektor kesehatan menemukan cara yang cukup efisien dalam penanggulangan anemia yang disajikan dalam bentuk sistem informasi kesehatan berbasis *Web Apps* yang dapat memudahkan siswa dalam mengakses situs dan memudahkan siswa dalam penggunaan karena ditampilkan secara menarik dan dapat diakses dimanapun kapanpun dengan mudah. Selain itu terdapat kebutuhan fitur edukasi anemia yang dapat menyajikan informasi terbaru mengenai anemia remaja seperti pengetahuan terhadap anemia, bahaya anemia, dampak anemia, dan cara penanggulangan anemia pada remaja putri (7).

Sistem dibuat menggunakan platform *Web Apps* untuk memudahkan penggunaannya tanpa harus download dan install aplikasi dalam kapasitas besar. Disamping itu webs apps belum terdapat fitur penyuluhan dalam bentuk komunikasi 2 arah, maka siswa yang mendapatkan informasi tidak dapat bertanya dengan penyuluh kesehatan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fifi Dwijayanti, dkk. (2020) tentang pentingnya kesehatan masyarakat, edukasi dan pemberdayaan perempuan untuk mengurangi stunting di negara berkembang menyatakan bahwa banyak faktor risiko yang mempengaruhi stunting. Kejadian stunting dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti masih banyak tenaga kesehatan yang kesulitan dalam edukasi permasalahan stunting di masyarakat serta upaya pemberdayaan wanita, khususnya ibu sangat penting dalam menurunkan stunting (13). Oleh karena itu penulis akan menambahkan fitur edukasi pada *web apps* dengan bertema edukasi anemia pada remaja.

### **Video Motion Graphics**

*Motion Video Graphic* merupakan media alat bantu dengan menggunakan penglihatan dan pendengaran yang membantu menstimulasi indra penglihatan (*visual aids*) dan indra pendengaran (*audiovisual aids*) pada saat penyuluhan serta dapat lebih mudah untuk siswa mengimplementasikan informasi yang telah diberikan penyuluh kesehatan. (Miratul Haya, 2021) Disisi lain, Metode lain bisa sebagai upaya pencegahan anemia dengan dalam bidang pendidikan, kesehatan, secara langsung dan melalui media sosial namun di masa pembelajaran jarak jauh ini semua sektor dalam pemerintahan mengharuskan untuk menggunakan *smartphone* dan juga internet maka dari itu bentuk edukasi yang diberikan kepada siswa harus mempertimbangkan usia dan minat dari siswa (9).

Media yang dinilai dapat efektif dan efisien yang diperlukan dalam mendukung edukasi gizi agar informasi yang disampaikan kepada dapat diterima dengan baik serta di implementasikan. Media sosial adalah salah satu platform atau wadah yang dapat digunakan untuk edukasi gizi karena dapat menjangkau banyak siswa yang tidak terbatas pada ruang dan waktu serta kemudahan dalam mengaksesnya (10).

*Motion video graphic* dapat disebut media yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D, 3D, animasi, video agar perubahan sikap dapat terlaksana. Hal ini juga didukung dengan penelitian sebelumnya yaitu dengan penggunaan media kombinasi dapat diterapkan pada pelayanan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap (10). Namun, masing-masing alat mempunyai efektifitas yang berbeda-beda dalam membantu pemahaman seseorang.

Media yang digunakan dalam penelitian ini termasuk pada kategori media audio-visual. Penggunaan media audiovisual dapat mengurangi kesalahan persepsi, memperjelas informasi, dan mempermudah pengertian (14). Kemudahan menerima informasi siswa pada penggunaan dari motion video graphic berupa gambar dan animasi sederhana yang dapat menjelaskan informasi rumit kedalam Bahasa yang lebih mudah dipahami oleh remaja.

Keunggulan dari penelitian ini menggunakan video animasi yang memasukkan semua panca indera yang dimana dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, serta lebih menarik karena ada suara dan gambar bergerak, penyajian dapat dikendalikan, dan sebagai alat diskusi dan dapat diulang-ulang (15).

Menurut hasil penelitian (Ayu Lidya Ningsih, 2021) edukasi dengan menggunakan video motion graphic berhasil dilakukan dengan membawa efek positif pada remaja putri yaitu meningkatnya pengetahuan anemia dan pentingnya pencegahan anemia. Walaupun kegiatan edukasi ini dapat dilakukan secara *online* antusiasme remaja putri sangat banyak yang ditinjau melalui pertanyaan dan komentar dari para remaja putri (6).

Bedasarkan penelitian (Ayu Lidya Ningsih, 2021) siswi SMAN 72 Jakarta Utara sudah dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang anemia remaja sehingga meningkatkan konsumsi sumber Fe, walaupun belum dapat memenuhi pola konsumsi sumber Fe dalam AKG (6). Hal ini juga dapat di dukung dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat peningkatan pengetahuan anemia pada kelompok video animasi pada saat pretest dan posttest mengalami peningkatan skor dari 63,73 menjadi 73,51 sehingga menjadi peningkatan sebanyak 16% (16).

Maka dari itu dapat disimpulkan kesadaran para remaja putri dapat terlihat dari peningkatan pengetahuan setelah melihat video edukasi dengan semakin banyak indera yang digunakan maka proses penyampaian informasi akan lebih mudah dipahami dan berjalan efektif. Media animasi mempunyai kemampuan besar untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku (17).

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan Media kreatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh karena memiliki kemampuan dalam menyajikan peristiwa yang rumit menjadi lebih sederhana, menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan perhatian dalam upaya meningkatkan pengetahuan anemia pada remaja putri diantaranya melalui *Web Apps Online*, Video blog (vlog), *Video Motion Graphics*. Berdasarkan hasil penelitian tiga metode tersebut mendapatkan hasil positif yaitu adanya peningkatan pengetahuan, pola konsumsi Fe pada remaja anemia.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Rusdi FY, Helmizar H, Rahmy HA. Pengaruh edukasi gizi menggunakan instagram terhadap perubahan perilaku gizi seimbang untuk pencegahan anemia pada remaja putri di SMAN 2 Padang. *J Nutr Coll*. 2021;10(1):31–8.
2. Harahap NR. Faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian anemia pada remaja putri. *Nurs Arts*. 2018;12(2):78–90.
3. Lestari S, Kartini A, Shaluhiah Z. Intervensi Gizi melalui Whatsapp Group mengenai Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Makanan Remaja Putri dalam Pencegahan Anemia. *J Ilm Permas J Ilm STIKES Kendal*. 2022;12(1):51–8.
4. Dewanti LP, Sitoayu L, Melani V, Rumana NA, Putri VH, Ronitawati P. Edukasi gizi dalam jaringan (daring) mengenai bahaya anemia dan pencegahannya pada remaja saat pandemi covid-19. In: *Seminar Nasional & Call of Papers Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 2021.
5. Wardhani DA, Nissa C, Setyaningrum YI. Peningkatan Pengetahuan Remaja Putri Melalui Edukasi Gizi Menggunakan Media Whatsapp Group. *J Gizi*. 2021;10(1):31–7.
6. Ningsih AL, Srimiati M. Pengaruh Frekuensi Pendidikan Gizi Dengan Media Video Motion Graphic Tentang Anemia Terhadap Pengetahuan Dan Pola Konsumsi Siswi Sman 72 Jakarta Utara. *J Andaliman J Gizi Pangan, Klin dan Masy*. 2018;1(1).
7. Putri PH. RANCANGAN SISTEM INFORMASI ANEMIA PADA PLATFORM ONLINE “SRIKANDI HEALTH” BERBASIS PROGRESSIVE WEB APPS. *J Sehat Mandiri*. 2021;16(1):143–50.
8. Damayanti S, Herawati DMD, Syahri A. The Effect of Education Using Video Blog (vlog) On The Female Adolescents' knowledge, Attitudes and Behaviors On The Prevention of Iron Deficiency Anemia (PPAGB) in Bandung. *BEST J (Biology Educ Sains Technol)*. 2021;4(2):221–5.
9. Haya M, Wahyu T. Effect of Education With the Method and Video Animation on Balanced Nutrition Knowledge for Prevention Anemia. *J Vokasi Keperawatan*. 2021;4(1):253–66.
10. Runiari N, Ruspawan IDM. Media Video dan Whatsapp Reminder terhadap Kepatuhan Remaja Putri Minum Tablet Tambah Darah. *J Keperawatan*. 2021;13(2):19–28.
11. Anifah F. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Vidio Terhadap Pengetahuan Tentang Anemia Pada Remaja Putri. *J Keperawatan Muhammadiyah*. 2020;5(1).
12. Khotimah H. PENGARUH EDUKASI GIZI MELALUI MEDIA FACEBOOK TERHADAP PENGETAHUAN ANEMIA DAN KONSUMSI PROTEIN, ZAT BESI, DAN VITAMIN C PADA REMAJA PUTRI DESA TEBAS KUALA. *Pontianak Nutr J*. 2019;2(1):1–5.
13. Setiadi H, KM S, Fifi Dwijayanti SKM. Pentingnya Kesehatan Masyarakat, Edukasi Dan Pemberdayaan

- Perempuan Untuk Mengurangi Stunting Di Negara Berkembang. In: Jurnal Seminar Nasional. 2020. p. 16–25.
14. Angelina M, Jatisidi A. PERANCANGAN MOTION GRAPHICS SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENCEGAHAN ANEMIA PADA REMAJA PUTRI. PANTAREI. 2021;5(03).
  15. Notoatmodjo S. Ilmu perilaku kesehatan. 2010;
  16. Cahyono SB, Sudaryanto R, GZ SST. Peningkatan Pengetahuan Siswi Tentang Anemia Setelah Mendapatkan Pendidikan Gizi Dengan Media Video Animasi. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2015.
  17. Setyowati ND, Riyanti E, Indraswari R. Faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku makan remaja putri dalam pencegahan anemia di wilayah kerja Puskesmas Ngemplak Simongan. *J Kesehat Masy.* 2017;5(5):1042–53.