

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori dan konsep penelitian

2.1.1 Edukasi Video Animasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Edukasi dikenal sebagai suatu pendidikan yang berarti mekanisme terjadinya perubahan sikap dan cara berperilaku seseorang ataupun sekelompok orang dalam upaya pendewasaan dengan melalui proses pembelajaran dan bimbingan serta cara dalam menginstruksikan. Notoatmodjo (2012) secara umum mengungkapkan bahwa edukasi atau pendidikan merupakan segala hal yang telah direncanakan agar dapat membawa pengaruh bagi seseorang, baik itu kelompok, individu ataupun masyarakat luas, sehingga nantinya mereka dapat mengerjakan sesuatu sesuai harapan pendidik. Di dalam pendidikan terdapat beberapa yang tersirat diantaranya adalah: *input* merupakan sasaran pendidikan (individu, kelompok, dan masyarakat), *pendidik* merupakan (orang yang bertugas mengajar), *proses* merupakan (suatu usaha yang telah direncanakan agar dapat mempengaruhi orang lain), dan *output* (bagian dari telah dilakukannya sesuatu yang diharapkan atau perilaku).

Edukasi kesehatan merupakan kegiatan pemberian informasi kesehatan umum dengan maksud menasihati dan merubah sikap masyarakat agar dapat mencapai taraf kesehatan yang diharapkan. Menurut Notoatmodjo (2012), edukasi kesehatan merupakan suatu aplikasi atau implementasi pendidikan pada bidang kesehatan yang secara operasional meliputi seluruh kegiatan untuk menyampaikan dan meningkatkan pemahaman, sikap, dan praktik baik kepada individu, kelompok atau masyarakat agar dapat memelihara dan meningkatkan kesehatan dirinya sendiri. Edukasi kesehatan adalah keterampilan memberikan materi pembelajaran yang mempengaruhi kebiasaan, sikap dan perilaku serta pengetahuan yang berkaitan dengan kesehatan suatu individu, kelompok atau masyarakat dan juga negara (Taher et al., 2013).

Edukasi kesehatan menjadi alat yang digunakan untuk memberikan penerangan yang baik kepada individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mampu mengenal kebutuhan akan kesehatan dirinya, keluarga atau kelompok dalam meningkatkan mutu kesehatan. Edukasi kesehatan juga dapat diartikan sebagai peran penambahan pengetahuan atau kompetensi seseorang dengan cara teknik penggunaan belajar atau dengan interaksi (Triwibowo & Pusphandani, 2015). Secara umum edukasi kesehatan bertujuan untuk mewujudkan kesehatan sebagai suatu hal yang sangat bernilai di mata masyarakat luas, membantu individu supaya mampu mengatur diri sendiri dan kelompok mengadakan suatu kegiatan yang dapat meraih tujuan hidup sehat, dan juga mendorong peningkatan dan penggunaan sarana pelayanan kesehatan yang tersedia dengan tepat dan efektif.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi edukasi kesehatan secara umum yaitu tingkat pendidikan, adat istiadat, tingkat sosial ekonomi, dan kepercayaan. Semakin tinggi tingkatan pendidikan seseorang maka akan berpengaruh pula cara pandangnya terhadap suatu informasi yang diterimanya, dan semakin cepat informasi atau pesan tersebut diterima. Adat istiadat cukup mempengaruhi seseorang dalam hal menerima sebuah penjelasan karena masyarakat kita masih menghargai dan menganggap hal yang terikat dengan adat istiadat tidak boleh diabaikan. Seseorang akan lebih mempercayai informasi atau pesan dari seseorang yang mereka kenal karena biasanya sudah timbul rasa saling mempercayai satu sama lain.

Beberapa metode yang dapat dilakukan untuk edukasi kesehatan, cara yang sering digunakan diantaranya: ceramah, diskusi atau musyawarah kelompok, demonstrasi, konseling, wawancara, dan pendidikan massa. Metode ceramah disebut dengan metode penyampain informasi dengan cara menjelaskan materi atau pesan secara lisan dan pada saat itu materi diterima oleh suatu individu atau kelompok. Metode diskusi atau musyawarah kelompok diartikan sebagai sebuah cara penyampaian informasi dimana penyuluh bersama-sama dengan peserta

penyuluhan mengadakan perbincangan bersama untuk memudahkan dalam mengendalikan penguasaan materi, menghargai orang lain, berorientasi pada pemecahan masalah, komunikasi dan adopsi dari perilaku. Metode demonstrasi merupakan suatu metode edukasi kesehatan dengan cara memperagakan suatu prosedur atau alat tertentu. Metode konseling adalah metode edukasi kesehatan yang melibatkan kontak yang cukup dekat antara klien dengan petugas. Metode wawancara merupakan bagian dari metode konseling, hal ini digunakan untuk memperoleh informasi dari klien untuk dibantu cara penyelesaian masalahnya. Metode pendidikan massa adalah suatu metode yang bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kesehatan yang ditujukan untuk suatu kelompok atau masyarakat luas dan bersifat umum.

Secara bahasa kata “media” memiliki arti perantara, pengantar atau tengah. Sementara pada bahasa Arab kata “media” memiliki arti pengantar pesan atau perantara dan informasi dari pengirim atau yang menerima pesan. Jadi dapat dinyatakan media merupakan alat yang dipakai untuk mengantarkan dan menyampaikan informasi atau pesan. Penggunaan media sangat penting karena dapat meningkatkan minat belajar seseorang dan sangat membantu dalam meningkatkan perkembangan psikologis seseorang, hal ini memudahkan seseorang dalam hal belajar karena media dapat membantu memberikan gambaran pada hal-hal abstrak menjadi tampak lebih nyata (Supriyono, 2018).

Jenis media edukasi diklasifikasikan ke dalam tiga golongan, yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio atau dikenal sebagai media dengar merupakan media yang berisi informasi atau pesan yang ditampilkan secara menarik dan hanya bisa digunakan oleh indra pendengaran saja. Contoh dari media audio berupa radio dan alat perekam suara. Media visual merupakan sumber belajar atau alat yang berisikan pesan atau informasi dalam sajian yang menarik serta kreatif dan diterapkan menggunakan indra penglihatan. Contoh dari media visual adalah foto, poster, peta, leaflet dan booklet. Media audiovisual adalah media yang berisi pesan atau informasi yang dibentuk secara kreatif dan

menarik dengan memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran, media ini dapat terdiri dari suara dan gambar atau kombinasi dari keduanya. Contoh media audiovisual adalah video, televisi, kaset, dan film.

Media audiovisual banyak memberikan kontribusi yang nilainya cukup besar dalam hal mengubah perbuatan dan perilaku masyarakat, utamanya pada aspek persuasi dan informasi. Media audiovisual sejatinya memiliki dua unsur berbeda yang tiap-tiap unsurnya memiliki kekuatan saling berpadu membentuk suatu kekuatan lebih besar. Media ini mengirim dorongan pada indra penglihatan dan indera pendengaran sehingga hasilnya lebih maksimum (Setiawati & Dermawan, 2008). Video merupakan salah satu jenis media audiovisual yang paling tersebar luas di masyarakat dan banyak diminati oleh kalangan anak-anak. Hal ini karena media video audiovisual yang cukup menarik, dari mulai jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, dan kesehatan dapat dengan mudah dinikmati (Busyaeri et al., 2016).

Media video termasuk kedalam media audiovisual yang menggabungkan atau mengkombinasikan antara gambar dan suara. Video audiovisual menyajikan objek yang secara bersamaan dapat bergerak bersamaan dengan suara yang mengikutinya. Hal ini dapat dikatakan bahwa media video atau media audiovisual bisa dimanfaatkan dalam proses belajar untuk menyajikan informasi, menjelaskan teori hingga konsep yang cukup kompleks, mempersingkat atau memperpanjang waktu penyampaian materi (Sutjipto & Kustandi, 2011). Media video memiliki beberapa keunggulan jika dilakukan untuk kegiatan edukasi, yaitu, menampilkan informasi, pesan serta materi secara jelas dan juga realistis sehingga baik untuk menambah pengalaman belajar, dapat menjadi pemicu motivasi belajar, dapat mengurangi rasa jenuh dalam proses pembelajaran, dapat membantu menambah daya ingatan seseorang di dalam suatu pembelajaran, dapat dilakukan dimanapun dan waktu yang tidak terbatas.

Pengolahan media video dapat dipadukan dengan animasi. Dalam bahasa latin animasi dikenal dengan nama '*anima*' yang memiliki arti jiwa, hidup, dan juga semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan ataupun objek nyata yang dituang dalam bentuk gambar dua dimensi atau tiga dimensi (Sumendap et al., 2019). Animasi adalah kegiatan yang menghidupkan dan menggerakkan objek statis. Suatu objek yang diam menerima dorongan berupa semangat, kekuatan, dan perasaan agar menjadi hidup maka akan bergerak atau terkesan hidup nyata secara efektif.

Peranan penting penggunaan video animasi dalam menjadi media pembelajaran merupakan kemampuan untuk merealisasikan bahan ajar yang tidak dapat dilihat atau dibayangkan oleh seseorang. Penggunaan media audiovisual berupa animasi mempermudah penyaji materi untuk menerangkan materi yang ingin disampaikan. Keunggulan penggunaan media animasi yaitu tingkat efisiensi dan kecepatan penyampaian materi yang tinggi, repetisi pada pembahasan poin tertentu dapat dilakukan, dapat digunakan untuk menggambarkan proses peristiwa secara detail dan konkret, mampu mewujudkan suatu benda atau materi yang sifatnya abstrak menjadi nyata, stabil dan tidak mudah rusak sehingga dapat diaplikasikan berulang kali, memperluas pengetahuan dasar dan menambah pengalaman baru untuk remaja (Mashuri & Budiyo, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Syakir (2018) berjudul Pengaruh Intervensi Penyuluhan Gizi Dengan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Anemia Pada Remaja Putri memiliki hasil bahwasanya setelah dilakukan edukasi mengenai kesehatan dengan menggunakan media audiovisual berupa video animasi terjadi perubahan dari nilai rata rata sebelum intervensi 69,88 meningkat menjadi 77,70 setelah dilakukan intervensi pada responden. Perubahan pengetahuan yang diperoleh adalah dampak dari pelaksanaan pendidikan kesehatan yang dilakukan melalui media audiovisual. Media ini cocok untuk anak muda karena dapat berinovasi mengembangkan imajinasi dan pembelajaran dalam kondisi yang menyenangkan sehingga akan membangkitkan

minat belajar bagi siswa karena disajikan dalam bentuk animasi yang tentunya menarik dan mudah untuk dimengerti. Hal ini karena media animasi bisa meningkatkan proses belajar dalam mengkaji sesuatu secara efektif dengan waktu yang pendek dan suatu hal yang didapat melalui audiovisual akan cukup tahan lama diingat karena banyak melibatkan panca indera.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Azhari & Fayasari (2020) tentang pengaruh antara edukasi gizi dengan media ceramah dan video animasi terhadap pengetahuan sikap dan perilaku sarapan serta konsumsi sayur dan buah mendapatkan hasil bahwasanya edukasi melalui video animasi berpotensi meningkatkan pemahaman yang lebih besar daripada edukasi menggunakan metode ceramah. Nilai rata-rata pengetahuan yang diperoleh sebelum dilakukannya intervensi menggunakan video animasi adalah 113,1 kemudian mengalami peningkatan sesudah dilakukannya intervensi sehingga hasil nilai rata-ratanya menjadi 140,8. Hal ini telah selaras dengan penelitian yang dilakukan di Yogyakarta yang mengatakan bahwasanya media video atau media audiovisual dapat menyampaikan informasi yang lebih baik dibandingkan dengan media lain, karena media audiovisual terutama animasi dapat merealisasikan gambar atau suara yang unggul dan lebih mengesankan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Suprpto et al. (2022) mengenai Edukasi Gizi Seimbang Menggunakan Media Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19, menghasilkan pernyataan bahwasanya edukasi menggunakan media animasi mampu memaksimalkan pengetahuan mahasiswa yang berkaitan dengan gizi seimbang. Diperoleh nilai rata-rata sebelum diberi edukasi berupa video animasi sebesar 43,38 mengalami peningkatan setelah dilakukan edukasi menggunakan video animasi menjadi 83,53. Hal ini karena video animasi dinilai dapat menjelaskan sesuatu yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, video animasi juga dapat menimbulkan daya tarik sehingga dapat memotivasi untuk belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Tiara et al. pada tahun 2019 yang meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Masyarakat Tentang Kesiapsiagaan Banjir Di Kelurahan Silaberanti Lorong Dahlia Palembang, memperoleh hasil terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah dilakukan edukasi memakai media animasi. Nilai rata-ratanya sebelum diberikan edukasi kesehatan adalah 40,00 dan meningkat 88,00 pasca diberi edukasi melalui media video animasi. Hal tersebut dikarenakan video animasi dapat memberikan dorongan yang lebih kuat dibandingkan hanya dengan mempelajari buku teks saja, karena video animasi menyajikan materi dalam bentuk audiovisual yang memberikan kesan impresif bagi penonton.

2.1.2 Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Pada Remaja Putri

Pengetahuan merupakan suatu hasil dari proses mencari tahu yang terjadi setelah seseorang menggunakan panca indranya baik melalui indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, maupun indra peraba untuk mengamati kejadian tertentu. Sebagian besar pengetahuan manusia didapat dari mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007). Pengetahuan menjadi ranah yang sangat penting dalam proses membentuk suatu tindakan. Dengan begitu, perilaku yang terbentuk dari seseorang karena adanya ilmu pengetahuan yang dimiliki dirinya sehingga membentuk perilaku baru, terutama orang dewasa yang dimulai dari domain kognitif.

Budiman & Riyanto (2013) telah berpendapat bahwasanya terdapat 2 jenis pengetahuan, yang pertama adalah pengetahuan implisit, yang mana pengetahuan ini mencerminkan pengalaman seseorang dan memuat faktor-faktor yang imajiner, contohnya perspektif, keyakinan pribadi, dan prinsip. Pengetahuan yang kedua adalah pengetahuan eksplisit yang merupakan pengetahuan yang sudah disimpan dalam bentuk nyata, contohnya dalam wujud perilaku kesehatan. Tingkat pengetahuan menurut Notoatmodjo (2012), terdapat 6 tingkatan diantaranya yaitu: Tahu (*Know*), Memahami (*Comprehension*), Aplikasi (*Application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Synthesis*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Menurut Budiman (2014) faktor yang dapat berpengaruh terhadap pengetahuan diantaranya adalah pendidikan, informasi atau media massa (penyuluhan), sosial budaya, lingkungan tempat tinggal, pengalaman dan usia. Menurut Imran & Hasnah (2017) faktor yang berpengaruh pada pengetahuan seseorang adalah informasi yang diperoleh dari kegiatan penyuluhan. Penyuluhan dapat membantu mempercepat seseorang dalam memperoleh informasi yang terbaru. Informasi yang didapat dari kegiatan penyuluhan dapat memiliki efek jangka pendek (*immediate effect*) yang mengarah pada perubahan atau perluasan informasi. Pendidikan akan mempengaruhi seseorang untuk mendapatkan informasi yang akan menyokong kesehatan sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas hidup. Pendidikan akan mempengaruhi seseorang terhadap pola hidupnya terutama dalam hal memotivasi diri untuk berperan aktif dalam memotivasi sikap untuk meningkatkan derajat kesehatan. Semakin cukup usia seseorang, maka tingkat kesiapan dan kekuatan seseorang akan mumpuni saat bekerja dan berfikir. Faktor lingkungan tempat tinggal akan berdampak pada perkembangan dan tata laku seseorang atau kelompok masyarakat. Faktor sosial yang ada dan berkembang di lingkungan masyarakat bisa berpengaruh terhadap sikap dalam menerima sebuah berita atau informasi (Hermawan, 2020).

Anemia kekurangan besi kerap terjadi pada usia remaja, karena membutuhkan iron (zat besi) yang cukup tinggi selama masa pertumbuhan. Anemia menjadi permasalahan kesehatan yang cukup rawan terjadi umumnya pada remaja putri. Hal ini dikarenakan nutrisi yang diperlukan remaja putri makin bertambah saat mulai masuk masa pubertas. Remaja putri memerlukan asupan zat besi sejumlah dua kali lipat lebih banyak pada saat sedang menstruasi, selain dari hal tersebut remaja putri juga kerap menjalankan diet yang tidak tepat demi menurunkan berat badannya agar tampak lebih ideal yang akhirnya remaja putri akan menjalankan pola makan yang tidak benar dengan cara mengurangi jumlah asupan makanan seperti protein hewani yang diperlukan tubuh untuk membentuk Hb (hemoglobin) di dalam darah (Kemenkes RI, 2016).

Anemia merupakan keadaan saat kadar Hb dalam darah berada di tingkat yang rendah. Hemoglobin terbentuk dari ikatan antara protein dan zat besi (Fe) yang kemudian tersusun menjadi eritrosit (sel darah merah). Anemia juga merupakan suatu kondisi medis dengan jumlah sel darah merah yang kurang dari 13,5 g/dL pada pria, dan kurang dari 12,0 g/dL pada wanita (Proverawati, 2011). Anemia menjadi tanda dan gejala yang perlu dicari penyebabnya sehingga cara mengatasinya dapat disesuaikan dengan masalah yang menjadi penyebabnya (Kemenkes RI, 2016).

Menurut Proverawati (2011), banyak hal yang dapat menyebabkan anemia namun, terdapat tiga proses utama dalam tubuh yang dapat menimbulkan anemia diantaranya proses sel darah merah yang dihancurkan secara tidak terkendali. Sel-sel darah normal dibentuk oleh sumsum tulang belakang nantinya akan diedarkan dengan perantara darah menuju ke seluruh bagian tubuh. Namun sel darah berusia muda rentan rusak. Sel darah apabila dihancurkan secara berlebihan bisa menimbulkan anemia dikarenakan permasalahan dari sumsum tulang itu sendiri seperti: leukemia, multiple myeloma atau limfoma. Masalah yang berhubungan pada sistem kekebalan sehingga merusak sel-sel darah disebut sebagai anemia hemolitik, tindakan kemoterapi, dan juga penyakit yang kronis seperti AIDS serta banyak darah yang hilang.

Kehilangan darah diakibatkan oleh beberapa faktor seperti pendarahan yang berlebihan (luka, persalinan, menstruasi), atau penyakit lain contohnya seperti kolitis ulserativa, malaria, kanker, atau rheumatoid arthritis. Penurunan jumlah sel darah merah juga menyebabkan anemia. Apabila terjadi kerusakan pada daerah sumsum tulang maupun bahan dasar pembentukan sel darah merah tidak tersedia maka produktivitas sel darah merah dapat menurun. Penurunan produktivitas sel darah terjadi karena konsumsi obat atau racun (obat yang menekan bagian sumsum tulang, obat kortikosteroid, serta alkohol), merutunkan berat badan dengan cara yang bahkan tidak sehat, menjalani pola makan vegetarian super ketat, thalassemia, terjadi kehamilan, terkena gagal ginjal, defisiensi nutrisi,

kurangnya asupan dari zat hewani dan nabati padahal pangan tersebut merupakan sumber iron (zat besi) yang memiliki peran penting dalam membentuk Hb (hemoglobin). Nutrisi lain yang tidak kalah penting peranannya dalam pembentukan hemoglobin adalah folat dan juga kobalamin (vitamin B12).

Tanda dan gejala pada seseorang yang mengalami anemia yang sering ditemukan berupa 5L yaitu: Letih, Lelah, Lesu, Lemah, dan Lunglai yang disertai dengan sakit pada bagian kepala dan juga pusing dengan kondisi mata yang berkunang-kunang, mudah merasakan kantuk, serta sulit untuk berkonsentrasi. Tanda penderita anemia secara klinis ditandai dengan wajah yang pucat seperti pada kelopak mata, kulit, bibir kemudian pada bagian lain seperti kuku-kuku dan juga tapak tangan (Kemenkes RI, 2016).

Kemenkes RI (2016) mengungkapkan bahwasanya anemia bisa menimbulkan dampak buruk yang dapat terjadi pada remaja putri diantaranya yaitu mengurangi daya tahan tubuh sehingga seseorang yang terkena anemia ringan juga untuk terpapar infeksi, penurunan fleksibilitas dan ketangkasan dalam berpikir karena kebutuhan oksigen yang masuk ke dalam sel otot dan juga sel otak kurang, dan bahkan menurunkan keberhasilan dalam belajar. Dampak buruk anemia yang menyerang remaja putri tersebut dapat dibawa saat dia menjadi sosok seorang ibu yang hamil dan hal tersebut bisa menaikkan risiko tumbuh kembang janin yang terhambat, Berat Bayi Lahir Rendah (BBLR), bayi terlahir prematur, dan bahkan masa tumbuh dan kembang anak mengalami gangguan contohnya seperti *stunting* serta gangguan yang menyerang neurokognitif, terjadinya perdarahan sebelum dan saat melahirkan yang mana hal tersebut membahayakan keselamatan ibu dan bayinya. Kemudian bayi yang terlahir dalam kondisi cadangan *iron* (zat besi) yang rendah akan berkelanjutan menjadi anemia dini yang terjadi pada bayi, serta meningkat pula risiko kesakitan dan juga kematian neonatal.

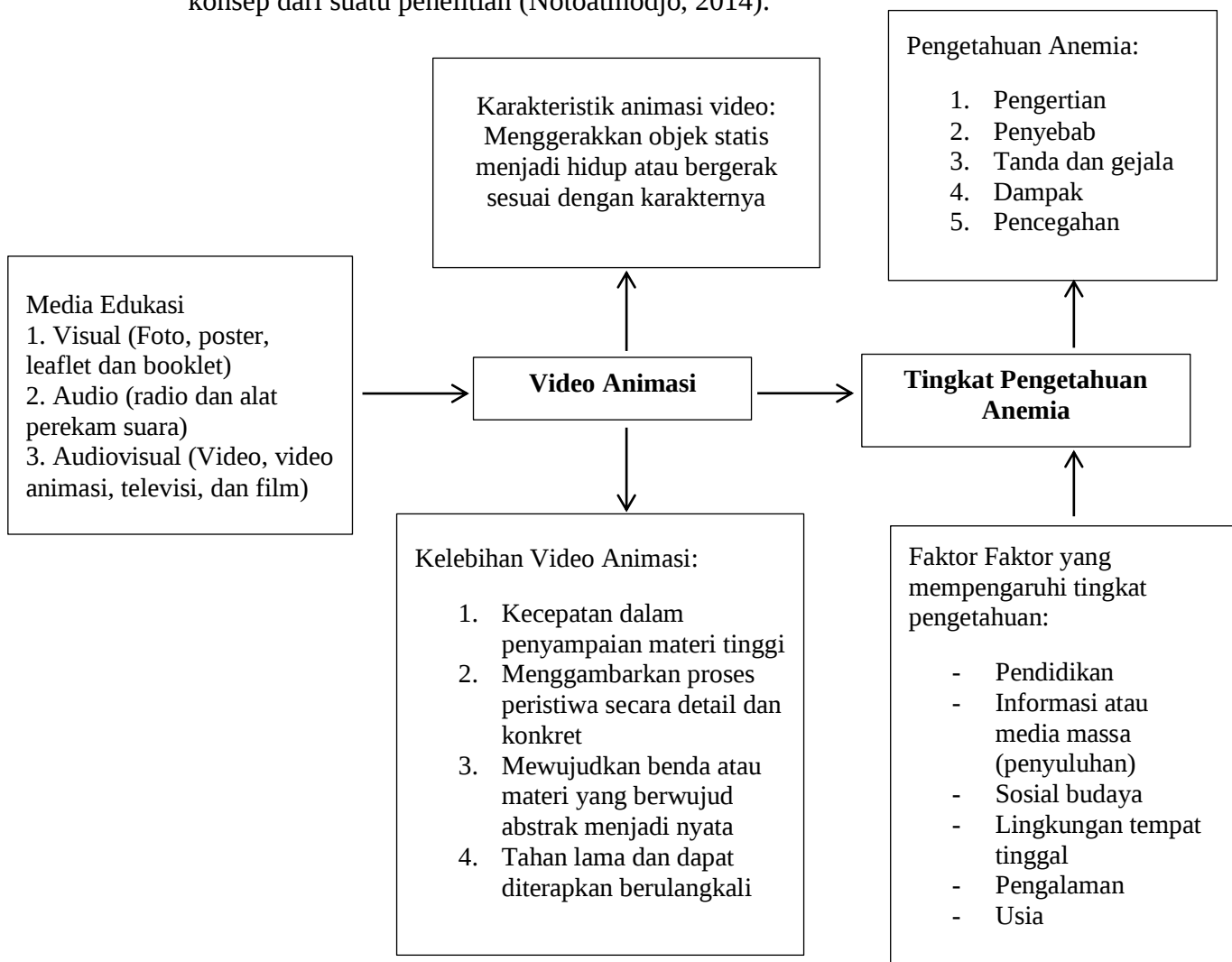
Menurut Kemenkes RI (2016), upaya untuk menanggulangi anemia dilakukan melalui cara pemberian zat besi yang memadai ke dalam tubuh dalam

meningkatkan proses pembentukan Hb (hemoglobin). Usaha tersebut dapat pula berupa peningkatan pemberian zat besi yang didapat bisa dari makanan hewani contohnya ikan, daging, hati dan unggas. Dan juga dari makanan nabati seperti sayuran yang warnanya hijau tua serta kacang-kacangan. Untuk meningkatkan proses diserapnya zat besi yang berasal dari sumber nabati perlu tambahan konsumsi buah-buahan yang memiliki kandungan vitamin C seperti jeruk, jambu. Zat besi penyerapannya juga dapat dihambat oleh zat lain seperti fosfor, tanin, serat, kalsium dan juga fitrat. Upaya lain yaitu penambahan zat besi dengan Tablet Tambah Darah. Pada kondisi dimana zat besi yang berasal dari makanan tidak dapat mencukupi kebutuhan zat besi yang diperlukan, maka tubuh perlu mendapatkan suplementasi berupa zat besi. Suplementasi zat besi yang dilakukan secara konstan dalam jangka waktu yang telah ditentukan memiliki tujuan untuk meningkatkan kadar Hb (hemoglobin) dengan cepat dan memang perlu dilanjutkan agar cadangan zat besi di dalam tubuh meningkat .

Untuk memaksimalkan penyerapan zat besi alangkah baiknya Tablet Tambah Darah (TTD) dikonsumsi bersamaan dengan konsumsi buah-buahan yang kaya akan kandungan vitamin C seperti buah jambu biji yang mengandung lebih banyak vitamin C daripada buah lain, kemudian buah jeruk, buah pepaya, buah mangga dan lain lain, serta makanan yang kaya akan protein hewani, contohnya seperti unggas, ikan, hati dan juga daging. Hal yang harus dihindari yaitu mengonsumsi TTD bersama dengan kopi atau teh, konsumsi Kalsium (kalk) dalam dosis tinggi, susu hewani, obat maag dengan fungsi melapisi permukaan lambung sehingga menjadi penghambat penyerapan zat besi.

2.2 Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan tinjauan berupa teori yang erat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti. Kerangka teori ini diperlukan dalam mengidentifikasi variable-variabel yang hendak diteliti atau diamati dengan tujuan agar peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan secara diteliti dalam konteks ilmu pengetahuan yang dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan kerangka konsep dari suatu penelitian (Notoatmodjo, 2014).

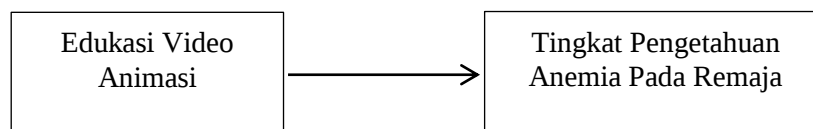


Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber: Sulistiyanti & Jifaniata, 2019., Budiman, 2014, Susanti & Zulfiana A, 2017., Munir, 2015.

2.3 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep dari sebuah penelitian ialah suatu penjabaran dan penggambaran atau visualisasi mengenai hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya ataupun antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya dari masalah yang hendak diteliti (Notoatmodjo, 2014). Berdasarkan kerangka teori yang telah dipaparkan di atas maka kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

Kerangka konsep menjelaskan bahwa edukasi video animasi dan pengetahuan anemia pada remaja, dimana peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari edukasi video animasi terhadap pengetahuan anemia pada remaja putri.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara dari sebuah pernyataan dalam penelitian. Hipotesis umumnya dirancang ke dalam suatu bentuk hubungan antara dua variabel berupa variabel bebas dan variabel terikat (Notoatmodjo, 2014). Berdasarkan kerangka konsep yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

2.4.1 Hipotesis Null (Ho)

Tidak terdapat pengaruh edukasi video animasi terhadap tingkat pengetahuan tentang anemia pada remaja putri.

2.4.2 Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh edukasi video animasi terhadap tingkat pengetahuan tentang anemia pada remaja putri.