



JNPH

Volume 12 No. 2 (Oktober 2024)

© The Author(s) 2024

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI PROMOSI KESEHATAN POS MONOPOLI ANEMIA DALAM UPAYA PENINGKATAN KONSUSMI TABLET TAMBAH DARAH PADA REMAJA PUTRI KOTA BANDUNG

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL MEDIA FOR HEALTH PROMOTION OF ANEMIA MONOPOLY POST IN AN EFFORT TO INCREASE THE CONSUMPTION OF BLOOD SUPPLEMENT TABLETS IN ADOLESCENT GIRLS IN BANDUNG CITY

**YOSEF PANDAI LOLAN, YAKOBUS LAU DE YUNG SINAGA
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT, FAKULTAS ILMU KESEHATAN,
UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA BANDUNG, INDONESIA
Email: yosef.lolan@bku.ac.id**

ABSTRAK

Pendahuluan: Kemenkes menjelaskan upaya pertama pencegahan stunting adalah pemberian TTD bagi para remaja putri. Kegiatan ini telah dimulai dengan menggalakkan Aksi Bergizi di Sekolah dengan 3 paket intervensi yakni pemberian seimbang. TTD mingguan bagi remaja putri, aktivitas fisik dan konsumsi makanan bergizi “ Untuk remaja harus pastikan mereka tidak kekurangan gizi dan zat besi, jadi harus ada program untuk memastikan para remaja kita sebelum hamil tidak kekurangan zat besi. Metode: Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan desain Pengembangan Instructional Design diantaranya yaitu dengan pendekatan, desain yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subyek penelitian ini meliputi remaja putri kelas 10-12 SMA di Kota Bandung, team ahli dalam penelitian ini adalah dosen ahli materi promosi Kesehatan, desain media dan dosen pengembangan media. Objek penelitian ini adalah permainan Monopoli yang dikembangkan menjadi media edukasi Kesehatan POMIA (Pos Monopoli Anemia) sebagai sarana promosi kesehatan untuk meningkatkan Kepatuhan konsumsi TTD pada remaja putri SMA. Hasil dan Pembahasan: pada hasil uji coba kelompok kecil remaja putri didapatkan nilai hasil uji pada media sebesar 81% dan pada materi sebesar 73%. Sedangkan pada hasil uji coba kelompok besar remaja putri didapatkan nilai hasil uji pada media sebesar 92% dan pada materi sebesar 93%. Kesimpulan: Dalam permainan pomia, terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mengajukan bagaimana cara menanggulangi anemia. Respons atas pertanyaan-pertanyaan ini sangat baik diterima oleh responden, yang mengindikasikan bahwa permainan ini efektif dalam mengajarkan informasi kesehatan tentang anemia.

Kata Kunci: Media edukasi, Promosi Kesehatan, Pomia, TTD, Remaja Putri

ABSTRACT

Intoduction: Introduction: The Ministry of Health explained that the first effort to prevent stunting is the provision of TTD for adolescent girls. This activity has started by promoting Nutrition Action in Schools with 3 intervention packages, namely balanced giving. Weekly TTD for adolescent girls, physical activity and consumption of nutritious food "For adolescents must make sure they are not deficient in nutrients and iron, so there must be a program to ensure that our adolescents before pregnancy are not deficient in iron. **Method:** In this study, the researcher uses a type of Research and Development (R&D) research with an Instructional Design design, including an approach, the design used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study include adolescent girls in grades 10-12 of high school in the city of Bandung, the expert team in this study is an expert lecturer in Health promotion materials, media design and media development lecturer. The object of this research is the Monopoly game which was developed into a POMIA (Monopili Anemia Post) health education media as a means of health promotion to increase TTD consumption compliance in high school adolescent girls. **Result and Discussion:** In the results of the small group of young women, the test results were obtained in the media as 81% and on the material as 73%. Meanwhile, in the results of the test for a large group of young women, the test results were obtained in the media as 92% and on the material by 93%. **Conclusion:** In the pomia game, there are questions that ask how to overcome anemia. The responses to these questions were very well received by respondents, indicating that the game was effective in teaching health information about anemia.

Keywords: Educational Media, Health Promotion, Pomia, TTD, Young Women

PENDAHULUAN

Remaja Indonesia saat ini memiliki tiga masalah gizi (1) atau triple burdeon of malnutrition (2), diantaranya yaitu kelebihan berat badan, kekurangan gizi dan kekurangan zat gizi mikro dengan anemia. Remaja putri dikatakan anemia apabila kadar hemoglobin dalam sel darah merah < 12 gr/dl (3). Remaja putri yang mengalami anemia memiliki banyak risiko yang merugikan pada saat hamil, bersalin, maupun pasca salin. Selain itu, anak-anak yang dilahirkan memiliki kemungkinan untuk mengalami stunting sehingga dapat meneruskan siklus malnutrisi (4). Pada tahun 2021 cakupan pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri di Indonesia mencapai 31,3%. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki cakupan pemberian TTD pada remaja mencapai 56,9% (3) Praktik pemberian suplementasi tablet tambah darah ini diberikan dengan komposisi 1 tablet (60 mg elemental besi dan 400 mcg asam folat) tiap minggu selama 1 tahun pada

remaja putri usia 12-18 tahun (5). Indonesia telah menerapkan berbagai macam intervensi untuk menanggulangi stunting, diantaranya adalah intervensi spesifik oleh sektor kesehatan berupa program 1000 HPK (Hari Pertama Kehidupan) dan intervensi sensitif berupa penyediaan akses air bersih dan sanitasi(6). Program 1000 HPK merupakan sebuah intervensi yang sistematis menyangkut tiga fase kehidupan, diantaranya yaitu pada usia 5-9 tahun saat masalah utama adalah kejadian penyakit infeksi dan kekurangan gizi, fase usia 10-14 tahun saat tubuh mengalami percepatan pertumbuhan(7), dan fase usia 15-19 tahun saat mulainya kematangan otak, keterlibatan aktivitas social dan pengendalian emosi (8). Data skrinning terhadap siswa/i SMA di provinsi Jawa Barat menyatakan bahwa persentase kejadian anemia remaja mencapai 50% (9). Data baseline survey nutrition internasional (NI) di Jawa Barat tahun 2018 program pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja di Jawa Barat juga sudah dilaksanakan

walaupun cakupan pemberian kepada remaja baru mencapai 25,2% dari target 52% dan cakupan remaja yang minum TTD sebanyak 52 tablet hanya 16,7% (10). Hal ini menunjukkan masih rendahnya kesadaran remaja mengenai pentingnya konsumsi TTD secara rutin sebagai upaya preventif anemia (11). Kemenkes menjelaskan upaya pertama pencegahan stunting adalah pemberian TTD bagi para remaja putri. Kegiatan ini telah dimulai dengan menggalakkan Aksi Bergizi di Sekolah dengan 3 paket intervensi yakni pemberian seimbang. TTD mingguan bagi remaja putri, aktivitas fisik dan konsumsi makanan bergizi “ Untuk remaja harus pastikan mereka tidak kekurangan gizi dan zat besi, jadi harus ada program untuk memastikan para remaja kita sebelum hamil tidak kekurangan zat besi(12) . Salah satunya dengan pemberian TTD di sekolah-sekolah. Intervensi yang dapat dilakukan pada remaja diharapkan dapat mengurangi dampak yang disebabkan oleh rendahnya derajat kesehatan pada anak, terutama memutus siklus stunting dan dapat mempercepat perbaikan indikator kesehatan reproduksi. Pada permasalahan yang terjadi pada remaja putri Dimana masih rendahnya kesadaran remaja untuk mengkonsumsi TTD maka peneliti melakukan Intervensi memberikan edukasi melalui media promosi Kesehatan Permainan Monopoli Anemia “POMIA”. Dengan media permainan POMIA ini remaja putri akan mendapatkan edukasi tentang manfaat mengkonsumsi TTD sebagai Upaya intervensi yang dapat mencegah angka stunting dan memutuskan mata rantai stunting pada remaja putri. Pencegahan stunting sangat diperlukan dengan fokus pada kelompok prioritas sebagai kunci keberhasilan perbaikan gizi dengan kategori sasaran prioritas yaitu wanita usia subur (WUS) dan remaja putri(13).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan desain Pengembangan Instructional Design diantaranya yaitu dengan

pendekatan, desain yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (14). Tujuan penggunaan Metode R&D adalah peneliti ingin memvalidasi dan mengembangkan produk permainan yang sudah ada menjadi produk media promosi Kesehatan serta peneliti hanya menguji keefektifitasan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru atau memvalidasi produk tersebut. Subyek penelitian ini meliputi remaja putri kelas 10-12 SMA di Kota Bandung, team ahli dalam penelitian ini adalah dosen ahli materi promosi Kesehatan, desain media dan dosen pengembangan media. Objek penelitian ini adalah permainan Monopoli yang dikembangkan menjadi media edukasi Kesehatan POMIA (Pos Monopoli Anemia) sebagai sarana promosi kesehatan untuk meningkatkan Kepatuhan konsumsi TTD pada remaja putri SMA. Pada Penelitian R&D ini Ada dua pengujian untuk menguji produk, yaitu pengujian internal dan pengujian eksternal (15). Pengujian internal untuk menguji rancangan produk dan produk yang telah dikembangkan, pada umumnya arahkan pada pendapat ahli dan praktisi. Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif dimana data dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli media, angket penilaian untuk ahli materi untuk ini yaitu dosen promosi kesehatan dan pengembangan media kesehatan dan hasil tes belajar peserta didik (16). Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media monopoli pembelajaran untuk menghitung hasil persentase yang diperoleh dari uji ahli media, ahli materi dan respon peserta didik, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

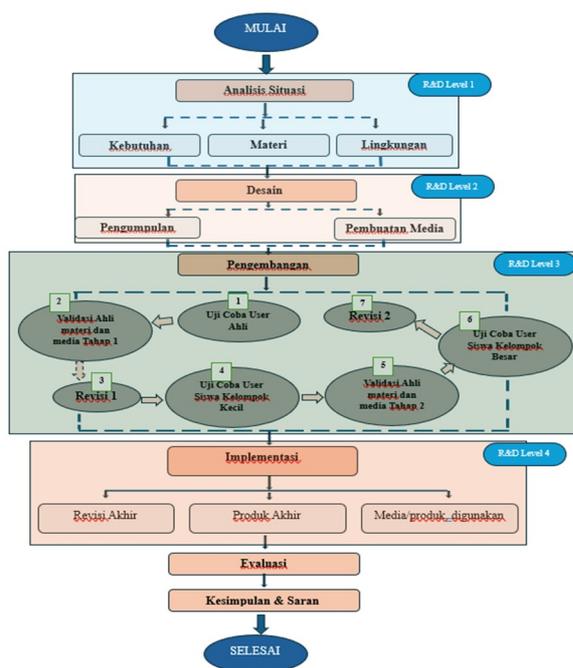
Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Alur penelitian ini dapat dilihat pada diagram alir penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian R&D

Keterangan Gambar Metode Penelitian:

Pengujian pada R&D level 1. Penelitian yang dikembangkan dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah (18). Pengujian pada level ini hanya dilakukan terhadap rancangan produk, terutama dari segi performa, kerja, proses produksi, dan kebutuhan pasar layak produksi atau tidak. Pada level ini terdapat Tahap analisis (Analysis) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, Materi dan lingkungan.

Pengujian pada R&D level 2. Peneliti tidak membuat rancangan produk, tapi hanya memvalidasi dan menguji efektifitas, efisiensi, dan kepraktisan penggunaan. Pengujian dilakukan dari adanya keraguan terhadap validasi, efisiensi, dan kepraktisan produk (19). Pengujian dilakukan dengan mengamati dan mencatat fungsi spesifikasi produk, kemudian dapat berhipotesis (bisa juga tidak hipotesis).

Pengujian pada R&D level 3

(mengembangkan produk yang telah ada). Pengujian bersifat mengembangkan produk yang sudah ada. Pada level ini 3 kali pengujian, 1 pengujian internal (Ahli) dan 2 pengujian eksternal (Remaja putri). Pengujian internal dilakukan pada rancangan produk, pengujian dapat dilakukan beberapa kali sampai ditemukan rancangan yang sempurna.

Pengujian pada R&D level 4 (meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru). Pada level ini menggunakan Tahap implementasi (Implementation) media edukasi yang telah dikembangkan dan menajdai produk yang digunakan sebagai media edukasi dalam konteks Pendidikan yang sesungguhnya.

Tahap evaluasi (Evaluation) dilakukan untuk mengevaluasi media edukasi yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana media edukasi tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

HASIL PENELITIAN

Analysis (analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami minat dan kesukaan remaja dengan permainan Monopoli yang akan dikembangkan dengan memasukan materi konsumsi TTD. Target audiens dari aspek minat merupakan pendekatan yang cukup efisien dan efektif pasalnya jika seseorang dengan atau kelompoknya memiliki minat yang sama, maka informasi yang akan mereka pilih cenderung sama. Dalam strategi perancangan ini, akan menyasar pada remaja putri dengan minat atau ketertarikan yang sama yaitu bermain monopoli. Sedangkan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan remaja dan konteks pemberian edukasi Kesehatan disekolah.

Design (Perancangan)

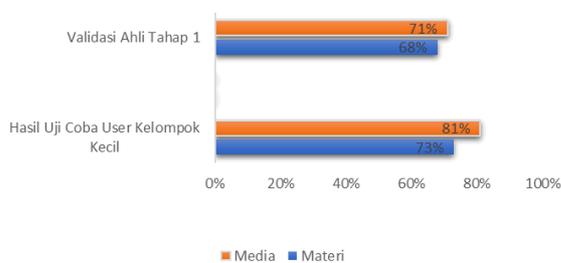
Pada tahap perancangan (Design) dilakukan penataan materi pembelajaran,

penyusunan materi, serta penyampaian materi yang akan digunakan dalam media edukasi. Selain itu, juga dilakukan pendataan terhadap bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media.

Development (Pengembangan)

Peneliti melakukan tahap pengembangan (Development) tahap ini dilakukan pembuatan media edukasi berdasarkan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli yang kompeten dalam bidangnya (20). Dalam tahapan pengembangan peneliti menggunakan tahapan. Development testing yaitu kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek sebenarnya serta melakukan validasi dari alih materi promosi (21) Kesehatan dan alih media dimana hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki produk. Ahli dalam peneltisn ini adalah dosen pengembangan media Kesehatan, desain media Kesehatan dan promosi Kesehatan.

1. Hasil Validasi Tahap Satu Dan Uji Coba User Kecil



Gambar 2. Hasil Validasi tahap satu dan Uji coba user kecil

Sumber: Data diolah, 2024

Gambar diatas dapat dijelaskan bahwa hasil uji coba tahap pertama dan validasi dari ahli media dosen desain media dan pengembangan media didapatkan nilai sebesar 71% dan pada hasil penilaian dari ahli materi dosen promosi kesehatan dan pengembangan media mendapat nilai sebesar 81%. Sedangkan pada hasil uji coba

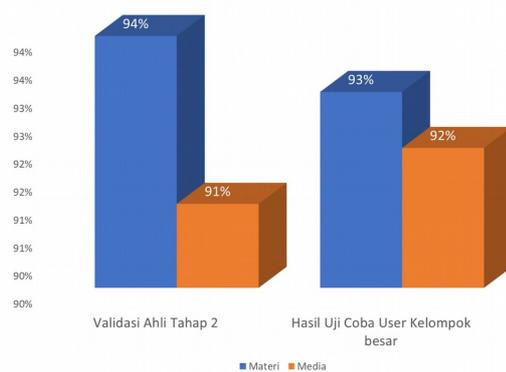
kelompok kecil remaja putri didapatkan nilai hasil uji pada media sebesar 81% dan pada materi sebesar 73%.

Berikut adalah Media yang digunakan saat uji coba user kecil :



Gambar 3. Media hasil Revisi dari validasi ahli tahap 1

Media pada gambar tiga diatas digunakan saat melakukan uji coba pada kelompok kecil. Media ini sudah mendapatkan validasi tahap satu dari ahli materi dan media.



2. Hasil Validasi Tahap Dua Dan Uji Coba User Kelompok Besar

Sumber: Data diolah, 2024

Gambar 4. Hasil Validasi tahap dua dan

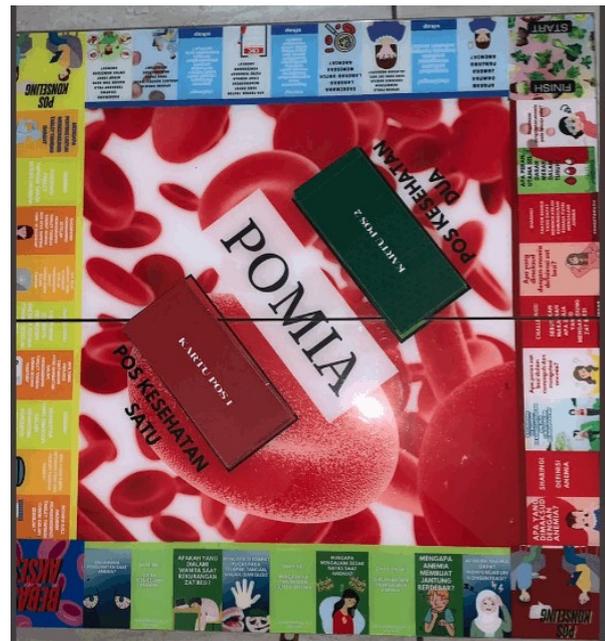
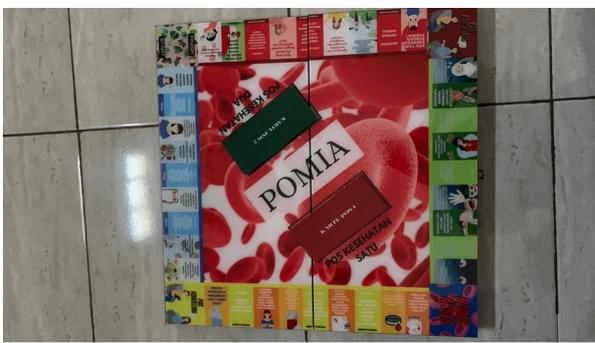
Uji coba user Kelompok Besar

Setelah melakukan validasi dari ahli tahap pertama dan uji coba kelompok kecil peneliti melakukan validasi dari ahli tahap kedua dan uji coba user kelompok besar. Dapat dilihat pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa hasil validasi tahap kedua dari ahli media dosen desain media dan pengembangan media didapatkan nilai sebesar 91% dan pada hasil penilaian dari ahli materi dosen promosi kesehatan dan pengembangan media mendapat nilai sebesar 94%. Sedangkan pada hasil uji coba kelompok besar remaja putri didapatkan nilai hasil uji pada media sebesar 92% dan pada materi sebesar 93%. Adapun media yang digunakan saat melakukan uji coba user kelompok besar, berikut dibawah ini media yang digunakan.



Gambar 5. Media hasil Revisi dari validasi ahli tahap 2

Media pada gambar diatas merupakan hasil revisi dari dari validasi ahli tahap pertama. Media yang digunakan saat uji coba user kelompok besar ini sudah melalui tahapan validasi kedua dari ahli.



Gambar 6. Media yang sudah dicetak setelah uji coba dan validasi tahap 2

Pada gambar diatas merupakan cetakan media POMIA yang menggunakan bahan dasar akrilik bening. Media tersebut digunakan saat melakukan uji coba pada kelompok besar, media ini dicetak setelah mendapat validasi dari ahli.

PEMBAHASAN

Media monopoli mengandalkan penglihatan dan pendengaran dari sasaran, dimana penggunaan media monopoli melibatkan semua alat indera pembelajaran, sehingga semakin banyak indera yang terlibat menerima informasi, semakin besar kemungkinan isi informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan oleh responden. Penggunaan media pomia juga memberikan dorongan tambahan untuk memotivasi remaja putri dalam mempelajari cara pencegahan anemia. Pendekatan ini tidak hanya memperluas pengetahuan mereka, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, fisik, motorik, serta aspek emosional, kepribadian, sosial, dan kreativitas. Contoh permainan edukatif seperti

Monopoli digunakan untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dalam permainan ini, peserta harus melemparkan dadu, bergerak di sekitar papan, dan menjawab pertanyaan untuk dapat melanjutkan permainan. Kesuksesan dalam menjawab pertanyaan diberi penghargaan dengan bintang, sementara kelompok yang mencapai finish tercepat dan mengumpulkan bintang terbanyak dianggap sebagai pemenang (22).

Pendidikan kesehatan memegang peranan penting dalam proses penyampaian informasi. Dengan bantuan media, proses penyampaian informasi berlangsung secara efektif. Media berperan penting dalam promosi kesehatan, yaitu kegiatan menyampaikan pesan kepada individu dan kelompok. Untuk mencapai hasil yang optimal, pendidikan kesehatan harus menggunakan sarana pendidikan kesehatan secara tepat guna. Belajar berarti memperoleh dan menggabungkan respons berdasarkan rangsangan yang berulang. Semakin banyak insentif, semakin kuat responnya (23).

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat bukti signifikan bahwa intervensi pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan pomia memiliki dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan responden, terutama pada remaja putri. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media seperti monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Meskipun demikian, tantangan yang muncul adalah pemahaman yang belum mendalam pada beberapa materi dan kurangnya minat terhadap media tertentu. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa proses pendidikan tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dan menyeluruh agar pemahaman yang benar dapat terbentuk dengan baik.

Dalam permainan pomia, terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mengajukan bagaimana cara menanggulangi anemia. Respons atas pertanyaan-pertanyaan ini sangat baik diterima oleh responden, yang

mengindikasikan bahwa permainan ini efektif dalam mengajarkan informasi kesehatan tentang anemia. Dengan demikian, remaja putri tidak hanya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan baik, tetapi juga mampu melanjutkan permainan dengan antusiasme tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pomia dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam konteks pendidikan kesehatan, karena mampu menarik minat dan keterlibatan remaja dalam mempelajari topik kesehatan seperti anemia. Dengan terlibat dalam permainan dan diskusi yang didukung oleh pomia, remaja putri memiliki kesempatan untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya menjaga kesehatan dan mencegah anemia. Sejalan dengan penelitian (24) penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu materi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam belajar adalah materi Pendidikan Karakter Eksklusif. Media pembelajaran eksklusif pendidikan karakter merupakan media permainan yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan membantu terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, hidup dan nyaman. Monopoli adalah permainan papan yang dimainkan dengan menggunakan dadu dan aturan tertentu dengan tujuan menguasai semua kotak (25)

KESIMPULAN

Media ini sudah dilakukan uji coba pada siswi remaja putri dan dievaluasi oleh ahli sebanyak dua kali, didapatkan bahwa pada uji coba kelompok kecil remaja putri sebesar nilai 81% dan pada materi sebesar 73%. Sedangkan uji coba kelompok besar remaja putri didapatkan nilai hasil uji pada media sebesar 92% dan pada materi sebesar 93%, dari hasil uji coba maka dapat disimpulkan bahwa media POMIA mengalami peningkatan dari sisi materi dan desain medianya.

SARAN

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya serta dikembangkan lebih lanjut. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk studi sejenis mengenai pengaruh Media Promosi Kesehatan Pos Monopoli (POMIA) terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri di SMPN 56 Kota Bandung tahun 2024. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana media promosi kesehatan mempengaruhi berbagai aspek kesehatan dan perilaku siswi. Penelitian lebih lanjut bisa fokus pada analisis efek jangka panjang dari penggunaan media POMIA dan dampaknya terhadap kepatuhan serta kesehatan secara keseluruhan. Saran ini dapat membantu merancang intervensi yang lebih efektif dan relevan untuk meningkatkan kesehatan remaja putri di masa depan

DAFTAR PUSTAKA

- Lolan YP, Lau Y, Sinaga DY. Analysis Of Behavior Determinant Factors In Stunting Incidence In Bandung City – Retrospective 2022. 2022;13(02).
- Lolan YP, Tuti Suprapti, Roganda Situmorang, Nisa Indah Pertiwi RGH. MENINGKATKAN STATUS GIZI BALITA DI KELURAHAN CIAPADUNG KIDUL- KOTA BANDUNG. 5(1):39–44.
- Kemenkes RI. Pedoman Pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) Bagi Remaja Putri. 2020;
- Rizkiana E. Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Terhadap Konsumsi Tablet Tambah Darah (Ttd) Sebagai Pencegahan Stunting. J Ilmu Kebidanan. 2022;9(1):24–9.
- Kemenkes RI. Hasil Studi Status Gizi Indonesia (SSGI). SSGI. 2021.
- Pradnyawati LG, Juwita DAPR, Prabandari AASM. Gambaran Tingkat Capaian Indikator Spesifik dan Sensitif 1000 HPK pada Balita 0-2 Tahun di Kecamatan Tegallalang. J Genta Kebidanan. 2023;12(2):70–6.
- Oktariani E, Mursyida E, Nurmaliza, Ramdhan W. Pengetahuan Remaja Putri Tentang Pencegahan Stunting Dan Konsumsi Tablet Tambah Darah. JKEMS- J Kesehat Masy. 2023;1(2):19–25.
- Bundy, D. A. P. et al. Investment in child and adolescent health and development: key messages from Disease Control Priorities, 3rd Edition. 2017;391(10121).
- Agustina, R., & Prafiantini EnT. Formative research for an improved iron folic acid supplementation program for school going adolescents in selected districts of West Java province in Indonesia. Department of Nutrition. Human Nutrition Research Cluster, Faculty of Medicine, Directorate o. 2016;
- Dinas Kesehatan Jawa Barat. Profil Kesehatan Jawa Barat Tahun 2022. Dinkes Jabar. 2022;(July):1–23.
- Julaecha J. Upaya Pencegahan Anemia pada Remaja Putri No Title. J Abdimas Kesehat. 2020;2(2).
- Matahari R, Suryani D. Peran Remaja Dalam Pencegahan Stunting. 2022. 65 p.
- Sabran S, Sari DK, Suandana IA, Satya MCN. Edukasi Tentang Anemia Sebagai Upaya Pencegahan Stunting. Community Dev J [Internet]. 2023;4(6):12018–22. Available from: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/21821%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/21821/16044>
- Sadiman R. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfatannya No Title. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada; 2006.
- Deny K, Suyatna A, Suana W. Pengembangan modul interaktif menggunakan. J Ilm Edutic. 2015;7(1):1–10.
- Ardhani AD, Ilhamdi ML, Istiningsih S. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. J Pijar Mipa. 2021;16(2):170–5.
- Arikunto S. Prosedur Pendidikan. Yogyakarta:

- PT RIENEKE CIPTA.; 2010.
- Hermi dan SP, Pusat. PENGEMBANGAN MEDIA POSTER SEBAGAI ALAT BANTU EDUKASI GIZI PADA REMAJA TERKAIT KELUARGA SADAR GIZI (KADARZI) (POSTER MEDIA DEVELOPMENT AS NUTRITION EDUCATION TOOL FOR ADOLESCENTS RELATED ON FAMILY NUTRITIONAL AWARENESS). *Penelit Gizi dan Makanan*. 2016;39(1):15–26.
- Jatmika SED, Maulana M, Kuntoro, Martini S. *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. K-Media. 2019. 271 p.
- NURHADI NN. Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru. *el-IbtidaiyJournal Prim Educ*. 2022;5(1):43.
- Abdullah F. MENINGKATKAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING FACTORY DALAM MATA PELAJARAN PRODUKTIF SMK DI ACEH TIMUR. *J Educ Sci*. 2020;6(2).
- Neny San Agustina Siregar, Mardiah M, Dewi Mey Lestanti Mukodri, Rita Ridayani, Wahyu Eni Setyohari. Game Edukasi Monopoli Anemia (Gema) Sebagai Media Inovasi Health Education Yang Dapat Mempengaruhi Pengetahuan Remaja Tentang Anemia. *J Ilmu Kedokt dan Kesehat Indones*. 2022;2(2):104–13.
- Notoadmojo S. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan (edisi revisi 2012)*. Jakarta: Cipta., Jakarta: Rineka; 2012.
- Kurniawan DA. Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *J Rev Pendidik dan Pengajaran*. 2020;3(1):10–5.
- Dewi KR, Sukaesih NS, Lindayani E. Pengaruh pendidikan kesehatan dengan media lembar balik terhadap peningkatan sikap PHBS pada siswa sekolah dasar. *J Kesehat Tambusai* [Internet]. 2023;4(2):793–800. Available from: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jkt/article/view/14791>