



**PENGARUH EDUKASI GIZI METODE *SCAVENGER HUNT*
TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP
ANEMIA PADA REMAJA PUTRI DI SMP ATTAQWA-03 BEKASI**

*THE EFFECT OF NUTRITION EDUCATION OF *SCAVENGER HUNT* METHOD
ON THE LEVEL OF KNOWLEDGE AND ATTITUDE ABOUT ANEMIA
IN ADOLESCENT GIRLS AT ATTAQWA-03 JUNIOR HIGH SCHOOL BEKASI*

Maghdalena Ardilah Ahmad^{1*}, Sandra Hakiem Afrizal²

Universitas Binawan

*Email Correspondence: maghdalenn19@gmail.com

ABSTRAK

Anemia merupakan masalah gizi yang banyak dialami oleh remaja putri dibandingkan remaja putra. Anemia dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah pengetahuan dan sikap terhadap anemia yang kurang. Upaya mencegah anemia adalah dengan meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi *scavenger hunt* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri di SMP Attaqwa-03 Bekasi. Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain *pretest-posttest* one group. Responden pada penelitian ini sebanyak 56 siswi. Analisis data dengan analisis univariat dan analisis bivariat menggunakan uji paired sampel t test. univariat menunjukkan persentase remaja putri yang memiliki tingkat pengetahuan dengan kategori baik sebelum intervensi sebanyak 3,6%, sementara setelah intervensi meningkat menjadi 71,4%. Persentase siswi yang memiliki skala sikap positif sebelum diberi intervensi adalah 87,5%, dan setelah intervensi meningkat menjadi 100%. Hasil analisis bivariat menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan perbedaan rata-rata pengetahuan adalah *p value* 0,000. Serta pada sikap adalah dengan *p value* 0,044. Metode *scavenger hunt* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri.

Kata Kunci: anemia, edukasi, pengetahuan, *scavenger hunt*, sikap.

ABSTRACT

Anemia is a nutritional problem that affects more for women rather than men. Anemia can be caused by several factors, one of which is lack of knowledge and attitude towards anemia. Several interventions may prevent anemia such as increasing the intake of nutrients through nutritional education which may increase knowledge and attitudes to prevent anemia. The purpose of this study was to determine the differences in the level of knowledge and attitude toward anemia in adolescent girls after providing nutrition education using the scavenger hunt method at Attaqwa-03 Junior High School, Bekasi. This type of research is pre-experimental with a pretest-posttest one group design. The respondents in this study were 56 female students. Data analysis with univariate analysis and bivariate analysis using paired samples t-test with statistical significance $p < 0.05$. The results of univariate analysis showed that the respondents with upper level of knowledge before intervention was 3,6% and after intervention was 71,4%. While the level of good attitude amongst respondents before intervention was 87,5% and after intervention was 100%. The results of bivariate analysis showed that there were significant changes before and after the intervention with a change in the average knowledge was p value 0.000. As well as on attitude is with a p value of 0.044. As conclusions, the scavenger hunt method is effectively improving knowledge and attitude towards anemia for female high school students.

Keywords: anemia, attitude, education, knowledge, scavenger hunt.

PENDAHULUAN

Anemia merupakan masalah kesehatan yang merupakan penyebab utama

kematian ibu di negara berkembang (Stefany *et al.*, 2021). Prevalensi kasus anemia di negara berkembang tertinggi ditemukan pada



remaja putri yaitu sekitar 53,7% (WHO, 2018). Berdasarkan Riskesdas tahun 2018, dimana sebanyak 26,8% anak usia 5-14 tahun menderita anemia. Proporsi anemia lebih tinggi pada perempuan (27,2%) bila dibandingkan laki-laki (20,3%) dan proporsi anemia pada kelompok umur 15-24 tahun adalah 32% (Kemenkes RI, 2018). Berdasarkan penelitian yang kejadian anemia pada remaja putri di kabupaten Bekasi sebanyak 32,6% (Widningsih, 2023).

Dalam konteks ini, penting untuk memahami bahwa anemia memiliki dampak signifikan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang pada remaja. Gejala yang muncul akibat anemia antara lain kelelahan, pusing, pucat, dan kesulitan berkonsentrasi (Dwiasititi *et al.*, 2023). Kondisi ini nantinya akan berdampak pada kemampuan konsentrasi dan prestasi belajar, serta menghambat produktivitas di kalangan remaja.

Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya kadar hemoglobin pada remaja putri adalah asupan zat gizi yang kurang. Penyebab utama rendahnya asupan gizi ini adalah kurangnya pengetahuan mengenai pangan sumber zat besi dan peran penting zat besi bagi kesehatan remaja (Widaningsih, 2023). Tingkat pengetahuan gizi remaja berpengaruh terhadap sikap dan perilaku dalam memilih makanan dan memahami manfaat kandungan gizi dari makanan yang dikonsumsi (Situmeang *et al.*, 2022). Sikap perilaku makan yang kurang baik akan mengakibatkan asupan gizi besi yang kurang baik bagi remaja putri yang menyebabkan terjadinya anemia dan berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan remaja putri (Setyandari & Margawati, 2017).

Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh beberapa peneliti terdahulu, edukasi gizi

dapat menjadi salah satu langkah pencegahan terjadinya anemia yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja. Adapun media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja tentang gizi adalah metode *Scavenger hunt*. *Scavenger hunt* adalah sebuah teknik pembelajaran interaktif yang memandu peserta didik untuk menemukan informasi penting terkait materi pelajaran melalui petunjuk-petunjuk yang diberikan. *Scavenger hunt* dapat digunakan untuk mengajarkan peserta didik mengenai sumber pangan yang kaya akan zat besi dan pentingnya zat besi bagi kesehatan. (Palangi *et al.*, 2023).

Metode *scavenger hunt* banyak diterapkan dalam pembelajaran sosial emosional (*social emotional learning*), seperti yang dijelaskan oleh Augustin (2020). Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh pemberian edukasi gizi metode *scavenger hunt* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri di SMP Attaqwa-03 Bekasi.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* termasuk kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain dan menggunakan *one group pretest-posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi *scavenger hunt* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap tentang anemia pada remaja putri. Populasi penelitian ini adalah siswi kelas VII dan VIII SMP Attaqwa-03 Cabangbungin beaksi yang terdiri dari 103 siswi. Dalam penelitian ini didapatkan total sampel keseluruhan sebanyak 56 siswi.

Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat. Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi skor



pengetahuan dan sikap dari siswi sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi metode *scavenger hunt*. Analisis bivariat berfungsi untuk menguji hipotesis dengan uji *paired sample t test* apakah terdapat pengaruh pengetahuan dan sikap sebelum dengan sesudah pemberian edukasi gizi metode *scavenger hunt*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi Karakteristik Responden

Hasil analisis pada karakteristik responden terdapat 56 siswi yang terdaftar, yang memiliki mayoritas usia 13 tahun sebanyak 25 responden (41.7%), usia 15 tahun sebanyak 32 responden (53.3%). Terdapat lebih banyak siswi pada kelas 7 (66.1%) dan pada kelas 8 (33.9%).

Berdasarkan karakteristik keluarga responden, pendidikan ayah dan ibu responden paling banyak berpendidikan sekolah dasar. Pekerjaan ayah responden sebanyak 37 (66.1%) ayah responden bekerja sebagai petani, sedangkan sebanyak 37 (66.1%) ibu responden tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga (IRT). Pendapatan

ayah sebanyak 43 responden (<Rp. 1.000.000 (76.8%)), sedangkan untuk pendapatan ibu sebanyak 32 tidak memiliki pendapatan (57.1%).

Dari segi paparan informasi tentang anemia yang pernah diperoleh, 100% responden menyatakan belum pernah mendapatkan informasi terkait anemia sebelumnya baik dari orang tua, tenaga kesehatan atau pun media sosial.

Distribusi frekuensi pengetahuan tentang anemia remaja putri sebelum dan sesudah

Pada penelitian ini didapatkan bahwa distribusi frekuensi *pretest* menunjukkan hasil yang kurang baik yaitu sebanyak 41 orang (73.2%), terdapat 13 responden (23.2%) menunjukkan hasil yang cukup dan hanya 2 responden (3.6%) yang mendapatkan hasil baik. Adapun hasil *posttest* menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang anemia pada remaja yaitu sebanyak 40 responden (71.4%) mendapatkan hasil yang baik, sebanyak 16 responden (28.6%) mendapatkan hasil yang cukup dan tidak ada responden mendapatkan hasil yang kurang.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Tentang Anemia Remaja Putri di SMP Attaqwa-03 Bekasi

Variabel Pengetahuan	Kategori	Scavenger hunt	
		n	%
Pretest	Baik	2	3.6
	Cukup	13	23.2
	Kurang	41	73.2
Posttest	Baik	40	71.4
	Cukup	16	28.6
	Kurang	0	0

Distribusi frekuensi sikap tentang anemia remaja putri sebelum dan sesudah

Pada penelitian ini didapatkan bahwa distribusi frekuensi *pretest* menunjukkan hasil

sangat positif dengan jumlah 49 responden (87.5%), dan terdapat 7 responden (12.5%) menunjukkan hasil yang netral. Sedangkan



hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sikap terhadap anemia dimana

seluruh responden mendapatkan hasil positif (100%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Sikap Tentang Anemia Remaja Putri di SMP Attaqwa-03 Bekasi

Variabel Pengetahuan	Kategori	Scavenger hunt	
		n	%
<i>Pretest</i>	Positif	49	87.5
	Netral	7	12.5
	Negatif	0	0
<i>Posttest</i>	Positif	56	100
	Netral	0	0
	Negatif	0	0

Pengaruh Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Setelah Pemberian Edukasi Menggunakan Metode Scavenger hunt

Berdasarkan hasil penelitian diketahui ada peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah pemberian edukasi. Didapatkan selisih rata-rata skor *pretest* dan *posttest* adalah 37.2%. Hasil statistik menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (p-value = 0.000) antara pengetahuan remaja putri sebelum edukasi dan sesudah edukasi dengan metode *scavenger hunt*.

Tabel 3. Pengaruh Tingkat Pengetahuan Tentang Setelah Intervensi Menggunakan Scavenger hunt

Variabel	Nilai Pengetahuan		p-value
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
Minimal	13.3	60	0.000
Maksimal	80	100	
SD	16.2	13.4	
Rata-rata	48.2	85.4	

Paired simple t-test, P-value <0,05 (signifikan)

Pengaruh Sikap Tentang Anemia Setelah Pemberian Edukasi Menggunakan Metode Scavenger hunt

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perubahan skor rata-rata setelah diberikan edukasi gizi metode *scavenger hunt*. Didapatkan selisih rata-rata skor *pretest* dan *posttest* adalah 9.7%. Hasil statistik menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (p-value = 0.044) antara sikap remaja sebelum dan sesudah edukasi dengan metode *scavenger hunt*.

Tabel 4. Pengaruh Sikap Tentang Setelah Intervensi Menggunakan Scavenger hunt

Variabel	Nilai Sikap		p-value
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
Minimal	42	74	0.044
Maksimal	100	100	
SD	14.3	6.3	
Rata-rata	78.6	88.3	

Paired simple t-test, P-value <0,05 (signifikan)

Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini sebanyak 56 dari kelas VII dan VII sebagian besar responden berada pada umur 14 tahun berjumlah 31 responden (55.3%). Remaja putri biasanya menjadi lebih sensitif dan umumnya cenderung lebih banyak makan



(Arifarahmi, 2021). Sebagian besar responden terdiri dari kalangan menengah kebawah. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya akses terhadap pangan sehingga akan berpengaruh terhadap pemilihan makanan. Pendapatan adalah faktor yang menentukan kualitas dan kuantitas makanan dan berhubungan dengan gizi (Khotimah, 2019).

Mayoritas tingkat pendidikan ayah dan ibu responden berada di pendidikan sekolah dasar. Berdasarkan penelitian Anwar *et al* (2021) pendidikan orang tua ($p=0,041$) menjadi faktor yang berhubungan dengan kejadian anemia pada remaja. Pengetahuan orangtua sangat penting dalam menyediakan makanan untuk dikonsumsi sehari-hari. Semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka diharapkan semakin tinggi pula tingkat pendidikan kesehatannya, karena tingkat pendidikan kesehatan merupakan bentuk intervensi terhadap faktor perilaku hidup sehat.

Pengaruh Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Setelah Pemberian Edukasi Menggunakan Metode *Scavenger hunt*

Berdasarkan hasil analisis uji statistik dengan uji *paired sample t-test* pada pengetahuan remaja putri terhadap anemia sebelum dan sesudah diberikan edukasi *scavenger hunt* ($p\text{-value} = 0,000$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan bermakna pengetahuan remaja putri sebelum dan setelah diberikan edukasi dengan *scavenger hunt*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Prystiananta (2020) terdapat pengaruh positif penerapan teknik *scavenger hunt*. Pemahaman teks deskriptif peserta didik yang diajar menggunakan metode *scavenger hunt* mengalami peningkatan lebih baik ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Pada awal intervensi dengan metode *scavenger hunt*, siswi tidak memiliki pengetahuan tentang anemia termasuk definisi, gejala, dan bagaimana anemia dapat mempengaruhi kesehatan mereka, siswi tidak memperhatikan pola makan terutama tidak memilih makanan yang kaya zat besi, seperti daging merah, sayuran berdaun hijau, dan kacang-kacangan. Siswi memilih jajan sembarangan dimana lebih suka mengonsumsi makanan yang kurang bergizi dan tidak memperhatikan kandungan nutrisi makanan yang mereka makan. Meskipun diberikan tablet tambah darah di sekolah, mereka tidak meminumnya karena tidak memahami pentingnya suplementasi tersebut untuk mencegah anemia.

Peningkatan pengetahuan terhadap anemia dalam pemberian edukasi dengan *scavenger hunt* terjadi karena siswi diajak untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai sumber informasi yang disajikan dalam format yang menarik dan menantang (Zakiah, 2020). Edukasi dengan *scavenger hunt* membuat siswi lebih aktif dan bersemangat dalam proses pemberian edukasi karena siswi merasa dilibatkan dalam prosesnya dan juga dilatih untuk bisa menemukan setiap petunjuk yang tersembunyi.

Pengaruh Sikap Tentang Anemia Setelah Pemberian Edukasi Menggunakan Metode *Scavenger hunt*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa didapatkan sikap sebelum dilakukan intervensi dengan metode *scavenger hunt* dan setelah dilakukan intervensi mengalami peningkatan ($p\text{-value}=0,044$). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam pelaksanaan edukasi dengan *scavenger hunt*, selain diberikan informasi terkait anemia, mereka juga menerima dukungan dan



dorongan untuk mengubah pola hidup agar sikap dan pandangan mereka menjadi lebih positif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rachmah *et al.*, (2021), yaitu terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan setelah diberikan pendidikan gizi melalui game edukasi Wolfemia yang merupakan contoh lain dari pemberian edukasi melalui *game*.

Perubahan sikap terjadi karena remaja telah mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhannya mengenai sikap terhadap anemia. Salah satu faktor yang mendasari adanya perubahan perilaku tersebut adalah keterampilan dalam metode yang digunakan, disamping itu dalam pendidikan sebaya juga merupakan salah satu faktor penting dalam perubahan perilaku (Utari *et al.*, 2019). Sikap remaja putri terhadap makanan juga dipengaruhi oleh teman sebaya. Teman sebaya dan lingkungan sosial mempunyai dampak kuat pada remaja terhadap pola makan, edukasi ilmu gizi dan lainnya. Penelitian ini sejalan dengan Faozi (2023) bahwa sikap berpengaruh terhadap kejadian anemia pada remaja. Jika seseorang memiliki pengetahuan yang baik, maka sikapnya akan positif. Sebaliknya, jika pengetahuannya buruk, sikapnya juga bisa menjadi negatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sebelum intervensi, tingkat pengetahuan tentang anemia sebagian besar responden berada pada kategori kurang baik, sementara sikap mereka terhadap anemia sudah sangat positif. Setelah dilakukan intervensi dengan metode *scavenger hunt*, terdapat peningkatan signifikan dalam tingkat pengetahuan dan sikap para responden, dengan sebagian besar mencapai hasil yang baik dan seluruh responden menunjukkan

sikap positif. Perbedaan yang signifikan ini ditunjukkan oleh *p-value* pada kedua variabel pengetahuan dan sikap, yang menunjukkan keberhasilan metode edukasi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Wirawan, F., Sadariskar, A. A., Setianingsing, A. A., Nadiya, K., Prafiantini, E., ... & Raut, M. K. (2021). Associations of knowledge, attitude, and practices toward anemia with anemia prevalence and height-for-age z-score among Indonesian adolescent girls. *Food and nutrition bulletin*, 42(1_suppl), S92-S108.
- Amelia, M., & Prystiananta, N. C. (2020). The Effect of *Scavenger hunt* Game on Students' Reading Comprehension of Descriptive Text. *Linguistic, English Education and Art (LEEAA) Journal*, 3(2), 441–457.
- Anwar, I. V. F. S., Arifin, D. Z., & Aminarista, A. (2021). Faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian anemia gizi besi pada remaja putri di SMAN 1 Pasawahan tahun 2020. *Journal of Holistic and Health Sciences*. 5(1), 28-39.
- Arifarahmi, A. (2021). Pengetahuan tentang Anemia dengan Kadar Hemoglobin Remaja Putri. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 10(2), 463-468.
- Dwiasiti Irianto, I., & Aisyah, S. (2023). Pengetahuan Remaja Tentang Pencegahan Anemia Dengan Isi Piringku. *INNOVATE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 6044–6050.
- Faozi, B., Afriani, D., & Kunaedi, T. (2023). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Dengan Perilaku Menstrual Hygiene Pada Remaja Putri Di Smk Negeri Buahdua. *JIKSA-Jurnal Ilmu*



- Keperawatan Sebelas April*, 5(1),26-34.
- Indah, P., Hamid., & Muriati, S. (2023). The Effect Of Applying The *Scavenger hunt* Games Method On Science Learning Outcomes In Grade Viii Students Of Smp Bosowa School Makassar City. *Jurnal Edukasi Dasar*, 8(1).
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2018. Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. Jakarta: Kementerian Kesehatan.
- Khotimah, H. (2019). Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Facebook Terhadap Pengetahuan Anemia Dan Konsumsi Protein, Zat Besi, Dan Vitamin C Pada Remaja Putri Desa Tebas Kuala. *Pontianak Nutrition Journal (PNJ)*, 2(1), 1-5.
- Rachmah., Umami., Rahmawati., Prasetyawati, A. D., Hafshoh, M., Jastin, N. Z., & Lestari, Z. S. (2024). Pendidikan Gizi menggunakan Game Wolfemia pada Remaja Putri di MA IGBS Darul Marhamah. In Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS) (Vol. 3, No. 1, pp. 107-113).
- Setyandari, R., & Margawati, A. (2017). Hubungan Asupan Zat Gizi Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Dan Kadar Hemoglobin Pada Pekerja Perempuan. *Journal of Nutrition College*, 6, 61–68.
- Utari, S. D., & Rahmawati, T. (2019). Penerapan Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Purwosari. *Jurnal Edukasi Sejarah Indonesia*, 192.
- World Health Organization. 2018. The Global Prevalence of Anemia in 2018. Geneva: World Health Organization.
- Widaningsih, I, (2023). Peningkatan Kemampuan Remaja Dalam Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri Di Kabupaten Bekasi. 7.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi project-based learning untuk mengeksplorasi kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 285-293.

