



Submitted : 3 Mei 2021 Revised : 9 Nov 2021 Accepted : 18 Nov 2021 Published : 30 Nov 2021

Perbandingan Efektivitas Media Poster Digital dengan Game Digital terhadap Pengetahuan AGB pada WUS

Comparison of the Effectiveness of Digital Poster Media with Digital Games on Knowledge of Iron Deficiency Anemia in Women of Reproductive Age

Bunga Algianti Putri¹, Ratih Kurniasari¹

¹Program studi Gizi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Singaperbangsa Karawang

Corresponding author: Bunga Algianti Putri
Email: 1810631220041@student.unsika.ac.id

ABSTRACT

Background: WUS (Women of Childbearing Age) are susceptible to AGB (Iron Nutrient Anemia) due to experiencing pregnancy, menstruation, and lack of iron intake. The prevalence of anemia in Indonesia is 32%, which means 3-4 out of 10 teenagers suffer from anemia. So, one form of effort that can be done is by providing nutrition education to WUS.

Objective: To find out the comparison of digital poster media with digital games on AGB knowledge on WUS.

Methods: Quays experiment research with pre-test and post-test research designs. There were two different treatment groups, namely the digital poster media group and the digital game media group. The sample was selected by purposive sampling with inclusion and exclusion criteria, as many as 36 people. Analysis of the data used is the Paired Sample T-test or Independent t-test with $p = 0.05$.

Results: The use of digital poster media had a significant effect ($p < 0.05$) in increasing knowledge about AGB in WUS. Meanwhile, the use of digital game media had no significant effect ($p > 0.05$) in increasing knowledge about AGB in WUS.

Conclusion: Providing education using digital poster media has a statistical effect on increasing knowledge about AGB by 0.89. And was able to increase 0.67 knowledge scores in the group that was intervened with digital game media, but did not have a statistical effect on the test.

Keywords : AGB; digital games; digital poster; WUS

ABSTRAK

Latar belakang: WUS (Wanita Usia Subur) rentan terkena AGB (Anemia Gizi Besi) dikarenakan mengalami kehamilan, menstruasi dan asupan zat besi yang kurang. Prevalensi anemia di Indonesia sebesar 32% yang artinya 3-4 dari 10 remaja menderita anemia. Maka, bentuk upaya yang dapat dilakukan salah satunya dengan pemberian pendidikan gizi kepada WUS.

Tujuan: Mengetahui perbandingan media poster digital dengan game digital terhadap pengetahuan AGB pada WUS.

Metode: Penelitian quasy experiment dengan rancangan penelitian pre-test dan post-test. Terdapat dua kelompok perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok media poster digital dan media game digital. Sampel dipilih secara purposive sampling dengan kriteria inklusi dan eksklusi, sebanyak 36 orang. Analisis data yang digunakan adalah uji Paired Sample T-test atau uji t-Dependen dengan $p = 0,05$.

Hasil: Penggunaan media poster digital berpengaruh signifikan ($p < 0.05$) dalam peningkatan pengetahuan tentang AGB pada WUS. Sedangkan, pada penggunaan media game digital tidak berpengaruh yang signifikan ($p > 0.05$) dalam peningkatan pengetahuan tentang AGB pada WUS.

Kesimpulan: Pemberian edukasi dengan menggunakan media poster digital berpengaruh secara statistik untuk meningkatkan peningkatan pengetahuan tentang AGB sebesar 0,89. Dan mampu meningkatkan 0,67 skor

pengetahuan pada kelompok yang dilakukan intervensi dengan media game digital, namun tidak berpengaruh secara uji statistik.

Kata kunci : AGB; game digital; poster digital; WUS

Introduction *(Pendahuluan)*

Di Indonesia, salah satu masalah gizi yang paling utama adalah anemia. Anemia merupakan keadaan dibawah batas normal nya kadar hemoglobin atau rendah nya jumlah sel darah merah dalam tubuh¹. Hemoglobin adalah pengikat molekul bukan protein yaitu suatu protein tetramerik eritrosit, yang merupakan senyawa porfirin besi yang disebut heme². Zat besi merupakan komponen hemoglobin, peroksidase, sitokran enzim katalase dan mioglobin³. Anemia Gizi Besi adalah sejenis anemia disebabkan kurang nya zat besi yang digunakan untuk mensintesis hemoglobin⁴.

Berdasarkan Risetdas 2018, di Indonesia anemia masih terbilang cukup tinggi, prevalensi pada remaja yaitu sebesar 32% yang artinya 3-4 dari 10 remaja menderita anemia. Kebiasaan asupan gizi yang tidak optimal serta kurang nya aktivitas fisik yang mempengaruhinya⁵. Sedangkan, prevalensi anemia pada Wanita Usia Subur yang tidak hamil sebesar 30%⁶. Menurut WHO (2014), Setengah miliar Wanita Usia Subur dipengaruhi oleh anemia di seluruh dunia. Pada tahun 2011, sebesar 29% sekitar 496 juta tidak hamil dan sebesar 38% yaitu 32,4 juta wanita hamil dengan rentang usia 15-49 tahun menderita anemia. Prevalensi tertinggi ada di Asia Selatan serta Afrika tengah, meskipun penyakit anemia sangat banyak sekali penyebab nya tetapi separuh kasus anemia disebabkan oleh kekurangan zat besi. Rangkaian upaya telah dilakukan, cukup besarnya penurunan angka kejadian anemia, tetapi kemajuan tidak cukup secara keseluruhan. Harus ada tindakan lebih lanjut untuk mencapai target majelis kesehatan dunia untuk mengurangi 50% anemia pada wanita usia subur di tahun 2025⁷.

Peningkatan pengetahuan serta sikap pada remaja putri dan wanita usia subur terhadap anemia merupakan salah satu bentuk usaha untuk menanggulangi masalah anemia yang banyak terjadi saat ini, terutama di Indonesia⁸. Penyuluhan gizi dapat dilakukan dengan tujuan peningkatan pengetahuan pada wanita usia subur, karena penyuluhan dinilai efektif dalam peningkatan pengetahuan dan sikap Ibu WUS⁹. Pada penelitian Meidayati *Et al.* (2017), menyatakan bahwa efektif nya penyuluhan gizi dalam meningkatkan pengetahuan tentang pencegahan anemia¹⁰. Penyuluhan yang dimaksud adalah bagian dari pendidikan gizi dengan tujuan untuk upaya perubahan pengetahuan maupun sikap dalam konsumsi pangan¹¹. Domain yang sangat penting

dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*) disebut domain kognitif atau

pengetahuan¹². Karena kebiasaan makan seseorang dapat mempengaruhi kadar hemoglobin, sesuai dengan tingkat pengetahuan seseorang.

Pengetahuan keterampilan dan penguasaan nilai dan sikap merupakan perubahan perilaku. Dimana, perubahan tidak hanya tentang penambahan ilmu pengetahuan, namun juga berbentuk kecakapan, keterampilan, pengertian, minat, sikap, harga diri, penyesuaian diri serta watak. Maka, belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa dan raga menuju pribadi manusia seutuhnya berkembang¹³. Penyuluhan berupa pendidikan gizi dapat dilakukan menggunakan apapun, tetapi penggunaan media jauh lebih menarik perhatian dari sasaran pendidikan gizi. Multimedia merupakan teknologi yang menarik untuk digunakan saat penyuluhan berupa pendidikan gizi.

Berbagai macam media terutama media gizi yang dapat digunakan dalam penyuluhan, seperti leaflet, video animasi, permainan, booklet dan lainnya dapat digunakan sebagai pengukur pengetahuan sasaran pendidikan gizi. Sasaran yang paling mudah dalam pendidikan gizi tentang anemia adalah remaja SMA, mahasiswi dan wanita karier yang berusia 17-22 tahun, yang dimana wanita usia subur menurut WHO rentang usia nya dari 15-49 tahun. Pada sasaran pendidikan gizi ini, digunakan media poster digital atau e-poster dan game digital karena ketidakmungkinan bertatap muka secara langsung dengan sasaran pendidikan gizi karena pandemi COVID-19 yang masih berlangsung hingga saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan kedua media gizi yaitu poster digital dan game digital dalam intervensi pendidikan gizi terhadap pengetahuan tentang anemia gizi besi pada wanita usia subur yang tidak hamil berusia dari 17-22 tahun.

Methods *(Metode Penelitian)*

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan rancangan penelitian *pre-test* dan *post-test*, dimana penelitian eksperimen semu dengan rancangan tes awal-akhir. Dibagi dua kelompok untuk memberikan perlakuan, yaitu kelompok yang diberikan intervensi melalui media poster digital dan kelompok yang diberikan media game digital.

Dipilih nya sampel secara purposive sampling dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Minimal besar sampel yang dibutuhkan adalah 30 orang. Besar sampel dalam penelitian ini adalah sebesar 36 orang yang dibagi menjadi dua kelompok, sehingga 18 orang dengan kelompok intervensi media poster digital (intervensi) dan kelompok kedua sebanyak 18

orang dengan intervensi media game digital (kontrol). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah wanita usia subur berusia 17-22 tahun, tidak hamil, bersedia mengikuti penelitian sampai selesai, memiliki *gadget*, memiliki akses internet dan kuota internet. Sedangkan, kriteria eksklusi adalah wanita usia subur yang tidak mengikuti penelitian sampai selesai, usia lebih dari 22 tahun, tidak memiliki kuota internet atau akses internet.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi, karakteristik sampel yaitu usia dan status sampel yang dimana dikategorikan menjadi siswi, mahasiswi dan wanita karier yang diperoleh dari hasil kuesioner yang dibagikan kemudian diisi oleh responden. Data yang dikumpulkan lainnya adalah, pengetahuan tentang AGB sebelum dan setelah diberikan intervensi yang diperoleh dari hasil skor kuesioner *pre-post test*.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji statistik, yaitu uji distribusi frekuensi untuk melihat susunan data menurut kategori, uji normalitas untuk melihat data dalam penelitian ini terdistribusi dengan normal atau tidak. Untuk mengetahui adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan setelah diberikan intervensi, uji yang digunakan adalah uji Paired Sample T-test atau uji t-Dependen, jika data yang diperoleh terdistribusi normal.

Results (Hasil)

Hasil penelitian diolah secara univariat untuk karakteristik responden berdasarkan usia dan status responden. Serta bivariat untuk perbandingan pada penggunaan media poster digital dan game digital terhadap pengetahuan responden.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Variabel	n	%
Intervensi		
18 tahun	1	5.6
20 tahun	10	55.6
21 tahun	6	33.3
22 tahun	1	5.6
Kontrol		
18 tahun	1	5.6
19 tahun	2	11.1
20 tahun	9	50.0
21 tahun	6	33.3

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Status

Variabel	n	%
Intervensi		
Siswi SMA	1	5.6
Mahasiswi	15	83.3
Wanita Karier	2	11.1
Kontrol		
Siswi SMA	1	5.6
Mahasiswi	14	77.8
Wanita Karier	13	16.7

Tabel 3. Karakteristik Pengetahuan Responden Sebelum Dan Setelah Diberikan Intervensi

Variabel	n	%
Sebelum diberikan media poster		
Cukup	17	94.4
Baik	1	5.6
Setelah diberikan media poster		
Cukup	14	77.8
Baik	4	22.2
Sebelum diberikan media Game		
Cukup	16	88.9
Baik	2	11.1
Setelah diberikan media Game		
Cukup	13	72.2
Baik	5	27.8

Pada penelitian ini subjek penelitian berjumlah 36 orang yaitu responden yang memenuhi kriteria inklusi. Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa mayoritas usia responden pada kedua kelompok adalah berusia 20 tahun, yaitu pada kelompok media poster digital sebanyak 10 orang (55.6%) dan kelompok media game digital sebanyak 9 orang (50%). Pada tabel 2 status responden pada dua kelompok didominasi oleh mahasiswi, yaitu pada kelompok media poster digital sebanyak 15 orang (83.3%) dan pada kelompok game digital sebanyak 14 orang (77.8%). Tabel 3 dapat dilihat bahwa, pada kelompok poster digital sebelum diberikan intervensi, responden yang berpengetahuan cukup sebanyak 17 orang (94.4%) dan berpengetahuan baik hanya 1 orang (5.6%). Sedangkan setelah diberikan intervensi, responden yang berpengetahuan cukup sebanyak 14 orang (77.8%) dan berpengetahuan baik sebanyak 4 orang (22.2%). Pada kelompok yang diberikan intervensi media game digital, sebelum intervensi sebanyak 16 orang (88.9%) berpengetahuan cukup, berpengetahuan baik sebanyak 2 orang (11.1%). Sedangkan, setelah diberikan intervensi game digital terdapat 13 orang (72.2%) berpengetahuan cukup dan 3 orang (27.8%) berpengetahuan baik. Sehingga,

adanya peningkatan nilai pengetahuan dari yang cukup menjadi baik pada kedua kelompok perlakuan tersebut.

Tabel 4. Pengaruh Pendidikan Gizi Mengenai AGB dengan Menggunakan Media Poster digital Terhadap Pengetahuan Responden Sebelum Dan Setelah Intervensi.

Variabel	n	Rerata	SD	Min	Max	Nilai p*
Sebelum	18	08.33	1.328	6	11	0.004*
Setelah	18	09.22	1.353	7	11	

*) *Paired Sample T-test*. Nilai $p < 0.05$ (ada hubungan bermakna)

Tabel 5. Pengaruh Pendidikan Gizi Mengenai AGB dengan Menggunakan Media Game digital Terhadap Pengetahuan Responden Sebelum Dan Setelah Intervensi

Variabel	n	Rerata	SD	Min	Max	Nilai p*
Sebelum	18	11.83	1.295	10	14	0.069*
Setelah	18	12.50	1.249	10	14	

*) *Paired Sample T-test*. Nilai $p > 0.05$ (tidak ada hubungan bermakna)

Pada tabel 4 menunjukkan peningkatan rata-rata pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Rata-rata sebelum diberikan intervensi media poster digital sebesar 8.33 dan setelah diberikan intervensi rata-rata menjadi 9.22. Berdasarkan hasil uji statistik paired sample t-test, adanya pengaruh penggunaan media poster digital ($p < 0.05$) dalam intervensi pendidikan gizi terhadap pengetahuan wanita usia subur yang tidak hamil terutama dikalangan mahasiswa. Sedangkan, pada tabel 5 dimana menunjukkan bahwa game digital tidak berpengaruh ($p > 0.05$) dalam intervensi pendidikan gizi terhadap pengetahuan wanita usia subur yang tidak hamil berdasarkan uji statistik statistik paired sample t-test. Walaupun ada sedikit peningkatan pada rata-rata nilai sebelum dan setelah intervensi.

Discussion (Pembahasan)

Pengetahuan adalah suatu hal yang dapat menambah informasi tentang apapun pada seseorang, yang membuat informasi seseorang makin bertambah jika selalu diingat bahkan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan membuat seseorang menjadi tahu yang asalnya tidak tahu. Sesuatu yang diketahui berkenaan dari yang dilihat atau informasi yang didengar sepanjang hidupnya adalah maksud dari pengetahuan. Sehingga, pengetahuan dapat memberikan dampak yang baik jika orang tersebut menggunakannya dengan baik. Serta, pengetahuan

juga dapat merubah perilaku seseorang sesuai kepribadiannya¹⁴. Pengetahuan merupakan keingintahuan melalui proses sensoris, yaitu terutama mata serta telinga pada objek tertentu¹⁵. Menurut Sumarjo (1997), dari mulai kata, pengertian serta pengetahuan yang diterima oleh manusia. Lalu, muncul sikap. Maka lahir tindakan manusia¹⁶. Sehingga, penambahan pengetahuan dapat memberikan sikap atau perilaku yang positif dalam mencegah atau menanggulangi anemia gizi besi pada wanita usia subur agar kondisi kesehatan pada WUS tetap terjaga. Mengingat, WUS rentan sekali terkena anemia gizi besi dikarenakan mengalami menstruasi, kehamilan dan kekurangan asupan terutama zat besi. Masih banyak para wanita usia subur khususnya mahasiswi dalam penelitian ini kurang mengetahui apa itu anemia gizi besi. Bahkan, sampai gejalanya pun masih saja ada yang belum mengetahuinya. Tak jarang pula, masih banyak wanita usia subur yang mengalami anemia tetapi tidak rutin konsumsi tablet tambah darah.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi pendidikan gizi dapat berpengaruh terhadap meningkatnya pengetahuan gizi dari kedua media yang digunakan pada masing-masing kelompok. Dilakukan nya perbandingan dengan uji statistik diantara kedua media tersebut, adanya perbedaan antara pengaruh kedua media yang digunakan pada wanita usia subur tentang pengetahuan anemia gizi besi. Penggunaan media poster dalam intervensi pendidikan gizi dapat meningkatkan pengetahuan anemia gizi besi terhadap wanita usia subur terutama dikalangan mahasiswa. Sejalan dengan hasil penelitian Ulya *et al.* (2017), bahwa media poster berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan keluarga tentang manajemen hipertensi¹⁷. Pada hasil penelitian Siregar dan Sondang (2014), bahwa penggunaan media poster dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kebersihan gigi, dari hasil penelitian tersebut menyebutkan perbedaan pengetahuan sebelum dan setelah diberikan poster, pengetahuan siswa menjadi meningkat lebih baik¹⁸. Menurut Notoadmojo (2004), penggunaan media poster dalam penyuluhan merupakan media yang lebih efektif, dimana lebih membantu menstimulasi indera penglihatan, lebih mempermudah penerimaan informasi atau pendidikan karena aspek visual pada gambar-gambar poster¹⁹.

Intervensi pendidikan gizi menggunakan media game digital pada penelitian ini dirasa kurang memberi perubahan atau peningkatan yang signifikan pada responden. Seperti pada penelitian Hakiky (2020), penggunaan media game dalam pembelajaran bola basket tidak memiliki perbedaan antara penggunaan media *digital games based learning* dengan pembelajaran secara konvensional pada penguasaan gerak dasar *shooting* bola basket²⁰. Pada hasil penelitian Niswah (2014), menjelaskan bahwa media game *Big City Adventure* tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar

penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas II MI di sekolah Ihyatul Ulum Bluri Lamongan²¹.

Poster merupakan salah satu media visual dengan rancangan yang kuat, dengan warna serta adanya pesan yang bermaksud menangkap perhatian. Poster adalah media yang bertujuan menyampaikan pesan, saran, informasi, kesan, dan ide untuk menarik perhatian, menghiasi fakta yang kemungkinan cepat dilupakan²². Game digital atau game edukasi digital adalah kegiatan pembelajaran dengan bantuan game digital. Maka, kegiatan yang sangat berhubungan dengan penggunaan media game, yang memiliki tujuan untuk diperoleh nya pengetahuan, menumbuhkan pemahaman serta kebiasaan yang dikemas dalam lingkungan digital²³.

Hasil analisis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok penggunaan media poster lebih berpengaruh signifikan dibandingkan dengan kelompok penggunaan media game digital dalam peningkatan pengetahuan anemia gizi besi pada wanita usia subur. Disebabkan media poster tampilan nya lebih menarik perhatian responden dibandingkan media game digital. Responden pada penelitian ini pun lebih menyukai visual. Ditambah, durasi yang kemungkinan terlalu pendek pada game edukasi digital, sehingga responden menangkap materi dalam waktu yang sedikit. Sejalan dengan penelitian Ulya *et al* (2018), bahwa poster lebih efektif meningkatkan pengetahuan dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan¹⁷. Penelitian Wahyuni (2020), menyebutkan penggunaan media poster lebih efektif untuk pembelajaran keterampilan berbicara biografi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 18 di Kota Jambi. Karena, penyajian dalam poster lebih efisien serta efektif, bisa diakses serta dilihat tanpa batas²⁴.

Conclusion (Simpulan)

Rata-rata pada kedua kelompok perlakuan dalam penelitian ini memiliki usia 20 tahun dan rata-rata seorang mahasiswi. Adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan setelah diberikan intervensi pada masing-masing kelompok. Tetapi, hanya kelompok media poster digital yang lebih berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan anemia gizi besi pada wanita usia subur dibandingkan dengan media game edukasi digital. Dikarenakan, media poster tampilan nya lebih menarik perhatian responden dibandingkan media game digital. Responden pada penelitian ini pun lebih menyukai visual. Ditambah, durasi yang kemungkinan terlalu pendek pada game edukasi digital, sehingga responden menangkap materi dalam waktu yang sedikit

Recommendations (Saran)

Disarankan untuk penelitian lanjutan berikan waktu tambahan dalam penggunaan game edukasi digital agar responden lebih bisa menangkap materi yang diberikan. Serta, berikan dua media yang berbeda sekaligus dalam intervensi pendidikan gizi, agar peningkatan pengetahuan yang didapat responden lebih maksimal.

References

(Daftar Pustaka)

1. Syatriani S, Aryani A. Konsumsi Makanan Dan Kejadian Anemia Pada Siswi Salah Satu SMP Di Kota Makassar. *Kesehat Masy Nas*. 2010;12(197):251-4.
2. Gunadi VI., Mewo YM, Tiho M. Gambaran Kadar Hemoglobin Pada Pekerja Bangunan. *E-Biomedik*. 2016;4(2).
3. Hidayah W, Anasari T. Hubungan Kepatuhan Ibu Hamil Mengonsumsi Tablet Fe Dengan Kejadian Anemia Di Desa Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. *J Ilm Kebidanan*. 2012;3(2):41-53.
4. Fitriany J, Saputri AI, Ilmu S, Anak K. Anemia Defisiensi Besi. *Averrous J Kedokt Dan Kesehat Malikussaleh*. 2018 Nov 5;4(2):1-14.
5. Kemenkes. Remaja Sehat Komponen Utama Pembangunan SDM Indonesia – Sehat Negeriku [Internet]. Sehat Negriku. 2021 [Cited 2021 May 20]. Available From: <https://Sehatnegeriku.Kemkes.Go.Id/Baca/Rilis-Media/20210125/3736851/Remaja-Sehat-Komponen-Utama-Pembangunan-Sdm-Indonesia/>
6. Mclean E, Cogswell M, Egli I, Wojdyla D, De Benoist B. Worldwide Prevalence Of Anaemia, WHO Vitamin And Mineral Nutrition Information System, 1993-2005. *Public Health Nutr*. 2009 Apr;12(4):444-54.
7. WHO. Global Nutrition Targets 2025: Anaemia Policy Brief [Internet]. WHO. 2014 [Cited 2021 May 20]. Available From: <https://www.who.int/publications/i/item/WHO-NMH-NHD-14.4>
8. Fathiana K, Suprihartono F, Gumilar M, Rahmat M. Pengaruh Penyuluhan Gizi Dengan Media Motion Graphic Anemia Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Anemia Pada Remaja Putri SMAN 5 Cimahi [Internet]. Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung; 2020. Available From: <http://Repo.Poltekkesbandung.Ac.Id/413/>
9. Daulay SA. Perbandingan Efektivitas

- Penyuluhan Dan Pendampingan Terhadap Perilaku Deteksi Dini Kanker Leher Rahim Metode Inspeksi Visual Asam Asetat Pada Wanita Usia Subur Di Wilayah Kerja Puskesmas Pembantu Muaratais Tahun 2019 [Internet]. Institut Kesehatan Helvetia Medan; 2019. Available From: [Http://Repository.Helvetia.Ac.Id/Id/Eprint/2626/](http://Repository.Helvetia.Ac.Id/Id/Eprint/2626/)
10. Meidayati R. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Tentang Pencegahan Anemia Terhadap Sikap Dalam Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri Di Sma Negeri 1 Yogyakarta [Internet]. 'Aisyiyah Yogyakarta; 2017. Available From: [Https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/299438199.Pdf](https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/299438199.Pdf)
 11. Suhardjo. Sosio Budaya Gizi. Bogor: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Dan Pusat Antar Universitas Pangan Dan Gizi.; 1989. 217 P.
 12. Simamora RH. Pengaruh Penyuluhan Identifikasi Pasien Dengan Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Pengetahuan Pasien Rawat Inap. J Keperawatan Silampari. 2019 Nov 8;3(1):342–51.
 13. Arifin HZ. Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar. SABILARRASYAD J Pendidik Dan Ilmu Kependidikan. 2017;2(1):53–79.
 14. Pasi IR. Pengaruh Pengetahuan Dan Sikap Terhadap Perilaku Masyarakat Pada Bank Syariah. Al-Qads. 2017;1(2):189–201.
 15. Purnamasari I, Raharyani A. Jurnal Ilmiah Kesehatan 2020 Jurnal Ilmiah Kesehatan 2020. J Ilm Kesehat. 2020;33–42.
 16. Sumarjo, Yakob. Orang Baik Sulit Dicari : Kumpulan Kolom / Jakob Sumardjo. Bandung: ITB; 1997. 287 P.
 17. Ulya Z, Iskandar A, Triasih F. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Poster Terhadap Pengetahuan Manajemen Hipertensi Pada Penderita Hipertensi. J Keperawatan Soedirman. 2018 Mar 23;12(1):38–46.
 18. Siregar R, Sondang. Efektifitas Penyuluhan Dengan Media Poster Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Kebersihan Gigi Pada Siswa/I Kelas Iii Dan Iv Di Sdn 104186 Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun 2014. J Ilm PANNMED (Pharmacist, Anal Nurse, Nutr Midwivery, Environ Dent. 2014;9(2):166–9.
 19. Notoadmojo S. Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Bineka Cipta; 2012.
 20. Hakiky L. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. J Penelit Pendidik. 2020;20(1):72–82.
 21. Niswah VM. Pengaruh Pemanfaatan Media Game Big City Adventure Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum Bluri [Internet]. Universitas Negeri Surabaya; 2013. Available From: [File:///C:/Users/Acer/Downloads/6297-Article Text-8645-1-10-20140106.Pdf](file:///C:/Users/Acer/Downloads/6297-Article%20Text-8645-1-10-20140106.Pdf)
 22. Yusandika AD, Istihana, Susilawati E. Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya Development Of The Poster Media As A Physical. Indones J Sci Math Educ. 2018;01(3):187–96.
 23. Setiawan A, Praherdhiono H, Suthoni S. Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. JINOTEP (Jurnal Inov Dan Teknol Pembelajaran) Kaji Dan Ris Dalam Teknol Pembelajaran. 2019;6(1):39–44.
 24. Wahyuni U. Efektivitas Penggunaan Media Poster Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Biografi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Kota Jambi. J Ilm Dikdaya. 2020;10(2):163–72.