BAB VI

PEMBAHASAN

6.1 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur, tetapi penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya yaitu, terdapat faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan dan sikap seperti pendidikan orang tua, sosial budaya dan informasi yang didapat dari luar. Faktor-faktor tersebut tidak dikendalikan, sehingga bisa menjadi kelemahan dari penelitian ini.

Keterbatasan penelitian yang lainnya yaitu tidak mengumpulkan asupan protein, dan vitamin C yang berpengaruh terhadap penyerapan Fe dalam tubuh. Selain itu, keterbatasan penelitian ini adalah hanya menggunakan 1 kelompok sampel tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding, selain itu *recall* hanya dilakukan 1 x 24 jam sehingga mempunyai keterbatasan dalam pengambilan kesimpulan hasil penelitian.

6.2 Analisis Univariat

6.2.1 Skor Pengetahuan Mengenai Anemia Remaja Putri

Skor pengetahuan pada sampel sebelum intervensi penyuluhan gizi meningkat setelah adanya intervensi berupa penyuluhan dengan menggunakan video animasi anemia. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan media berupa video animasi anemia.

Berdasarkan kuesioner yang digunakan dalam menentukan skor pengetahuan didapatkan bahwa skor rata-rata pengetahuan gizi mengalami kenaikan dari 51.92±14.771 sebelum intervensi menjadi 73.85±21.133 setelah intervensi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Surastomo (2015), yang menyebutkan bahwa intervensi dengan menggunakan pendidikan gizi dengan media video animasi yang menyebutkan rata-rata skor pengetahuan sebelum intervensi 63,73% meningkat menjadi 73,51%[13].

Rata-rata skor pengetahuan saat *post-test* pada penelitian ini sudah baik, dimana terdapat rata-rata skor pada kelompok sampel yang mengalami peningkatan setelah diberikan materi. Maka dari itu dengan adanya penyuluhan menggunakan media video animasi anemia ini dapat mempengaruhi pengetahuan siswi kelas X SMA PGRI 1 Bandung mengenai pengertian, dampak, serta pencegahan anemia yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Pengetahuan anemia yang belum berubah yaitu pada soal mengenai topik penyebab remaja putri berisiko, dampak anemia pada masa kehamilan, dan contoh zat besi sumber sayuran. Selain itu soal yang pemahamannya rendah berdasarkan data post test yang diperoleh yaitu mengenai Kadar Hb normal pada remaja putri, kebiasaan yang menghambat penyerapan Fe, Vitamin yang membantu penyerapan Fe, pengertian zat besi heme dan non heme. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu yang pertama pendidikan, hal ini karena latar belakang sampel yang didapat terdapat pada kelas yang berbeda yaitu Matematikan dan Ilmu Alam (MIA) dan Ilmu-Ilmu Sosial(IIS). Hal ini memungkinkan perbedaan pengetahuan dan pemahaman terhadap informasi yang telah disampaikan. Faktor kedua adalah lingkungan, hal ini dikarenakan pada saat praktik penyampaian video, lingkungan kelas kurang kondusif sehingga hal ini mempengaruhi daya terima materi yang disampaikan. Hal ini sebagaimana teori yang disampaikan oleh Notoatmodjo yang mengatakan bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu intelegensi, pendidikan, informasi atau media massa, sosial budaya dan ekonomi, lingkungan, pengalaman, dan usia[32].

Peningkatan pengetahuan anemia dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah media. Materi yang terdapat didalam media video animasi meliputi materi tentang pengertian anemia, perbedaan anemia dengan darah rendah, metabolisme dalam tubuh apabila terjadi anemia, tanda dan gejala anemia, akibat anemia, penyebab utama anemia, resiko anemia pada remaja putri, pencegahan dan penanggulangan anemia, contoh bahan-bahan makanan tinggi Fe, bahan pangan heme dan non heme, dan contoh penyajian piring makan. Materi yang terdapat dalam video animasi ini dikemas dengan padat jelas dengan penyampaian yang sederhana.

Selain itu penyampaian menggunakan bahasa yang mudah untuk dimengerti untuk orang awam dan desain video menarik sehingga memudahkan informasi dapat tersampaikan. Kelebihan video animasi lainnya adalah dengan menggunakan media video animasi indera yang digunakan yaitu mata dan telinga, sehingga informasi yang diterima dapat lebih mudah untuk ditangkap. Peningkatan pengetahuan dapat lebih meningkat apabila frekuensi pemberian intervensi diberikan lebih dari dua kali[46], dapat juga dengan memberikan media kepada masing-masing sampel sehingga sampel dapat menonton video animasi nya secara mandiri, hal ini akan menambah mudahnya informasi dapat ditangkap oleh sampel.

Sedangkan untuk kekurangan video animasi peneliti yaitu ada salah satu bagian yang masih terdapat suara latar belakang dari audio hal ini menimbulkan suara yang menutupi pengisi suara untuk menjelaskan materi, selain itu penyajian piring makan hanya disajikan contoh penyajian satu kali makan, tidak menggunakan contoh riil dengan menggunakan perhitungan kalori.

6.2.2 Skor Perilaku Makan

Skor perilaku makan di dapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dilihat dari hasil asupan Fe sampel, mengalami kenaikan

namun kenaikan tidak signifikan (3,73 menjadi 4,87) setelah diberikan intervensi berupa media video animasi, hal ini dikarenakan untuk melihat perubahan perilaku makan memerlukan waktu yang cukup lama agar siswi dapat menerapkannya dikehidupan sehari-hari, hal ini bisa dilakukan dengan upaya pemberian media intervensi yang lebih dari dua kali atau dengan memberikan media intervensi ke setiap individu sampel sehingga sampel dapat secara mandiri mendapatkan informasi dari media tersebut.

Sehingga seharusnya penelitian dilakukan dengan waktu yang lebih lama lagi agar dapat diterapkan. Selain itu, dengan adanya pemberian media intervensi kepada setiap masing-masing individu akan mengurangi faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan diantaranya adalah lingkungan, dengan lingkungan individu masing-masing yang lebih kondusif seperti dirumah masing-masing misalnya, akan meningkatkan daya tangkap dibandingkan dengan suasana kelas yang kurang kondusif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silalahio (2016) yang menyatakan bahwa tidak ada perubahan pada asupan Fe setelah diberikan media intervensi[11].

Maka dari itu untuk mendapat peningkatan perilaku makan penggunaan media yang diberikan untuk penyuluhan mengenai anemia dibuat dengan durasi yang lebih lama lagi, juga dengan penambahan waktu penelitian 4-5 minggu penelitian. Selain itu, media intervensi dapat diberikan kepada masing-masing sampel agar sampel dapat lebih mendalami informasi yang disampaikan melalui media tersebut.

6.3 Analisis Bivariat

6.3.1 Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Pengetahuan pada Remaja Putri

Hasil analisis pengetahuan menggunakan Uji *Wilcoxon* karena data tidak terdistribusi normal. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok diperoleh nilai (p=0.000) yang secara statistik menunjukkan ada perbedaan pengetahuan secara signifikan pada *pre-test* dan *post-test*

mengenai anemia. Selain itu perbedaan dapat dilihat dari rata-rata peningkatan pengetahuan sebelum intervensi 51.92±14.771 menjadi 73.85±21.133. Maka dapat ditarik kesimpulan dari hasil ini dapat diketahui bahwa pengetahuan sampel sebelum dan sesudah pemberian penyuluhan mengenai anemia meningkat.

Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan siswa disebabkan oleh sampel menerima informasi baru yaitu pengertian anemia, perbedaan anemia dengan darah rendah, metabolisme dalam tubuh apabila terjadi anemia, tanda dan gejala anemia, akibat anemia, penyebab utama anemia, resiko anemia pada remaja putri, pencegahan dan penanggulangan anemia, contoh bahan-bahan makanan tinggi Fe, bahan pangan heme dan non heme, dan contoh penyajian piring makan sehingga pengetahuan sampel meningkat.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Surastomo (2015), yang menyebutkan bahwa intervensi dengan menggunakan pendidikan gizi dengan media video animasi yang menyebutkan rata-rata skor pengetahuan sebelum intervensi 63,73% meningkat menjadi 73,51%[13].

Video merupakan media perantara yang materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Materi dalam video dikemas berupa efek gambar yang bergerak dengan alur cerita yang menarik serta suara sehingga memberikan gambaran yang lebih nyata[13].

Menurut Wiroatmojo dan Sasonoharjo menyatakan bahwa, masing-masing pancaindra manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Proses belajar seseorang dengan menggunaan penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%[14]. Dengan menggunakan media video animasi maka pancaindra yang digunakan dapat mencapai lebih dari 90%, sehingga dapat

lebih memudahkan informasi untuk tersampaikan. Selain itu, video animasi yang digunakan oleh peneliti memuat materi yang jelas namun singkat, tidak terlalu panjang dan terlalu pendek dan penyampaiannya dengan menggunakan bahasa yang ringan sehingga mudah dimengerti oleh orang awam.

Dengan adanya peningkatan pengetahuan diharapkan adanya perbaikan pola konsumsi makanan pada siswa terutama pada konsumsi makan tinggi zat Fe. Pengetahuan adalah hasil ‘tahu’, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia, yakni : indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga[26]. Dengan menonton video animasi, sebagian indera yang digunakan adalah mata dan telinga, membaca materi yang tertera dan mendengar suara yang terdapat di media video animasi.

Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang, sebagaimana penelitan yang dilakukan oleh Rogers (1974) menyatakan bahwa pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang *(overt behaviour).* Karena dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasarkan oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Perilaku baru yang melewati proses yang didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng (long lasting).

Peningkatan rata-rata pengetahuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutrio (2018) yang menyatakan bahwa terdapat perubahan skor pengetahuan setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan video animasi[41].

6.3.2 Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Perilaku Makan pada Remaja Putri

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata asupan Fe dari 3.74 mg menjadi 4.68 mg setelah diberikan pendidikan gizi berbasis media video animasi. Berdasarkan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai (p=0.087). Berdasarkan uji tersebut, dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh tetapi tidak siginifikan setelah diberikan pendidikan gizi berbasis media video animasi terhadap perilaku makan terkait anemia pada remaja putri SMA.

Setelah diberikan pendidikan gizi berupa video animasi, beberapa siswi mulai mencoba untuk merubah perilaku makan dengan mengonsumsi makanan sumber tinggi Fe, umumnya nasi merah, ada 2 dari total sampel yang mulai memakan nasi merah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silalahio (2016) yang menyatakan bahwa pendidikan gizi hanya meningkatkan pengetahuan gizi remaja putri, tetapi tidak meningkatkan asupan gizi[11].

Pendidikan kesehatan atau promosi pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu. Dengan harapan bahwa dengan adanya pesan tersebut, maka masyarakat, kelompok atau individu dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Pengetahuan tersebut pada akhirnya diharapkan dapat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku[28].

Salah satu cara untuk menyampaikan pengetahuan agar sasaran dapat merubah perilaku adalah dengan menggunakan video. Video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya[35]. Meningkatnya perilaku salah satu nya dipengaruhi oleh pengetahuan seseorang[39].

Perilaku makan adalah suatu keadaan yang menggambarkan perilaku seseorang terhadap tata krama makan, frekuensi makan, pola makan, kesukaan makan, dan pemilihan makan[42]. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang yaitu berasal dari faktor internal, seperti ras, jenis kelamin, usia, kepribadian dan lain-lain. Sedangkan dari faktor eksternal seperti lingkungan, sosial ekonomi, serta pendidikan[39].

Dari hasil penelitian, terdapat perubahan rata-rata asupan Fe, namun hasil penelitian ini belum dapat membuktikan adanya pengaruh setelah di uji dengan uji *Wilcoxon.* Belum adanya pengaruh dari media intervensi dapat disebabkan oleh beberapa hal, faktor yang paling utama adalah faktor lingkungan. Faktor yang tidak kondusif dapat membuat informasi yang disampaikan tidak dapat diserap oleh para pendengar. Apabila informasi tidak dapat diserap secara penuh maka pengetahuan dan kesadaran tidak akan terbentuk, hal ini dapat menyebabkan perilaku tidak akan berubah dalam waktu yang lama atau tidak berubah sama sekali[27].

Selain itu, frekuensi pemberian media intervensi juga dapat mempengaruhi informasi yang didapatkan oleh pendengar, dimana semakin sering informasi diberikan maka informasi yang didapat akan menjadi lebih baik. Selain itu tidak adanya pengaruh ini menunjukan bahwa pendidikan gizi yang diberikan tidak mampu mengubah pola makan remaja putri dikarenakan penyediaan makanan siswi bergantung pada penyediaan makanan yang berada dirumah masing-masing yang telah disediakan oleh orang tua siswi[11]. Tingkat sosial ekonomi yang membaik dalam keluarga akan semakin mempermudah ibu untuk mendapatkan berbagai macam bahan makanan yang sesuai pilihan dan selera[43].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kim (2014) menyatakan bahwa prevalensi anemia akan semakin rendah seiring dengan meningkatnya pendapatan pada keluarga remaja putri di Korea[44]. Selain itu, perubahan perilaku dapat dipengaruhi juga dengan waktu, termasuk waktu penelitian.

Semakin lama waktu penelitian yang dilakukan maka kemungkinan perilaku yang berubah akan semakin besar.