Jurnal Ahsana
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

Penyuluhan Tablet Tambah Darah Melalui Media Permainan Kartu Edukasi pada Remaja Putri di SMP Negeri 7 Bangkala Barat

Siti Nailah Kaltsum[1], Ruthfika Sanggola[2], Komang Mirnawati[3], Irene Natania Paembonan [4], Aulia Ufairah Akbar[5], Andri Adrian[6], Anissa Dyah Ayutaningrum[7], Syamsuar Manyullei[8]*

[1] Departemen Epidemiologi, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin
[2,4] Departemen Administrasi Kebijakan Kesehatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin
[3] Departemen Biostatistik/KKB, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin
[5] Departemen Manajemen Rumah Sakit, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin
[6,8] Departemen Kesehatan Lingkungan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin
[7] Departemen Kesehatan dan Keselamatan Kerja, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin
Email: nailaaa0807044@gmail.com, fika.sanggola@gmail.com, komangmirnawati53@gmail.com, Irenepaembonan@gmail.com, auliaufairahakbar@gmail.com, anissadyahayuu@gmail.com, syamsuar.mks@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
04.02.2025	22.02.2025	11.03.2025	28.03.2025

Abstract: *Anemia is a global health problem that has a significant impact on adolescent girls. One of the prevention efforts is to consume Blood Supplement Tablets (TTD), however the level of adolescent compliance in consuming them is still low. This study was conducted on teenage girls in grades VII and VIII at SMP Negeri 7 Bangkala Barat. Counseling is carried out through lecture methods and educational card games. Knowledge level measurements were carried out before and after counseling using pre-test and post-test, which were then analyzed using statistical tests. The research results showed that there was a significant increase in the level of knowledge of respondents after the counseling. The average knowledge score increased from 5.31 before counseling to 7.27 after (p-value= 0.001). The "good" knowledge category increased from 31.8% to 77.3%, while the "poor" category decreased to 0%. Counseling with an interactive educational approach, including educational card games, has proven effective in increasing adolescent girls' knowledge about TTD consumption.*
Keywords: *Anemia, Blood Supplement Tablets (TTD), Educational Card Games, Young Women, State Junior High School 7 Bangkala Barat.*

Abstrak: Anemia merupakan masalah kesehatan global yang berdampak signifikan pada remaja putri. Salah satu upaya pencegahannya adalah dengan mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD), namun tingkat kepatuhan remaja dalam mengonsumsinya masih rendah. Studi ini dilakukan pada remaja putri kelas VII dan VIII di SMP Negeri 7 Bangkala Barat. Penyuluhan dilaksanakan melalui metode ceramah dan permainan kartu edukasi. Pengukuran tingkat pengetahuan dilakukan sebelum dan sesudah penyuluhan dengan pre-test dan post-test, yang kemudian dianalisis menggunakan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam tingkat pengetahuan responden setelah penyuluhan. Rata-rata skor pengetahuan meningkat dari 5,31 sebelum penyuluhan menjadi 7,27 setelahnya (*p-value*= 0,001). Kategori pengetahuan "baik" meningkat dari 31,8% menjadi 77,3%, sedangkan kategori "kurang" menurun menjadi 0%. Penyuluhan dengan pendekatan edukasi interaktif, termasuk permainan kartu edukasi, terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri mengenai konsumsi TTD.
Kata kunci: Anemia, Tablet Tambah Darah (TTD), Permainan Kartu Edukasi, Remaja Putri, SMPN 7 Bangkala Barat.

1. PENDAHULUAN

Anemia merupakan kondisi ketika kadar hemoglobin dalam sel darah merah menurun hingga tidak mencukupi kebutuhan fisiologis tubuh. Gejala-gejala yang sering ditemui meliputi rasa lemah, kelelahan, lesu, sakit kepala, pusing, serta pandangan mata yang kabur atau berkunang-kunang (Novita Sari, 2020). Remaja putri memiliki risiko sepuluh kali lebih tinggi mengalami anemia dibandingkan remaja putra (Wahyuningsih & Rohmawati, 2020). Anemia merupakan kondisi jumlah hemoglobin dalam darah berada di bawah ambang batas yang telah ditetapkan. Kadar hemoglobin pada individu dapat berbeda-beda dipengaruhi faktor usia, jenis kelamin, hormon, fase perkembangan, dan keberadaan oksigen (Aini *et al.*, 2024). Secara fisiologi, anemia terjadi jika kekurangan jumlah hemoglobin yang mengangkut oksigen ke jaringan (Baha et al. 2021). Anemia defisiensi besi lebih rentan terjadi pada remaja putri. Hal tersebut terjadi karena remaja putri

Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

membutuhkan lebih banyak zat besi saat masa pertumbuhannya, ditambah dengan kehilangan darah ketika menstruasi (Arma *et al.*, 2021) . Anemia dapat terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah rendahnya asupan zat besi, folat, vitamin B12, riboflavin, vitamin C, dan vitamin A, serta kesalahan ketika mengonsumsi zat besi seperti konsumsi bersama zat besi dengan zat lain yang dapat mengganggu penyerapan zat besi (Astuti and Kulsum, 2020).

Remaja termasuk kelompok yang rentan terhadap masalah gizi disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, tubuh remaja yang sedang tumbuh dan berkembang pesat membutuhkan lebih banyak energi dan nutrisi. Kedua, perubahan pola hidup dan kebiasaan makan memerlukan penyesuaian asupan nutrisi dan energi. Ketiga, kondisi seperti kehamilan, aktivitas olahraga, serta kecanduan alkohol dan obat-obatan meningkatkan kebutuhan energi dan nutrisi (Sab'ngatun & Riawati, 2021).

Remaja putri pada masa pubertas juga memiliki risiko tinggi mengalami anemia karena kehilangan zat besi selama menstruasi. Risiko ini semakin meningkat jika asupan zat besi tidak mencukupi, padahal zat besi sangat diperlukan untuk mendukung percepatan pertumbuhan dan perkembangan tubuh remaja (Runiari & Hartati, 2020). Secara global, sekitar 600 juta anak usia prasekolah dan sekolah menderita anemia (Nurmadinisia & Anandhila, 2025). Menurut Badan Kesehatan Dunia World Health Organization (WHO), anemia pada remaja putri di seluruh dunia sampai saat ini masih cukup tinggi, prevalensi anemia dunia berkisar 40-88%. Menurut WHO, angka kejadian anemia pada remaja putri di Negara-negara berkembang sekitar 53,7% dari semua remaja putri, anemia sering menyerang remaja putri disebabkan karena keadaan stress, haid, atau terlambat makanan (Aryanti *et al.*, 2023). Data lebih lanjut menunjukkan bahwa prevalensi anemia di kalangan remaja putri di Makassar pada tahun 2023 adalah 29,3%, dengan faktor-faktor seperti pola makan yang mempengaruhi penyerapan zat besi menjadi penyebab utama (Muliani et al., 2022).

Remaja putri yang mengalami anemia berisiko lebih tinggi menjadi ibu hamil dengan anemia. Ibu hamil yang menderita anemia berisiko mengalami kekurangan zat besi, yang dapat menghambat transfer zat gizi dari ibu ke janin. Kekurangan gizi pada janin dapat menyebabkan bayi lahir dengan berat badan rendah, yang berisiko tinggi mengalami stunting. Oleh karena itu, upaya pencegahan dan penanganan anemia pada remaja putri sangat penting (Purwitaningtyas & Paramitha, 2024).

Tablet Tambah Darah (TTD) atau Tablet Fe merupakan suplemen gizi penambah darah yang disediakan oleh pemerintah dan didistribusikan kepada kelompok sasaran, termasuk remaja usia 10-19 tahun. Pemberian TTD pada remaja putri terbukti efektif dalam meningkatkan kadar hemoglobin (Hb) dalam darah serta mengurangi prevalensi anemia pada remaja putri (Pamangin, 2023).

Remaja masih berada dalam kategori usia anak yang gemar bermain. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pendidikan atau penyuluhan kesehatan melalui metode permainan simulasi (*simulation game*). Keunggulan pendidikan kesehatan yang disampaikan melalui permainan antara lain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak melelahkan, menumbuhkan semangat kompetisi, serta memotivasi peserta untuk menang (Siregar et al., 2022). Tingkat konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) di kalangan remaja putri masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran remaja putri tentang pentingnya konsumsi TTD untuk mencegah anemia masih perlu ditingkatkan (Ilham et al., 2023).

Permainan (game) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Informasi tersebut disampaikan dengan singkatan kata-kata. Permainan dapat mengetes kemampuan para pemain (Bulang et al., 2023). Permainan dapat pula memperlihatkan situasi atau masalah kepada para peserta didik. Keunggulan pendidikan kesehatan yang diberikan melalui permainan (game) yakni Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar, ada kompetisi dan ingin menang yang dirasakan oleh para peserta, dapat menggunakan alat-alat yang mudah ditemukan di daerah setempat, murah, dan gampang digunakan.

Oleh karena itu, Mahasiswa Pengalaman Belajar Lapangan (PBL) Posko 7 Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin melakukan penyuluhan tentang Pentingnya Konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) melalui permainan kartu edukasi untuk Mencegah Anemia di SMP Negeri 7 Bangkala Barat. Tujuan intervensi agar pengetahuan remaja putri dapat meningkat terkait pentingnya konsumsi TTD. Hal ini untuk menyadarkan remaja putri khususnya di SMP

Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

Negeri 7 Bangkala Barat Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto, bahwa penting untuk memahami manfaat dari konsumsi TTD secara teratur, serta mengurangi risiko anemia yang dapat memengaruhi masa depan mereka.

2. METODE

a. Persiapan

Persiapan diawali dengan mengurus administrasi perizinan ke Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Bangkala Barat dan melakukan koordinasi Bersama pihak sekolah untuk pelaksanaan kegiatan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan perkenalan, dan pengisian pre-test untuk mengukur pengetahuan awal responden. Selanjutnya, dilakukan pemaparan materi tentang pentingnya TTD dan pencegahan anemia melalui metode ceramah. Setelah itu, peserta mengikuti permainan kartu edukasi TTD yang berjumlah 20 kartu terkait materi yang telah disampaikan. Kegiatan ditutup dengan post-test dan tanya jawab untuk menilai peningkatan pengetahuan responden setelah penyuluhan dilakukan.

c. Evaluasi

Dilakukan post-test untuk menilai sejauh mana peningkatan rata-rata pengetahuan peserta mengenai pentingnya konsumsi TTD. Dari total 10 pertanyaan, skor pada post-test mengalami peningkatan dari pre-test. Hasil pre dan post-test peserta selanjutnya diolah dan dianalisis melalui aplikasi computer statistik. Pengolahan dan analsis data diawali dengan melakukan uji normalitas menggunakan Uji Saphiro Wilk. Selanjutnya dilakukan uji dengan menggunakan Uji T.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyuluhan adalah salah satu bentuk pendidikan kesehatan yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan kesehatan guna meningkatkan pengetahuan dan sikap individu melalui teknik pembelajaran berbasis praktik (Manyullei et al., 2022). Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu, kelompok, maupun masyarakat guna mendorong perubahan perilaku menuju gaya hidup sehat (Balqis, et al., 2022).

Pendidikan kesehatan atau promosi kesehatan melalui metode penyuluhan kepada masyarakat merupakan strategi yang efektif dalam mendorong partisipasi serta meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memperhatikan perilaku hidup sehat dan menjaga lingkungan sekitarnya (Manyullei, et al., 2024). Kegiatan penyuluhan tentang pentingnya konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) dilakukan untuk mencegah anemia dan dirangkaikan dengan permainan kartu edukasi TTD pada 22 siswi yang dibagi menjadi 3 kelompok.

Peningkatan pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk minat individu terhadap materi yang dipelajari, dukungan dari pengajar atau fasilitator, serta tingkat kesulitan dalam memahami materi. Minat peserta dalam memahami pentingnya konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) meningkat karena pendekatan interaktif yang diterapkan, yaitu permainan kartu edukasi yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, dukungan dari penyuluh yang memberikan materi secara jelas melalui ceramah dan diskusi turut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta. Meskipun demikian, tingkat kesulitan dalam memahami materi juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan, sebab peserta dengan pemahaman awal yang rendah mungkin memerlukan pendekatan tambahan agar dapat menyerap informasi dengan lebih baik (Septiani & Setiyaningrum, 2025).

Permainan kartu edukasi ini dirancang sebagai media pembelajaran berbasis interaktif yang berisi informasi penting mengenai TTD, tantangan dan pertanyaan yang menguji pemahaman peserta. Setiap kartu memiliki informasi penting mengenai manfaat, cara konsumsi, efek samping, serta pentingnya konsumsi TTD secara rutin bagi remaja putri, dan pertanyaan edukatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta tentang TTD setelah mendapatkan informasi yang diberikan. Intervensi melalui permainan kartu edukasi TTD merupakan metode interaktif yang dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang pentingnya konsumsi Tablet Tambah Darah. Media edukasi yang bersifat interaktif merupakan salah satu bentuk kegiatan aktif

Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

yang berorientasi pada perubahan perilaku dalam kelompok sasaran, termasuk siswa siswi (Manyullei, et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan (Zahrany et al., 2024) bahwa, penyuluhan disertai dengan permainan berupa pertanyaan-pertanyaan terkait materi penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat dengan baik. Selain itu, penelitian (Styaningrum & Metty, 2021), menunjukkan bahwa penggunaan Games Kartu Milenial Sehat (KMS) berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia (p=0,00). Skor pengetahuan mereka meningkat dari 78,6 sebelum intervensi menjadi 92,9 setelah intervensi. Edukasi melalui permainan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga membentuk sikap yang lebih baik terhadap anemia. Media edukasi tersebut yang menarik, seperti Games KMS, dapat menjadi alat efektif dalam menyampaikan pesan Kesehatan.

Selain itu, penelitian (Wijayanti, 2021) menyatakan bahwa Permainan edukatif membantu siswa mengingat materi penyuluhan dengan lebih cepat. Permainan edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Permainan ini merangsang perkembangan kognitif dan mendorong siswa untuk memecahkan masalah tanpa mereka sadari.

Kegiatan ini diawali dengan perkenalan, dan pengisian pre-test untuk mengukur pengetahuan awal responden. Selanjutnya, dilakukan pemaparan materi tentang pentingnya TTD dan pencegahan anemia melalui metode ceramah. Setelah itu, peserta mengikuti permainan kartu edukasi TTD yang berjumlah 20 kartu terkait materi yang telah disampaikan. Selanjutnya dilakukan post-test untuk menilai peningkatan pengetahuan dan sikap responden setelah penyuluhan dilakukan. Kegiatan ditutup dengan sesi tanya jawab dan menunjukkan partisipasi aktif responden selama sesi tersebut. Informasi yang diberikan menjadi wawasan baru bagi responden, dan semakin banyak informasi yang disampaikan, semakin meningkat pula tingkat pengetahuan mereka (Manyullei, et al., 2024).



Gambar 1. Dokumentasi Penyuluhan TTD di SMPN 7 Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto

Gambar 1 menunjukkan kegiatan penyuluhan dengan metode ceramah yang bertujuan untuk mengukur pengaruh penyuluhan terhadap sikap siswi SMP Negeri 7 Bangkala Barat Kelas VII dan VIII terkait konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) dan pencegahan anemia. Penyuluhan ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bangkala Barat oleh mahasiswa PBL II Posko 7 FKM Unhas pada 24 Januari 2025, pukul 09.00 – 11.00 WITA, dengan total 22 responden. Siswa terlibat antusias menerima materi yang diberikan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan permainan edukasi.

Berikut tabel 1 merupakan data hasil sebelum dilakukan penyuluhan melalui nilai pretest dan data sesudah penyuluhan ditentukan melalui nilai hasil postest beserta dengan pertanyaannya.

Tabel 1. Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah penyuluhan

Pertanyaan	*Pre-Test*				*Post-Test*			
	Benar		Salah		Benar		Salah	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Anemia terjadi ketika tubuh memiliki jumlah sel darah merah yang cukup	1	4,5	21	95,5	4	18,2	18	81,8
Salah satu penyebab anemia adalah kekurangan zat besi dalam tubuh	16	72,7	6	27,3	20	90,9	2	9,1
Anemia dapat membuat seseorang merasa tidak bertenaga	15	68,2	7	28,6	17	77,3	5	22,7

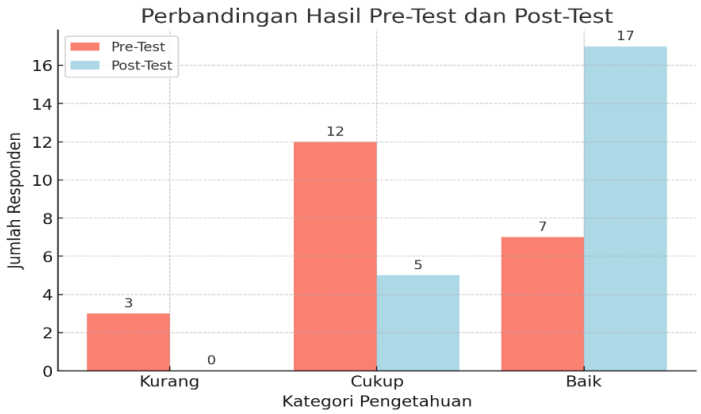
Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

dan sulit berkonsentrasi								
Remaja putri tidak rentan mengalami anemia karena menstruasi setiap bulannya	2	9,1	20	90,9	6	27,3	16	72,7
Anemia dapat dicegah dengan makan makanan kaya zat besi seperti daging, sayuran hijau, dan kacang-kacangan	18	81,8	4	18,2	21	95,5	1	4,5
Tablet Tambah Darah (TTD) adalah suplemen yang mengandung zat besi yang digunakan untuk mencegah anemia	15	68,2	7	31,8	20	90,9	2	9,1
Tablet Tambah Darah (TTD) harus diminum setiap hari tanpa memperhatikan dosis yang dianjurkan	10	45,5	12	54,5	20	90,9	2	9,1
Minum Tablet Tambah Darah (TTD) saat perut kosong ketika mengalami penyakit asam lambung dan mual	11	50,0	11	50,0	16	72,7	6	27,3
Tablet Tambah Darah (TTD) mengandung zat besi, asam folat, dan vitamin B12	18	81,8	4	18,2	20	90,9	2	9,1
Minum Tablet Tambah Darah (TTD) dengan teh atau susu lebih baik	12	54,5	10	45,5	16	72,7	6	27,3

Sumber: Data Primer PBL II, 2025

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 1, terlihat bahwa terdapat 10 pertanyaan dan skor pada post-test mengalami peningkatan dari pre-test. Diketahui bahwa pada pre-test, dijawab benar paling tinggi yaitu dengan pernyataan "Anemia dapat dicegah dengan makan makanan kaya zat besi seperti daging, sayuran hijau, dan kacang-kacangan" dan "Tablet Tambah Darah (TTD) mengandung zat besi, asam folat, dan vitamin B12", dijawab benar oleh 18 responden d (81,8%). Setelah menjalani post-test, pernyataan dengan tingkat kebenaran tertinggi adalah nomor 5, dijawab benar oleh 21 responden (95,5%).

Pada pre-test, pernyataan dengan tingkat kesalahan tertinggi adalah pada pernyataan 1, yang dijawab salah oleh 21 responden (95,5%). Setelah post-test, pernyataan dengan tingkat kesalahan tertinggi masih pada pertanyaan 1, yang dijawab salah oleh 18 responden (81,8%).



Gambar 2. Distribusi tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah penyuluhan

Grafik menunjukkan perbandingan hasil Pre-Test dan Post-Test dalam tiga kategori pengetahuan, yaitu kurang, cukup, dan baik. Sebelum mengikuti post-test, terdapat 3 responden yang memiliki tingkat pengetahuan kurang, namun setelah post-test, tidak ada lagi responden dalam kategori ini. Pada kategori cukup, jumlah responden berkurang dari 12 menjadi 5, menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka mengalami peningkatan pemahaman. Sementara itu, jumlah responden dengan pengetahuan baik meningkat signifikan dari 7 menjadi 17 setelah post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan, seperti pelatihan atau edukasi, berhasil meningkatkan pengetahuan responden secara signifikan.

Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode penyuluhan yang dilakukan, terutama melalui pendekatan ceramah dan permainan kartu edukasi yang interaktif. Penyampaian materi dengan cara yang menarik dan melibatkan peserta secara aktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pentingnya konsumsi TTD. Dengan meningkatnya kesadaran ini, diharapkan para remaja putri lebih patuh dalam mengonsumsi TTD secara rutin guna mencegah anemia dan meningkatkan kesehatan mereka.

Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

Selain itu, hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang interaktif, seperti permainan kartu edukasi, lebih efektif dibandingkan metode penyuluhan konvensional. Dengan adanya unsur permainan, peserta lebih termotivasi untuk memahami materi dan mengingat informasi dengan lebih baik. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar serta daya ingat peserta, terutama dalam topik kesehatan.

Tabel 2. Distribusi frekuensi skor pengetahuan responden sebelum dan sesudah penyuluhan

Skor Pengetahuan	n	Mean ± SD	*p-value*
Sebelum	22	5,31 ± 1,83	0,001
Sesudah	22	7,27± 1,45	

Sumber: Data Primer PBL II, 2025

Tabel 2 menunjukkan terlihat adanya perbedaan dalam tingkat pengetahuan sebelum dan setelah penyuluhan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 5,31 menjadi 7,27. Melalui analisis uji t pada tabel, ditemukan nilai t= -5,567 dan nilai *p*=0,001<0,05, yang berarti bahwa hipotesis nol (H0) ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pengetahuan remaja putri mengenai pentingnya mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) setelah mendapatkan penyuluhan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan setelah pemberian penyuluhan kepada peserta. Hal ini dibuktikan dengan nilai *p-value*= 0,001, yang menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar kebetulan. Rata-rata pengetahuan remaja putri sebelum penyuluhan adalah 5,31, dan meningkat menjadi 7,27 setelah penyuluhan. Peningkatan ini mencakup pemahaman mengenai pedoman konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) yang baik dan benar, manfaat TTD bagi remaja putri, serta dampak ketika tidak mengonsumsi TTD. Dengan demikian, metode penyuluhan yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta mengenai pentingnya konsumsi TTD untuk pencegahan anemia

Hal ini sejalan dengan pengabdian masyarakat (Arifah et al., 2022), bahwa terjadi peningkatan pengetahuan setelah dilakukan penyuluhan mengenai anemia yang menunjukkan bahwa penyuluhan tentang anemia pada remaja putri di Desa Pa'lalakkang, Kecamatan Galesong berhasil, karena ada peningkatan pengetahuan responden setelah pelaksanaan penyuluhan tersebut. Selain itu, pemberian edukasi kepada remaja putri di Kelurahan Ma'rang mengenai pentingnya konsumsi TTD bertujuan untuk mencegah dan mengendalikan anemia yang dilakukan melalui metode door to door dengan penyebaran kuesioner post-test kepada peserta, kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyuluhan tentang tablet tambah darah efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri di Kelurahan Ma'rang, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (Manyullei, et al., 2024).

KESIMPULAN

Anemia akibat defisiensi zat besi merupakan masalah kesehatan yang signifikan bagi remaja putri. Penyuluhan dengan metode ceramah dan permainan kartu edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pentingnya konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat pengetahuan responden setelah penyuluhan, dengan skor rata-rata meningkat dari 5,31 menjadi 7,27. Pendekatan edukasi interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kepatuhan remaja putri dalam mengonsumsi TTD secara rutin dan membantu menurunkan angka anemia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini disampaikan kepada:

Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

1. Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin sebagai institusi yang membantu menjalankan pengabdian ini.
2. Masyarakat dan aparat desa Garassikang, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto yang telah membantu selama melaksanakan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, M.N. et al. (2024) 'Edukasi Tablet Tambah Darah bagi Remaja Putri untuk Pencegahan Stunting di SMPN 2 Ciledug (Blood Addition Tablet Education for Adolescent Girls to Prevent Stunting at SMPN 2 Ciledug)', 6(2), pp. 127–135.

Arifah, N., Anjalina, I., Febriana, A. I., Khairunnisa, E., Amir, N. P., Aprilisa, W., Muzhaffar, Z., & Manyullei, S. (2022). Penyuluhan Kesehatan tentang Anemia Pada Siswa di SMPN2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 176–182. https://doi.org/10.25008/altifani.v2i2.222

Arma, N. et al. (2021) Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri di Langkat, 5.

Aryanti, N. et al. (2023) Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Status Gizi Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri Di Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar, 2(1), pp. 1–8.

Astuti, D. and Kulsum, U. (2020) Pola Menstruasi dengan Terjadinya Anemia pada Remaja Putri, 11(2), pp. 314–327.

Bulang, K., Kerja, W. and Melayu, P. (2023) Implementasi Game Edukasi Monopoli Anemia (gema) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang Anemia di Posyandu Remaja Putri Payung Kelurahan, 4(2), pp. 2581–2585.

Baha, M. H., Patimah, S., Gobel, F. A., & Nurlinda, A. (2021). Hubungan konsumsi zat besi, protein, vitamin C dengan kejadian anemia remaja putri Kabupaten Majene. *Window of Public Health Journal*, *2*(4), 657-669.

Balqis, Manyullei, S., Riswandi, Syakinah, N., Adeswita, A., Qathifah, T. N., Asman, F. H., Misbah, N. R. A., & Fitriah. (2022). Efektivitas Penyuluhan Door to Door Mengenai Vaksinasi Covid-19 di Desa Bontokanang. *ABDIKESMAS MULAWARMAN : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 58–64. https://doi.org/10.30872/abdikesmasmulawarman.v2i2.44

Ilham, A. F. T. A., Yusriani, Y., & Bur, N. (2023). Dukungan Teman Sebaya Berhubungan Dengan Konsumsi Tablet Tambah Darah Pada Remaja Putri. *Window of Public Health Journal*, *4*(2), 267–273. https://doi.org/10.33096/woph.v4i2.752

Manyullei, S., Adziim, A. M. F., Arman, L., & Handoko, S. A. (2022). Penyuluhan Dermatitis pada Masyarakat Maccini Baji Kelurahan Pundata Baji Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(4), 23–30. https://doi.org/10.25008/altifani.v2i4.253

Manyullei, S., Musdalifah, M., Radjiman, E. A., Hidayat, H., Sarles, M., & Kusumarta, F. (2024). Penyuluhan Penyakit Bawaan Tikus, Survey Jentik, Identifikasi dan Pemedahan Tikus Di Pulau Satangnga Kab. Takalar, Tahun 2023. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 16–28. https://doi.org/10.59395/altifani.v4i1.498

Manyullei, S., Nathalinri, E., Alfrial, H. A., Harsil, I., Andriany, R., Rahmadani, A. A., Jayanti, A. N., Wandi, H., & Alamsyah, D. (2024). Penyuluhan Kesehatan Tentang Kualitas Air Layak Minum dan Bahaya Konsumsi Air Mentah Bagi Kesehatan Anak Di Kelurahan Ma'rang Kabupaten Pangkep. *JURNAL ALTIFANI: Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(3), 258–264. https://doi.org/10.59395/altifani.v4i3.532

Manyullei, S., Rahmadani, A. A., Andriany, R., & Alfrial, H. A. (2024). *Evaluasi Konsumsi Tablet Tambah Darah pada Remaja Putri di Kelurahan Ma ' rang Kabupaten Pangkep*

Vol. 3, No. 1 - Februari 2025, Hal. 15-22
DOI: 10.59395/ahsana.v3i1.376

Evaluation of TTD Consumption Counseling for Young Women in Ma ' rang Village , Pangkep Regency. *7*(12), 4410–4416. https://doi.org/10.56338/jks.v7i12.6525

Muliani, R., Radatullah, M., Irdan, I., Sutriyati, S., Fatimah, M., & Putri, R. N. (2022). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Anemia Pada Ibu Hamil Di Wilayah Kerja Puskesmas Tegal Binangun Kota Palembang 2021. *Jurnal Kesehatan Terapan*, *9*(1), 28–34. https://doi.org/10.54816/jk.v9i1.470

Novita Sari, E. (2020). "Open Acces Acces." Jurnal Bagus 02(01): 402–6. *Jurnal Bagus*, *02*(01), 402–406.

Nurmadinisia, R., & Anandhila, Z. (2025). *Determinasi Pola Istirahat dan Pengetahuan terhadap Risiko Anemia pada Siswi SMK Assalam Kota Depok Determination of Rest Patterns and Knowledge on the Risk of Anemia among Assalam Vocational School Female Students in Depok City*. *V*(1), 22–30.

Pamangin, L. O. M. (2023). Perilaku Konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) pada Remaja Putri. *Jurnal Promotif Preventif*, *6*(2), 311–317. https://doi.org/https://doi.org/10.47650/jpp.v6i2.746

Purwitaningtyas, & Intan Azkia Paramitha. (2024). Hubungan Riwayat Anemia Dan Kekurangan Energi Kronis (KEK) Ibu Pada Saat Hamil Dengan Kejadian Stunting Pada Balita Di Wilayah Kerja Puskesmas Buaran Tahun 2023. *CENDEKIA : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, *4*(2), 115–123.

Runiari, N., & Hartati, N. N. (2020). Pengetahuan Dengan Kepatuhan Minum Tablet Tambah darah Pada Remaja Putri. *Jurnal Gema Keperawatan*, *13*(2), 103–110. https://doi.org/10.33992/jgk.v13i2.1321

Sab'ngatun, & Riawati, D. (2021). HUBUNGAN PENGETAHUAN DENGAN KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA REMAJA PUTRI The Relationship Of Knowledge With The Consumption Of Blood Adding Tablets In Adolescent Women. *Avicenna : Journal of Health Research*, *4*(2), 83–90.

Septiani, F. R., & Setiyaningrum, Z. (2025). Hubungan Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah dengan Kejadian Anemia pada Remaja Putri di SMK Batik 2 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, *25*(1), 345-350

Siregar, N. S. A., Mardiah, M., Mukodri, D. M. L., Ridayani, R., & Setyohari, W. E. (2022). Game edukasi monopoli anemia (Gema) sebagai media inovasi health education yang dapat mempengaruhi pengetahuan remaja tentang anemia. Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan Indonesia, 2(2), 104-113.

Styaningrum, S. D., & Metty, M. (2021). Games Kartu Milenial Sehat sebagai media edukasi pencegahan anemia pada remaja putri di sekolah berbasis asrama. *Ilmu Gizi Indonesia*, *4*(2), 171. https://doi.org/10.35842/ilgi.v4i2.236

Wahyuningsih, A., & Rohmawati, W. (2020). Hubungan Pengetahuan Dengan Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah Pada Remaja Putri Di SMP N 1 Karangnongko. *INVOLUSI: Jurnal Ilmu Kebidanan*, *10*(1), 8–12. https://doi.org/10.61902/involusi.v10i1.115

Wijayanti, T. S., Fayasari, A., & Khasanah, T. A. (2021). Permainan edukasi ular tangga meningkatkan pengetahuan dan konsumsi sayur buah pada remaja di Jakarta Selatan. Journal of Nutrition College, 10(1), 18-25.

Zahrany, A., Ratnawati, A. S., Haris, Y. F., Apriyanti, D., Kurniawan, N., Ardyanti, D., Manyullei, S., & Rachmat, M. (2024). Senam Sehat dan Edukasi Manfaat Aktivitas Fisik Pada Murid Sekolah Dasar. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 240–247. https://doi.org/10.55681/swarna.v3i2.1190