

Pengaruh Pemberian Pesan Gizi Berbasis Game Nutrition Impact terhadap Peningkatan Perilaku Terkait Anemia pada Remaja Sekolah Menengah Pertama di Purwakarta Tahun 2023 = The Effect of Providing Nutrition Impact Game-Based Nutrition Messages on Increasing Behavior Related to Anemia in Junior High School Adolescents in Purwakarta in 2023

Muhammad Harist Syahirul A'en, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920524556&lokasi=lokal>

Abstrak

Latar belakang: Anemia masih menjadi masalah kesehatan masyarakat di Indonesia. Prevalensi anemia pada remaja di Indonesia mencapai 32%. Jawa Barat memiliki prevalensi anemia yang tinggi mencapai 41.93%. Prevalensi anemia di Purwakarta bahkan mencapai 51%. Hal ini menunjukkan anemia masih menjadi permasalahan gizi, khususnya pada remaja. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian pesan gizi berbasis game Nutrition Impact terhadap perubahan perilaku terkait anemia pada remaja sekolah menengah pertama di Purwakarta tahun 2023. Metode: Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimental dengan metode kuantitatif menggunakan data primer yang dikumpulkan dari 130 responden. Hasil: Terdapat peningkatan rata-rata nilai pengetahuan yang lebih tinggi pada kelompok intervensi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan rata-rata pada kedua kelompok penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Artinya tidak ada perbedaan pengetahuan pada kedua kelompok penelitian. Terjadi perubahan pola makan ditinjau dari jumlah responden yang mengonsumsi bahan makanan tertentu dan asupan zat gizi, seperti protein, zat besi, dan vitamin C. Ada perbedaan yang signifikan pada kelompok intervensi untuk bahan makanan inhibitor zat besi. Artinya ada sedikit perbedaan perubahan pola makan antara kelompok intervensi dengan kelompok kontrol. Pada kelompok intervensi, terdapat hubungan antara jenis kelamin dan ketersediaan promosi kesehatan dengan nilai pengetahuan pada saat pre-test dan post-test. Pada kelompok kontrol, terdapat hubungan antara pekerjaan ayah dan ketersediaan promosi kesehatan dengan nilai pengetahuan pada saat pre-test dan post-test. Selain itu, pada kelompok kontrol juga didapatkan hubungan antara dukungan guru dengan nilai pengetahuan pada saat pre-test. Kesimpulan: Intervensi menggunakan game digital memberikan pengaruh positif dalam mengubah perilaku terkait anemia pada remaja (peningkatan pengetahuan dan perubahan pola makan).

.....Background: Anemia is still a public health problem in Indonesia. The prevalence of anemia in adolescents in Indonesia reaches 32%. West Java has a high prevalence of anemia reaching 41.93%. The prevalence of anemia in Purwakarta even reaches 51%. This shows anemia is still a nutritional problem, especially in adolescents. Objective: This study aims to determine the effect of providing nutritional messages based on the Nutrition Impact game on behavior changes related to anemia in junior high school adolescents in Purwakarta in 2023. Methods: The method used in this research is quasi experimental with quantitative methods using primary data collected from 130 respondents. Results: There was an increase in the average value of knowledge which is higher in the intervention group than in the control group. The average increase in the two study groups showed a statistically significant difference. This means there is no difference in knowledge between the two research groups. There was a change in eating patterns regarding

the number of respondents who consumed certain food ingredients and their intake of nutrients, such as protein, iron, and vitamin C. There was a significant difference in the intervention group for iron inhibitor foods. This means there is little difference in changes in eating patterns between the intervention group and the control group. In the intervention group, there was a relationship between gender and the availability of health promotion with the value of knowledge during the pre-test and post test. In the control group, there is a relationship between the father's occupation and the availability of health promotion with the value of knowledge during the pre-test and post test. In addition, the control group also found a relationship between teacher support and knowledge scores during the pre-test. Conclusion: Interventions using digital games have a positive effect on changing anemia-related behavior in adolescents (increasing knowledge and changing eating patterns).