

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anemia merupakan keadaan dimana kadar hemoglobin (Hb) dan/atau sel darah merah lebih rendah dari kadar normal pada seseorang dan tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan fisiologis tubuh. Hemoglobin (Hb) dalam darah berperan penting dalam mengangkut oksigen ke jaringan tubuh. Kadar hemoglobin yang dianggap normal bagi wanita berusia diatas 15 tahun adalah lebih dari 12,0 g/dl (WHO, 2023). Berdasarkan laporan terbaru dari WHO (2025), wanita usia reproduksi (15-49 tahun) merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap anemia, terutama akibat kehilangan darah selama menstruasi dan kebutuhan nutrisi yang tinggi selama kehamilan.

World Health Organization (WHO) tahun 2025 mengatakan bahwa prevalensi anemia di seluruh dunia untuk wanita dengan usia produktif atau usia 15 hingga 49 pada tahun 2023 kurang lebih sebesar 30,7%. Sementara prevalensi anemia pada wanita tidak hamil dengan usia produktif kurang lebih sebesar 30,5%. Berdasarkan data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023, prevalensi anemia pada remaja usia 15-24 tahun di Indonesia mencapai 15,5% dengan prevalensi pada remaja putri sebesar 18,0%. Kondisi ini terlihat lebih memprihatinkan di tingkat daerah, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Djogo *et al.* (2021) yang melaporkan bahwa prevalensi anemia pada remaja putri di Kota Kupang

mencapai 65%, angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan prevalensi anemia secara nasional yang tercatat sebesar 32%.

Remaja putri merupakan salah satu kelompok yang sangat berisiko menderita anemia dikarenakan siklus menstruasi setiap bulan. Anemia dapat menyebabkan penurunan daya tahan tubuh dan produktivitas. Penanganan dan pencegahan anemia dapat dilakukan dengan mengonsumsi makanan yang mengandung vitamin dan mineral yang menunjang pembentukan sel darah merah sebagai pencegahan, fortifikasi bahan makanan dengan zat besi, dan suplementasi zat besi. Namun tidak semua masyarakat dapat mengonsumsi makanan tersebut, sehingga diperlukan asupan zat besi tambahan yang diperoleh dari Tablet Tambah Darah (Kementerian Kesehatan RI, 2021)

Sejak tahun 2014, pemerintah Indonesia telah meluncurkan program pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) atau *Iron Folic Acid* (IFA) untuk mencegah dan mengatasi anemia pada remaja putri. Program ini juga dikenal sebagai *Weekly Iron and Folic Acid Supplementation* (WIFAS/WIFS). TTD adalah suplemen gizi yang mengandung zat besi setara 60 mg besi elemental dan 400 g asam folat. Ini diberikan secara gratis di puskesmas, puskesmas, dan sekolah. Anda juga dapat membelinya sendiri di apotek terdekat. Dosis satu tablet setiap minggu selama 52 minggu menunjukkan bahwa TTD berhasil (Helmyati *et al.*, 2023). Program tersebut dijalankan oleh pihak puskesmas pada masing masing provinsi. Puskemas Sikumana merupakan salah satu puskesmas yang

menjalankan program tersebut, dimana memiliki program khusus yang ditujukan ibu hamil dan remaja putri untuk pencegahan anemia. Sasaran dari program pemberian tablet tambah darah tersebut yaitu seluruh siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada di masing-masing wilayah kerja puskesmas, dimana pemberian Tablet Tambah darah di SMP Negeri 3 Kota Kupang dilakukan setiap hari Rabu.

Berdasarkan hasil Riskesdas 2018 mendapatkan bahwa dari 80,9% remaja putri yang mendapat TTD di sekolah, hanya sebesar 1,4% yang mengonsumsi TTD ≥ 52 tablet. Maka dari itu, edukasi kesehatan tentang TTD sangat penting untuk meningkatkan kesadaran remaja putri terhadap kondisi dan peningkatan kejadian anemia. Edukasi ini mencakup cara mengonsumsi TTD dengan cara yang mudah diserap oleh tubuh dan efek samping yang mungkin terjadi setelah mengonsumsi TTD. Salah satu cara untuk mengatasi anemia adalah melalui edukasi yang penting untuk meningkatkan pengetahuan dan kepatuhan remaja putri terhadap penggunaan tablet tambah darah secara konsisten. (Muwakhidah & Rakhma, 2022)

Upaya edukasi dilakukan dengan menggunakan media yang menarik. Penyebaran informasi mengenai tablet tambah darah dapat dilakukan melalui media pendidikan kesehatan. Media pendidikan tersebut bisa berbentuk media cetak atau media elektronik. Komik juga merupakan salah satu media cetak yang mudah digunakan, relatif murah, awet dan

fleksible (Kusumarani *et al.*, 2018). Menurut penelitian Mariyaningsih (2018), tentang pemberian komik sebagai edukasi tentang tablet tambah darah dan anemia, hasilnya menyatakan komik dapat menjadi media pembelajaran kesehatan yang efektif karena mudah dipahami oleh siswi dan mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap.

Berdasarkan penelitian Ma'rufi (2021) tentang penggunaan komik sebagai sarana edukasi mengenai tablet tambah darah dan anemia, hasilnya menunjukkan bahwa komik dapat berfungsi sebagai media pembelajaran kesehatan yang efektif karena mudah dipahami oleh siswi serta mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap mereka. Perbedaan media komik yang dikembangkan peneliti yaitu media komik digital menggunakan *QR-code*.

Pernyataan di atas melatarbelakangi perlunya edukasi kesehatan mengenai Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri untuk meningkatkan tingkat pengetahuan mereka. SMPN 3 Kota Kupang menjadi lokasi penelitian yang sangat relevan karena memiliki populasi siswi yang besar pada rentang usia 13–16 tahun, sebuah fase awal masa remaja yang rentan terhadap anemia defisiensi besi akibat siklus menstruasi. Meskipun program pemberian Tablet Tambah Darah telah diimplementasikan, pemanfaatan media edukasi digital yang interaktif di sekolah ini masih terbatas. Mempertimbangkan aksesibilitas serta kemahiran siswi dalam menggunakan teknologi *smartphone*, penerapan media *e-comic* berbasis *QR-code* di SMPN 3 Kota Kupang diharapkan

dapat menjadi solusi inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap pentingnya konsumsi Tablet Tambah Darah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh penggunaan edukasi media *e-comic* berbasis *QR-code* terhadap pengetahuan Tablet Tambah Darah pada remaja putri di SMPN 3 Kota Kupang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui pengaruh edukasi media *e-comic* berbasis *QR-code* terhadap tingkat pengetahuan tablet tambah darah pada remaja putri di SMPN 3 Kota Kupang

2. Tujuan khusus

Mengukur tingkat pengetahuan remaja putri tentang tablet tambah darah sebelum dan sesudah diberikan edukasi media *e-comic* berbasis *QR-code*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan lebih dalam mengenai efektivitas edukasi media *e-comic* berbasis *QR-code* dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang Tablet Tambah Darah. Selain itu, penelitian ini memperkaya pengalaman peneliti dalam penggunaan teknologi digital dalam promosi kesehatan.

2. Bagi institusi

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dipakai untuk menambah pustaka dan sebagai bahan acuan untuk peneliti selanjutnya.

3. Bagi instansi

Menjadi referensi dalam mengembangkan metode edukasi yang inovatif dan berbasis teknologi, serta meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya Tablet Tambah Darah melalui media yang menarik dan interaktif.