

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP
PENGETAHUAN REMAJA PUTRI TENTANG
ANEMIA DIPONDOK PESANTREN
ATTARBIYATUSYAKILLAH
KOTA KENDARI**



NASKAHPUBLIKASI

Oleh:
RESI ROSALINA
P00312017033

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KENDARI
JURUSANKEBIDANAN
PRODI D-IV
2021**

ABSTRAK

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP
PENGETAHUAN REMAJA PUTRI TENTANG
ANEMIA DI PONDOK PESANTREN
ATTARBIYATUSYAKILLAH
KOTA KENDARI**

Resi RosalinaAskrening¹Elyasari²

Latar Belakang :Anemia merupakan suatu keadaan dimana komponen di dalam darah yaitu hemoglobin (Hb) dalam darah jumlahnya kurang dari kadar normal.

Tujuan Penelitian: Mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari

Metode Penelitian : Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen quasi tanpa kelompok kontrol dengan design one grup pretest post test.Sampel penelitian adalah remaja putri kelas VII dan VIII di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah yang berjumlah 36 responden.

Hasil Penelitian: Pengetahuan remaja putrl tentang Anemia sebelum dan sesudah diberikan media komik ditemukan pada saat PreTest pengetahuan baik sebanyak 1 responden (2,78%), pengetahuan cukup sebanyak 8 responden (22,22%), pengetahuan kurang 27 responden (75,00%) dan pada saat setelah diberikan media komik Post Test pengetahuan baik 15 responden (41,67%), pengetahuan cukup 12 responden (33,33%), pengetahuan kurang 9 responden (25,00%).

Kesimpulan: Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari dibuktikan dengan menggunakan uji t (paired-test) dengan hasil $p=0,000$

Kata Kunci:Pengetahuan, Media Komik, Anemia.

1. Mahasiswi Prodi D-IV Kebidanan Poltekkes Kemenkes Kendari.
2. Dosen Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Kendari.

ABSTRACT
THE EFFECT OF THE USE OF COMIC MEDIA ON
ADOLESCENT KNOWLEDGE ABOUT
ANEMIA AT PESANTREN
ATTARBIYATUSSAKILAH
KENDARI CITY

Resi rosalina Askrening¹ Elyasar²

Background: Anemia is a condition where the component in the blood, namely hemoglobin (Hb) in the blood, is less than normal levels.

Research Objectives: To determine the effect of the use of comic media on the knowledge of young women about anemia at Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari

Research Methods: This study is a quasi-experimental study without a control group with a one-group pretest post-test design. The sample of the study was adolescent girls in grades VII and VIII at the Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah, totaling 36 respondents.

Research results: Knowledge of adolescent girls about anemia before and after being given comic media was found at the time of PreTest good knowledge of 1 respondent (2.78%), adequate knowledge of 8 respondents (22.22%), poor knowledge 27 respondents (75.00 %) and at the time after being given the Post Test comic media, 15 respondents (41.67%) had good knowledge, 12 respondents (33.33%) had sufficient knowledge, 9 respondents (25.00%).

Conclusion: There is an effect of using comics media on the knowledge of young women about anemia at Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari as evidenced by using the t test (paired-test) with the result $p = 0.000$

Keywords: Knowledge, Comic Media, Anemia.

1. Student of the D-IV Midwifery Study Program at the Kendari Ministry of Health Poltekkes.
2. Lecturer of the Department of Midwifery Poltekkes Kendari Ministry of Health.

PENDAHULUAN

Anemia merupakan suatu keadaan dimana komponen di dalam darah yaitu hemoglobin (Hb) dalam darah jumlahnya kurang dari kadar normal. Anemia merupakan masalah kesehatan masyarakat terbesar di dunia yang dijadikan salah satu indikator masalah kesehatan dan gizi buruk. Anemia yang paling banyak terjadi di dunia adalah anemia defisiensi besi yang dialami lebih dari 600 juta manusia dan masih menjadi masalah utama di pelayanan kesehatan, khususnya pada wanita dan anak(WHO, 2011).¹

Anemia sering menyerang remaja putri disebabkan karena keadaan stress, haid, atau terlambat makan. Anemia pada remaja putri sampai saat ini masih cukup tinggi, prevalensi anemia dunia berkisar 40-88% dan angka kejadian anemia pada remaja putri di Negara-negara berkembang sekitar 53,7% dari semua remaja putri¹.menurut World Health Organization (WHO, 2011).¹

Jumlah penduduk usia remaja (10-19 tahun) di Indonesia sebesar 26,2% yang terdiri dari 50,9% laki-laki dan 49,1% perempuan. Selain itu, berdasarkan hasil Riskesdas tahun 2018, prevalensi anemia di Indonesia yaitu 23,7% dengan penderita anemia berumur 5- 14 tahun sebesar 26,8% dan 32,0% penderita berumur 15-24 tahun(RISKESDAS, 2018).²

Pengetahuan merupakan salah satu hal penting di dalam kehidupan.Dengan adanya pengetahuan, peradaban manusia dapat berkembang seperti yang dapat kita lihat sekarang ini.Untuk

mendapatkan pengetahuan, seseorang dapat memperolehnya melalui pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan formal bisa didapatkan melalui sekolah, sedangkan pendidikan nonformal dapat diperoleh melalui buku bacaan maupun internet(Wiharyanto, 2020).³

Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan untuk pandai dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan pelajaran sehingga dapat membangkitkan gairah siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Melihat dampak yang terjadi dikalangan remaja akibat kejadian anemia sangat merugikan pada masa yang akan datang, maka pencegahan maupun penanggulangan masalah anemia perlu ditingkatkan. Pengetahuan memegang peranan penting dalam kejadian anemia, dengan pengetahuan tentang anemia yang rendah maka kejadian anemia pada remaja putri akan meningkat hal ini 16 sesuai dengan penelitian pada remaja putri menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan dengan tingkat kejadian anemia (Nurbaiti (2013)).⁴

Media edukasi telah banyak dikembangkan sebagai upaya dalam

meningkatkan motivasi seseorang dalam menerima informasi. Prinsip dalam pengembangan media pendidikan, yaitu seseorang dapat menerima pengetahuan melalui panca indra. Para ahli menyatakan bahwa penyaluran pengetahuan keotak paling banyak melalui indra penglihatan (sekitar 75 – 87%) dibandingkan dengan indra lainnya (13 – 25%). Penggunaan media dalam proses penyampaian materi sangat beragam seperti melalui media suara (audio), media elektronik, dan media cetak (Fitriana, 2015).⁵

media cetak seperti poster leaflet, dan buku saku dinilai lebih efektif dalam menyajikan informasi dan pendidikan gizi karena media yang statis, berupa pesan visual, dan terdiri dari sejumlah kata dan gambar dengan tatanan warna. Media cetak yang dapat digunakan dan dinilai efektif dalam edukasi gizi diantaranya komik (Bertalina, 2015).⁶

Komik merupakan sebuah bahan bacaan yang disukai oleh berbagai lapisan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penyajian sederhana dan penceritaan sebuah situasi yang ditumpahkan kedalam gambar dapat lebih mudah untuk membangkitkan gairah dan minat untuk membaca. Komik biasanya dilengkapi dengan adanya tokoh, latar belakang, balon baca, panel (kotak yang memisahkan antara adegan satu dengan lainnya), narasi hingga efek suara yang semakin membuat cerita menjadi lebih hidup (Malkan, Et al. 2021).⁷

Komik sains yang akan dibuat oleh peneliti sedikit berbeda dari komik kebanyakan. Komik ini cenderung

ingin membantu dan memudahkan para siswa dalam memahami gejala-gejala alam yang ada di sekitar dan sering terjadi dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan menggunakan bahasa, gambar dan cerita yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada membuat siswa lebih mudah dalam menyerap informasi yang ingin disampaikan oleh peneliti (Malkan, Et al. 2021).⁷

Berdasarkan pengambilan data awal di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari diketahui jumlah siswa keseluruhan yang rata-rata berumur 13-15 tahun (remaja) yaitu 154 orang yang terdiri dari 75 siswa laki-laki dan 79 siswa perempuan. Melalui wawancara kepada 10 siswi diketahui bahwa 7 diantaranya kurang mengetahui dan memahami tentang anemia pada remaja baik tentang penyebab dan pencegahannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengujicobakan penggunaan media komik sebagai pemgetahuan remaja putri yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar tentang anemia pada siswi Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen quasi tanpa kelompok kontrol dengan design one grup pretest post test. Rancangan ini menggunakan satu kelompok sampel dengan melakukan satu kali pengukuran di depan (pretest) sebelum adanya perlakuan dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (post test). Secara skema dapat dilihat sebagai berikut (Sugiono, 2015).⁸

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah kota Kendari. 2. Waktu Penelitian Penelitian ini di laksanakan pada bulan Agustus tahun 2021.52 C. Populasi dan Sampel 1. Populasi Populasi dalam penelitian ini adalah 56 remaja putri kelas VII dan VIII yang terdiri dari kelas VII berjumlah 29 dan kelas VIII berjumlah 27 di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari. 2. Sampel Sampel penelitian adalah remaja putri kelas VII dan VIII di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari. Pengambilan sampel dengan teknik sampling dengan probability sampling secara acak sederhana (Simple Random Sampling).

HASIL

1. Analisis univariat

a. Distribusi umur siswi

Tabel 1. Distribusi Umur siswi di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Kendari Tahun 2021.

Umur siswa (Tahun)	Jumlah	
	N	%
13	9	25,00
14	12	33,33
15	15	41,67
Total	36	100

Sumber. Data primer, 2021.

Tabel 1 menunjukkan responden terbanyak adalah berumur 15 tahun sebanyak 15 orang (41,67%). Sedangkan yang terendah adalah umur 13 tahun sebanyak 9 orang (25,00%).

b. Distribusi Pengetahuan Pengetahuan responden tentang

Media Komik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi Responden Menurut Pengetahuan Tentang Penggunaan Media Komik.

Pengetahuan	preeTest		postTest	
	N	%	N	%
Baik	1	2,78	15	41,67
Cukup	8	22,22	12	33,33
Kurang	27	75,00	9	25,00
Total	36	100,00	36	100,00

Sumber: Data Primer, diolah Agustus 2021

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari jumlah 36 responden, pada saat Pretest pengetahuan baik sebanyak 1 responden (2,78%), pengetahuan cukup sebanyak 8 responden (22,22%), pengetahuan kurang 27 responden (75,00%) dan pada saat Post Test pengetahuan baik 15 responden (41,67%), pengetahuan cukup 12 responden (33,33%), pengetahuan kurang 9 responden (25,00%).

2. Analisis Bivariat

a. uji normalitas

uji normalitas pengetahuan remaja putri sebelum dan sesudah diberikan media komik.

Test of Normality

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	statistic	Df	Sig
Pengetahuan	.949	36	.096
	.948	36	.089

b. Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh variable independent (Media Komik) dengan variable dependen (Pengetahuan

Remaja Putri). Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t (paired t-test). Analisis tersebut dapat dilihat dalam tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil uji perbandingan pengaruh penggunaan media komik terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia.

Peng etahu an preet est	Me an	95% confidenc e interval of the difference		T	d f	Si g. (2- tai le d)
		Low er	upp er			
Peng etahu an post test	- 2.4 444 E1	- 29. 524 19	- 19. 364 70	- 9. 76 9	3 5	- 00 0

Pada tabel 3 dapat dilihat hasil pengaruh penggunaan media komik terhadap pengetahuan remaja putri tentang Anemia sebelum dan sesudah pemberian media komik didapatkan nilai Sig. (2- tailed) =0,00 atau nilai $p < 0,000$. Karna nilai pengetahuan remaja putri $< 0,05$ berarti ada pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia dipondok pesantren Attarbiyatusyakillah Kendari.

PEMBAHASAN

1. Pengetahuan Remaja Sebelum Diberikan Media Komik

Hasil penelitian menggambarkan distribusi responden berdasarkan tingkat pengetahuan sebelum diberikam media komik yang dilakukan menggunakan kuesioner diperoleh nilai pengetahuan yang

diinterpretasikan dalam kategori yang dapat disajikan pada tabel 2. Dari tabel 2 menunjukkan tingkat pengetahuan responden dalam kategori kurang. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan responden terbanyak adalah responden dengan pengetahuan kurang yaitu 27 orang (75,00%), sedangkan pengetahuan cukup yaitu 8 orang (22,22%), dan diikuti dengan responden yang memiliki pengetahuan baik yaitu 1 orang (2,78%).

Penelitian ini mengukur seberapa tinggi tingkat penegetahuan remaja tentang konjungtivitis berdasarkan usia dengan hasil responden dikategorikan baik pada usia 15 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, usia merupakan salah satu factor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Semakin tinggi usia seseorang maka semakin baik pula tingkat pengetahuannya (BBKBN, 2013).⁹

Pengetahuan merupakan domain hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan dapat melalui 63 penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba (varelias, 2015). Dengan pengetahuan yang baik maka mereka juga akan memiliki tindakan yang baik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu tingkat pendidikan, umur, minat dan pengalaman. Tingkat Pendidikan yaitu kemampuan belajar yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Jenis pendidikan adalah macam jenjang pendidikan formal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, sehingga tingkat pendidikan dan jenis pendidikan dapat menghasilkan suatu perubahan dalam pengetahuan siswa / remaja.

Informasi juga mempengaruhi pengetahuan yaitu dengan kurangnya informasi maka akan menurunkan tingkat pengetahuan (Notoatmodjo, 2007).¹⁰

Teori dan hasil penelitian diatas tidak jauh berbeda dengan penelitian yang menyatakan bahwa rata-rata nilai pengetahuan responden sebelum intervensi hanya sebesar 68,5%. Herdara Hannati (2021).¹¹

2. Pengetahuan Remaja Sesudah Diberikan Media Komik

Hasil penelitian menggambarkan distribusi responden berdasarkan tingkat pengetahuan setelah diberikan media komik yang dilakukan menggunakan kuesioner diperoleh nilai pengetahuan yang diinterpretasikan dalam kategori yang dapat disajikan pada tabel 2. Dari tabel 2 menunjukkan tingkat 64 pengetahuan responden dalam kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pengetahuan baik yaitu 15 orang (41,67%), sedangkan responden pengetahuan cukup yaitu 12 orang (33,33%), dan diikuti dengan responden pengetahuan kurang yaitu 9 orang (25,00%).

Berdasarkan hasil penelitian melalui pengisian kuesioner terdapat perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 2 dimana nilai rata-rata pengetahuan sebelum diberikan penyuluhan meningkat lebih baik nilai rata-ratanya setelah diberikan media komik. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan responden meningkat setelah diberikan media komik sehingga dapat diartikan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik, dengan adanya pemberian media komik maka

dapat meningkatkan pengetahuan responden yang akan mempengaruhi sikap dan praktek yang baik (Rohmawati, 2011).¹²

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan yang menyebutkan bahwa media komik dapat meningkatkan pengetahuan seseorang karna media komik dapat meningkatkan pengetahuan siswa karna siswa menilai bahwa komik mudah dipelajari, karna menggunakan Bahasa sehari-hari yang sangat mudah dipahami, pesan yang disampaikan secara singkat dan jelas, sehingga siswa dapat dengan memahami isi dari komik. Selain itu juga jenis tulisan dan pemilihan gambar komik yang 65 digunakan dalam penelitian ini sangat menarik, komik menggunakan warna cerah sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca komik. Siswa juga menyatakan bahwa bagian dari komik yang digunakan dalam penelitian ini hal yang paling disukai adalah pesan yang disampaikan. Pembuatan cerita yang disajikan dalam komik ini sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari sehingga mereka seakan akan berada dalam cerita tersebut dan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami. Hal ini dapat membuat siswa dapat mempelajari dengan baik, belajar aktif dengan diawali dengan membaca dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi. Siswa juga menyarankan agar komik dibuat dengan cerita yang lebih Panjang (Anjas, et al, (2018)).¹³

Adapun media komik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan gambar-gambar berupa informasi yang memuat tentang pengertian anemia, penyebab anemia,

dan pencegahan anemia. Sehingga siswi lebih mudah mengerti informasi apa yang diberikan dalam media komik.

3. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Remaja Putri Tentang Anemia

Berdasarkan hasil penelitian berupa nilai rata-rata pretest dan post test yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan media komik dapat membuktikan hipotesis penelitian menggunakan uji t dengan hasil nilai signifikan yaitu 0,000 sehingga pertanyaan H_0 66 ditolak dan H_a diterima. Hipotesis penelitian yang diterima adalah pemberian informasi melalui pemberian media komik kepada remaja putri dapat meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan media komik di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah.

Dalam penelitian ini dilakukan Analisa tingkat pengetahuan responden melalui pemberian media komik. Pemberian pada penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan tingkat pengetahuan responden dalam penggunaan media komik sebelum dan sesudah diberikan media komik. Karena selain merangkum dari keseluruhan materi percakapan media komik juga menyajikan gambar serta informasi menarik yang memudahkan seseorang memahami isi materi pada media komik (Jayanti, 2011).¹⁴

Dalam penelitian ini pengetahuan yang dimaksud adalah kemampuan responden dalam menjawab 10 pertanyaan terkait pengetahuan anemia, siswa yang menjadi responden diberikan kuesioner untuk mengukur pengetahuan sebelum diberikan media komik, dan peneliti kembali mengukur pengetahuan

responden sesudah diberikan media komik.

Pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap sesuatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan diraba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.⁶⁷ Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (Nasution, 2007¹⁵).

Kemudian diketahui dari uji statistik yang dilakukan menggunakan uji paired sampel T test yang dijelaskan pada table didapatkan nilai pvalue sebesar 0,000. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan siswa tentang anemia di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah sebelum dan sesudah diberikan media komik.

Hasil ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik berpengaruh terhadap pengetahuan tentang gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Yang menunjukkan bahwa media komik berpengaruh terhadap pengetahuan siswa kelas v sd sinduadi sleman. Musfiroh (2017).¹⁶

yang dilakukan pada anak sekolah dasar di SDN Bendungan Semarang pada tahun 2014 membuktikan bahwa komik berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai gizi (p value 0,000). (Nuryanto, 2014).¹⁷

Hasil bahwa komik berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas 5 SDN 1 dan MI Nurul Iman dikota Depok mengenai gizi seimbang (Nusalam, 2013).¹⁸

Peningkatan pengetahuan siswa setelah diberi penyuluhan tentang keamanan jajanan dengan media komik lebih besar dibandingkan dengan tanpa media 68 dikarenakan media komik dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat siswa, dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata, sehingga informasi dapat diterima dengan baik dan siswa lebih jelas menerima informasi dengan cerita dan gambar Hamida (2012).¹⁹

Peningkatan pengetahuan tanpa media lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan media komik terjadi karena tanpa media memiliki kelemahan diantaranya interaksi cenderung berpusat pada guru, guru kurang dapat mengetahui dengan pasti sejauh mana siswa menguasai bahan ceramah, siswa memperoleh konsep lain yang berbeda dengan yang dimaksud guru. Tetapi pada kelompok ceramah dengan media komik dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik, dapat menumbuhkan motivasi belajar, dapat lebih dipahami oleh siswa, metode belajar lebih bervariasi sehingga tidak bosan, siswa dapat melakukan metode belajar sendiri dan tidak semata-mata hanya mendengarkan penuntun kata-kata oleh guru, siswa dapat belajar dengan mengamati gambar pada komik.

Teori dan hasil penelitian diatas tidak jauh berbeda dengan penelitian yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang bermakna tentang anemia pada saat pretest dan posttest pada kelompok remaja putri yang diberikan media komik dengan $p=0,000$ (p (Sena Sasmita, 2015)).²⁰

KESIMPULAN SARAN

1. Pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum diberikan media komik di Pondok Pesantren Attarbiyatussyakilah Tahun 2021 dalam penelitian ini ditemukan responden dengan pengetahuan kurang yaitu 27 orang (75,00%), sedangkan pengetahuan cukup yaitu 8 orang (22,22%), dan diikuti dengan responden yang memiliki pengetahuan baik yaitu 1 orang (2,78%).
2. Pengetahuan remaja putri tentang anemia sesudah diberikan media komik di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Tahun 2021 dalam penelitian ini ditemukan responden terbanyak adalah pengetahuan baik yaitu 15 orang (41,67%), sedangkan responden pengetahuan cukup yaitu 12 orang (33,33%), dan diikuti dengan responden pengetahuan kurang yaitu 9 orang (25,00%).
3. Ada pengaruh media komik terhadap pengetahuan remaja putri tentang anemia di Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah Tahun 2021 dibuktikan dengan menggunakan uji t (paired t-test) dengan hasil $p=0,000$.

B. Saran

1. Diharapkan siswi Pondok Pesantren Attarbiyatussakilah dapat meningkatkan lagi pengetahuannya mengenai Anemia agar 70 terhindar dari efek yang

akan ditimbulkan dimasa mendatang, baik dari buku, internet dan media-media lainnya.

2. Bagi Institusi Pendidikan Bagi institusi kesehatan Politeknik Kesehatan Kendari jurusan Kebidanan skripsi ini dapat menambah kepustakaan diperpustakaan jurusan kebidanan serta menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengetahuan Anemia.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan variabel lainnya sehingga dapat memberikan inovasi terbaru dalam promosi kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

1. World Health Organization (WHO). (2011) The global prevalence of Anemia. Geneva.
2. Kementerian Kesehatan RI. (2018). Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS). Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
3. Wiharyanto. (2020). Pengetahuan dan Sikap Tentang Remaja Putri dan Dampak Kesehatan Reproduksi Remaja.
4. Nurbaiti. 2013. Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Anemia Pada Remaja Putri di SMA Negeri 11 Banda Aceh Tahun 2013. Jurnal. Banda Aceh. StiKes Ubudiyah Banda Aceh.
5. Fitliana, S. (2015) Promosi Kesehatan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
6. Bertalina. (2015). Pengaruh Promosi Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Pada Siswa SD: Jurnal KPS.
7. Malkan, I., Hannati, H., Ilmi, B., (2021) Program, N.S., Nasional, p. Jakarta.
8. Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Aplikasi Mobile “stop Anemia” terhadap pengetahuan Tentang Anemia Dan Sikap Dalam Mencegah Anemia Pada Remaja Putri Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

9. BKKBN. (2013). Pemantauan Pasangan Usia Subur Melalui Mini Survei Indonesia. Jakarta: BKKBN.
10. Notoatmodjo, S., (2007). Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni. Jakarta; pt. Rineka Cipta.
11. Herdara H., malkan, I, Ilmi,B, (2021) Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Comik dan Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Terkait Anemia pada Remaja Putri Program, N,S, Nasional, .
12. Rohmawati, (2011). Faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku pengetahuan remaja : Jakarta
13. Anjas, Yanuar. (2018). "Peningkatan pengetahuan media komik pada remaja putri. Yogyakarta.
- 14.
15. Nasution. (2007). Perilaku Pengetahuan Pada Remaja Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatra Utara : Medan
16. Musfiroh, tadkiroatun. (2017). Cerdas melalui bermain. Jakarta : Grasindo.
17. Nuryanto. (2014). Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Gizi Anak Sekolah Dasar. Jurnal Gizi Indonesia.
18. Nursalam, (2013). Manajemen Keperawatan. Aplikasi dalam praktik keperawatan professional, edisi 3, Jakarta: Salemba Medika.
19. Hamida, khairuna. (2012). Penyuluhan Gizi Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Keamanan Makanan Jajanan. Jurnal Kesehatan Universitas Muhamaddyah :Surakarta.
20. Sasmita S.A,(2015) Peningkatan Pengetahuan Anemia dan Perilaku Makan Pada Remaja putri sesudah Diberikan Pendidikan Gizi dengan Media Komik. Program S.1.6. Surakarta.

