
PRODUKSI VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH (TTD) BAGI REMAJA PUTRI

ANIMATED VIDEO PRODUCTION AS AN EDUCATIONAL MEDIA ABOUT THE CONSUMPTION OF BLOOD SUPPLY TABLETS (TTD) FOR TEENAGE WOMEN

**Atika Agustin Mardiyani¹, Nurina Dayah Larasaty², Trixie Salawati³, Muhammad Bayu
Widagdo⁴**

^{1, 2, 3, 4} Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang

Corresponding author: nurina@unimus.ac.id

Abstrak

Remaja putri mengalami menstruasi setiap bulannya sehingga mereka rentan terkena anemia. Penelitian menunjukkan remaja putri tidak mau mengkonsumsi tablet tambah darah. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media edukasi tentang kesadaran mengkonsumsi Tablet Tambah Darah bagi remaja putri melalui media animasi. Studi ini berfokus pada pengembangan media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media yang berlandaskan teori *P Process*. Pada uji coba skala kecil, data dikumpulkan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) dan dianalisis secara deskriptif. Hasil uji validasi ahli materi dan ahli media, video animasi dinyatakan layak uji coba dengan beberapa revisi. Uji coba skala kecil yang dilakukan di SMPN 27 Semarang pada remaja putri kelas 7 dan 8, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan setelah para remaja putri menonton video animasi. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual efektif karena video edukasi dapat ditonton berulang. Video animasi dapat digunakan untuk edukasi dan untuk menyadarkan remaja putri mengkonsumsi TTD setiap bulannya.

Kata Kunci : Tablet Tambah Darah, Remaja Putri, Video Animasi, Pencegahan Anemia

Abstract

Teenage girls experience menstruation every month so they are susceptible to anemia. Research shows that teenage girls do not want to consume iron tablets. The purpose of this study is to produce educational media about awareness of consuming iron tablets for teenage girls through animation media. This study focuses on media development. This study is a media development research based on the P Process theory. In a small-scale trial, data was collected through Focus Group Discussion (FGD) and analyzed descriptively. The results of the validation test by material experts and media experts, the animated video was declared eligible for trial with several revisions. A small-scale trial conducted at SMPN 27 Semarang on teenage girls in grades 7 and 8, the results showed an increase in knowledge after the teenage girls watched the animated video. They stated that learning using audiovisual media is effective because educational videos can be watched repeatedly. Animated videos can be used for education and to make teenage girls aware of consuming iron tablets every month.

Keywords : Blood Supplement Tablets, Teenage Girls, Animation Videos, Anemia Prevention

PENDAHULUAN

Remaja putri merupakan kelompok usia yang paling membutuhkan asupan gizi. Dibandingkan dengan remaja putra, kebutuhan gizi remaja putri lebih tinggi (Sartika and Anggreni, 2021). Pada masa remaja, tubuh memerlukan lebih banyak zat besi, yang digunakan untuk meningkatkan volume dan konsentrasi hemoglobin yang nantinya akan menyebabkan kematangan seksual pada remaja (Sari *et al.*, 2020). Apabila kekurangan zat besi berlangsung terus menerus dapat mengakibatkan defisiensi zat gizi besi bagi penderitanya. Remaja putri mengalami menstruasi setiap bulan, sehingga mengonsumsi tablet tambah darah (TTD) untuk mencegah anemia (Putri and Fauzia, 2022). Selain itu, TTD bermanfaat untuk mengatasi kebutuhan zat besi yang tidak tercukupi dari makanan dan menggantikan zat besi yang hilang saat menstruasi (Yunita *et al.*, 2020).

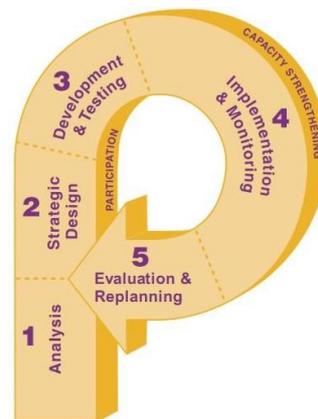
Pada tahun 2019 prevalensi anemia di Kota Semarang sebanyak 17,4% pada remaja putri (Dinas Kesehatan Semarang, 2019). Secara umum tingginya prevalensi penyakit pada remaja putri disebabkan oleh kurangnya asupan zat besi rendah dan juga pola makan menjadi faktor remaja putri terkena anemia. Berdasarkan penelitian sebelumnya di SMP 27 Semarang pada tahun 2020 menunjukkan bahwa 399 remaja putri, 3,8% mengalami anemia. Pemberian tablet tambah darah merupakan salah satu cara untuk menanggulangi anemia pada remaja putri. studi yang dilakukan pada tahun 2020 di kelas IX Smp Negeri 27 Semarang, 82,8% remaja putri tidak patuh mengonsumsi tablet tambah darah, sementara hanya 17,2% yang patuh. Alasan siswi perempuan tidak mau mengonsumsi TTD yaitu karena tablet tersebut berbau amis dan menyebabkan mual, sehingga mereka tidak mau meminumnya. SMP Negeri 27 Semarang merupakan SMP yang masuk ke dalam wilayah kerja Puskesmas Ngesrep, salah satu upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk mendukung gerakan 1000 HPK, khususnya dalam menanggulangi masalah anemia pada remaja putri adalah dengan melalui pemberian suplementasi Tablet Tambah Darah (TTD) berupa zat besi (Lismiana and Indarjo, 2021).

Studi pendahuluan telah dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) pada siswi perempuan di SMP 27 Semarang melibatkan 10 siswi kelas 7 dan kelas 8. Hasil FGD tersebut menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mereka mengenai tablet tambah darah masih bervariasi. Mayoritas siswi mengatakan pil penambah darah adalah tablet kecil berwarna merah yang digunakan sebagai obat tambah darah. Sebagian dari mereka sudah mengetahui anjuran meminum tablet tambah darah. Mengenai informasi TTD dan anemia, 7 dari 10 siswi sudah mendapatkan edukasi tentang hal tersebut dari pihak sekolah melalui guru BK (Bimbingan Konseling) maupun dari luar sekolah melalui orang tua. Namun rata-rata siswi mengalami efek samping apabila mengonsumsi tablet tambah darah seperti mual, perut tidak enak serta pusing. Hasil FGD juga menunjukkan bahwa para siswi tertarik dengan media video animasi karena menurut mereka video animasi merupakan gambar yang bergerak jadi tidak membuat mereka bosan dengan menontonnya.

Media promosi Kesehatan mengenai tablet tambah darah merupakan bentuk Upaya untuk menyadarkan remaja putri mengenai konsumsi tablet tambah darah (Widyawati *et al.*, 2022). Salah satu bentuk pendidikan kesehatan yang dianggap menyenangkan bagi remaja putri dengan media video animasi (Laili Rahmiyati *et al.*, 2021). Menurut penelitian sebelumnya Efektifitas dari penggunaan media video terhadap peningkatan pengetahuan dibuktikan pada penelitian lain yang menunjukkan bahwa skor pengetahuan pada kelompok yang diberikan intervensi video lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah (Dwistika, Utami and Anshory, 2023). Video membantu menstimulasi Indera pendengaran, penglihatan agar

lebih mudah memahami pesan yang disampaikan (Sari *et al.*, 2022). Hasil studi pendahuluan juga mendukung hasil penelitian sebelumnya dimana para remaja putri menyukai media video animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pengembangan media video animasi sebagai edukasi pencegahan anemia dan melakukan uji coba skala kecil untuk melihat kelayakan media dalam peningkatan pengetahuan remaja putri.

METODE



Gambar 1. Teori P-Process

Tahap analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data melalui data sekunder dan pengambilan data primer pada saat studi pendahuluan di SMP Negeri 27 Semarang. Data sekunder didapatkan dari hasil profil Kesehatan, jurnal *literatur review*. Analisis data primer diperoleh dari FDG. Data yang diperoleh kemudian menjadi pedoman pada produksi media untuk tahap selanjutnya. Tahap desain strategis dilakukan untuk merumuskan tujuan berdasarkan hasil dari tahap analisis sebelumnya. Tahap ketiga yaitu pengembangan media dan uji coba media yang dihasilkan. Uji coba media dimulai dari uji kelayakan oleh ahli media dan materi. Uji coba skala kecil pada 10 remaja putri kelas 7 dan kelas 8 di SMP Negeri 27 Semarang dengan pengambilan data FGD dan dianalisis secara deskriptif. Tahap pelaksanaan dan pemantauan dilakukan untuk memantau kemajuan pada program tersebut supaya berjalan sesuai rencana. Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi mengevaluasi media video animasi yang sudah diuji cobakan. Penelitian ini telah disetujui *Ethical Clearance* (EC) dengan nomer 043/KEPK-FKM/UNIMUS 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini yaitu remaja putri di SMP Negeri 27 Semarang kelas 7 dan kelas 8 berjumlah 10 remaja putri yang berusia 13-14 tahun. Lokasi penelitian ini yaitu di SMP Negeri 27 Semarang sekolah tersebut memiliki kasus anemia yang masuk ke dalam wilayah kerja Puskesmas Ngesrep (Lismiana and Indarjo, 2021). Hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa pengetahuan tentang tablet tambah darah perlu ditingkatkan. Selain itu berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa pemberian informasi tentang pencegahan anemia sangatlah dibutuhkan pada remaja putri, media ini menjadi

pilihan utama karena mereka cenderung lebih tertarik pada media audiovisual dibandingkan media visual lainnya (Julaecha, 2020).

a. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengkaji kebutuhan sasaran terkait materi tentang TTD dan pencegahan anemia. Hasilnya kemudian digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan video animasi.

Hasil analisis kebutuhan melalui FGD di SMP Negeri 27 Semarang menunjukkan mayoritas remaja putri tidak mengetahui informasi tentang tablet tambah darah. Penelitian sebelumnya di studi di SMA Negeri 1 Karangnongko, menunjukkan bahwa pengetahuan remaja putri tentang konsumsi TTD masih rendah, dikarenakan efek samping dari tablet tambah darah tersebut (Wahyuningsih and Qoyyimah, 2019)

Analisis sasaran dilakukan untuk memahami kebutuhan remaja putri SMP usia 13-14 tahun. Usia ini dipilih karena remaja putri mulai mengalami menstruasi, dan kebutuhan tubuh akan zat besi pada usia tersebut meningkat (Kumalasari *et al.*, 2019). Mereka juga menyukai audio visual yang melibatkan satu indera pendengaran dan penglihatan yang dapat membantu remaja lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Belajar melalui media yang melibatkan beberapa indra cenderung lebih efektif dan menyenangkan (Kusumawardani, Pramadi and Maspupah, 2022).

b. Tahap Desain Strategis

Pada tahap ini, fokus utama yaitu merumuskan tujuan komunikasi secara spesifik sesuai dengan prinsip SMART (*Specific, Measurable, Appropriate, Realistic, dan Time-bound*) yang ingin dicapai melalui media video animasi kesehatan. Tujuannya untuk mempermudah pemahaman remaja putri menggunakan video animasi untuk menjelaskan tentang tablet tambah darah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja, kemudian ditetapkan sasaran penelitian, yaitu remaja putri kelas 7 dan 8 usia 13-14 tahun di SMP Negeri 27 Semarang. Perencanaan pelaksanaan menjadi langkah akhir dalam desain strategis, dimana semua hal yang telah ditetapkan akan menjadi acuan dalam produksi untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan mampu menyampaikan pesan dan mencapai tujuan komunikasi dengan tepat.

c. Tahap Pengembangan Dan Pengujian

i. Hasil Uji Validasi Media Pada Ahli

Uji validasi media atau uji *expert* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan *storyboard* dan video animasi. Hasil uji *storyboard* oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang akan disampaikan sudah memenuhi kebutuhan edukasi, tetapi perlu penambahan beberapa aspek yang harus disesuaikan dengan sasaran. Sedangkan hasil uji oleh ahli media menunjukkan bahwa ekspresi karakter perlu ditambahkan lebih jelas, termasuk perbaikan seperti menambahkan gerakan pada mulut karakter yang sedang berbicara. Remaja putri lebih menyukai media edukasi kesehatan yang memanfaatkan teknologi canggih, seperti pendekatan

audiovisual dalam bentuk video animasi dengan karakter khas dan menarik yang lebih disukai oleh wanita milenial.

Tabel 1. Hasil Penilaian Uji Validasi Materi Mengenai Video Animasi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas					✓
2	Materi yang digunakan sesuai				✓	
3	Materi sesuai dengan karakteristik siswi SMP.				✓	
1.	Materi menggunakan media video animasi untuk mempermudah siswi memahami materi tablet tambah darah.					✓
2.	Materi dalam media video animasi sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswi SMP.					✓
3.	Materi dalam video animasi dapat mengembangkan ranah kognitif siswi SMP.					✓
Aspek Kemanfaatan Materi						
1	Materi tablet tambah darah pada media video animasi meningkatkan pengetahuan siswi.					✓
2	Materi tablet tambah darah pada media video animasi mudah diingat oleh siswi SMP.					✓
3	Pertanyaan- pertanyaan dalam materi tablet tambah darah dapat memotivasi siswi untuk mencegah terjadinya anemia.					✓

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Validasi Media Mengenai Video Animasi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pengembangan media dilakukan dengan efektif				✓	
2	Media video animasi yang sesuai dengan tujuan edukasi remaja putri.				✓	
1.	Komposisi warna dalam media video animasi menarik dan mendukung materi.					✓
2.	Desain tampilan yang ada pada media video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu.					✓
3.	Desain tampilan yang ditampilkan dalam video animasi dapat memotivasi remaja putri.					✓
1.	Pemilihan dan penggunaan font mudah jelas atau tidak					✓
2.	Keseluruhan komponen media animasi dapat terlihat dengan jelas				✓	
3.	Perpaduan dari teks, warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.				✓	
4.	Media video animasi dapat digunakan kembali dan tahan lama					✓
1.	Pemilihan dan penggunaan jenis font dalam media tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas.				✓	
2.	Keseluruhan komponen video animasi dapat terlihat jelas.					✓
3.	Perpaduan dari teks, warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.				✓	
Penilaian umum dari ahli materi:						
1. perbaikan mulut karakter Ketika sedang berbicara						
Kesimpulan:						
1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi						
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai.						
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan						

ii. Hasil Video Animasi Setelah Dilakukan Uji Validasi Ahli

Setelah melakukan uji *expert* untuk mendapatkan masukan terkait revisi dari ahli materi dan ahli media, video animasi yang diproduksi mendapatkan kelayakan untuk dilakukan ke tahap selanjutnya. Berikut adalah beberapa scene video animasi berjudul “CegahAnemia dengan Tablet Tambah Darah”:

Tabel 1. Hasil Video Animasi Setelah Dilakukan Uji Validasi Ahli

 <p>Gambar 1. Tampilan judul video</p>	 <p>Gambar 2. Pembukaan</p>
 <p>Gambar 3. Intro Cerita</p>	 <p>Gambar 4. Pengertian Tablet Tambah Darah</p>
 <p>Gambar 5. Manfaat Tablet Tambah Darah</p>	 <p>Gambar 6. Efek Samping Tablet Tambah Darah</p>
 <p>Gambar 7. Tips Agar Tidak Mual Mengonsumsi Tablet Tambah Darah</p>	 <p>Gambar 8. Tampilan Penutup</p>

d. Implementasi dan monitoring

Hasil uji coba skala kecil

Setelah dilakukan penilaian terhadap media kemudian di uji cobakan skala kecil yang terdiri dari 10 siswi di SMP Negeri 27 Semarang. Uji coba ini menggunakan metode FGD, *pre-test* dan *post-test* guna mengukur tingkat pengetahuan siswi tentang tablet tambah darah, baik sebelum maupun sesudah intervensi melalui video animasi. Sesi FGD dilakukan dalam dua sesi dengan 2 kelompok, satu kelompoknya terdiri dari 5 orang dengan total ada 10 remaja putri.

Hasil uji coba media melalui *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh 10 siswi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan setelah siswi menonton video animasi. Pada saat *pre-test*, sepuluh dari delapan siswi masih kesulitan menjawab pertanyaan mengenai pencegahan tentang anemia, dengan sebagian siswi masih menjawab bahwa pencegahan anemia dilakukan dengan olahraga, namun setelah menonton video animasi hasil *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman tentang cara mencegah anemia salah satunya dengan mengkonsumsi tablet tambah darah, Dimana hampir semua siswi menjawab pertanyaan dengan benar. Dari delapan siswi yang sebelumnya menjawab salah, hanya satu siswi yang masih keliru dalam menjawab pertanyaan yang sama.

Pengetahuan mengenai pencegahan anemia sangat penting diketahui oleh remaja putri karena pemahaman ini merupakan Langkah awal untuk mencegah terjadinya anemia. Anemia dapat dicegah dengan mengonsumsi makanan yang tinggi zat besi dan asam folat, serta dengan mengonsumsi TTD. Rendahnya minat remaja putri dalam konsumsi pil zat besi saat menstruasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perilaku dan pemahaman mereka terkait penggunaan tablet tambah darah. Dengan pengetahuan ini mereka lebih aktif dalam pencegahan anemia. Minimnya pengetahuan tentang tablet tambah darah menjadikan mereka dapat berkontribusi pada tingginya angka kejadian penyakit, sehingga remaja putri lebih rentan terkena anemia.

Secara keseluruhan dari hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan pengetahuan bahwa penggunaan media video animasi sebagai media edukasi mampu meningkatkan pengetahuan siswi mengenai pencegahan anemia melalui tablet tambah darah, baik dalam memahami informasi tentang tablet tambah darah. Ini menunjukkan bahwa media video animasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswi mengenai berbagai aspek tentang tablet tambah darah. Peningkatan ini terlihat pemahaman siswi tentang pengertian tablet tambah darah, tujuan mengonsumsi, waktu konsumsi tablet tambah darah dan juga efek samping mengonsumsi tablet tambah darah. Tahap FGD dilakukan sebelum dan sesudah menonton video animasi, tujuannya untuk menggali lebih dalam pemahaman siswi tentang tablet tambah darah. Beberapa siswi belum mengetahui pengertian tablet tambah darah, sedangkan mereka tidak mengetahui caranya agar tidak merasakan efek samping pada saat mengonsumsi tablet tambah darah.

“Dengan minum air susu” (FGD 1, AHN, 12 Th)

“Dengan makan jajanan” (FGD 1, RAA, 14 Th)

Beberapa siswi bahkan belum mengetahui cara agar tidak merasakan efek samping setelah mengonsumsi TTD. Setelah sesi FGD pertama, para siswi mengerjakan *pre-test*, diikuti dengan penayangan video animasi. Setelah itu, 10 mereka mengerjakan *post-test* dan berpartisipasi dalam FGD sesi kedua, yang bertujuan untuk mengevaluasi pengetahuan setelah menonton video serta menilai kelayakan media video animasi. Hasil FGD setelah menonton video animasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, dan remaja putri menyatakan bahwa

“Dengan makan makanan bergizi kak” (FGD 2, NA, 14 Th)

“Dengan makan sayur dan buah buahan kak” (FGD 2, AW, 14 Th)

Beberapa tanggapan dari remaja putri membuktikan bahwa mereka sudah mengetahui caranya mengonsumsi TTD agar tidak dapat merasakan efek sampingnya. Mereka juga mengungkapkan bahwa media edukasi dalam bentuk

video animasi dapat dimengerti karena penyajian audio visualnya dan cerita yang sederhana membantu mereka mudah mengingat informasi yang disampaikan.

“Bagus kak ceritanya mudah dipahami” (FGD 2, ZL, 13 Th)

“Suka kak karena aku lebih suka video dibandingkan buku” (FGD 2, OA, 13 Th)

“Menarik kak ceritanya” (FGD 2, AW, 14 Th)

Berdasarkan hasil uji coba penilaian ahli media, ahli materi dan remaja putri disimpulkan bahwa media video animasi tersebut layak digunakan untuk edukasi promosi kesehatan tentang tablet tambah darah untuk remaja putri. Penelitian sebelumnya juga memanfaatkan media video animasi untuk edukasi kesehatan dan hasilnya edukasi kesehatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswi.

e. Evaluasi dan replaning

Dalam tahapan P Process, evaluasi dan replaning (perencanaan ulang) adalah dua tahap penting yang bertujuan untuk memastikan produk yang dibuat bisa mencapai tujuan. Metode evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pengetahuan dan kepatuhan remaja putri sebelum dan sesudah menonton video animasi. Remaja putri lebih menyukai media audio visual seperti media video animasi karena video animasi memiliki daya tarik dan juga mengevaluasi durasi video apakah cukup untuk memberikan informasi yang komprehensif tanpa membuat penonton kehilangan fokus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba media pada sasaran dapat disimpulkan bahwa media video animasi dinyatakan layak digunakan sebagai media edukasi. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan uji coba skala besar. Selain itu, peneliti juga merekomendasikan kepada pihak sekolah agar dapat berperan secara optimal dalam memberikan edukasi mengenai pencegahan anemia.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Kesehatan Semarang (2019) ‘Profil Kesehatan Kota Semarang tahun 2019’, *Dinkes.Semarang.Go.Id*, pp. 1–104. Available at: http://www.depkes.go.id/resources/download/profil/PROFIL_KAB_KOTA_2015/3374_Jateng_Kota_Semarang_2015.pdf.
- Dwistika, W.F., Utami, K.D. and Anshory, J. (2023) ‘Pengaruh Edukasi Anemia Dengan Video Animasi Terhadap Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah Dan Kadar’, *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1(8), pp. 112–124.
- Julaecha, J. (2020) ‘Upaya Pencegahan Anemia pada Remaja Putri’, *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 2(2), p. 109. Available at: <https://doi.org/10.36565/jak.v2i2.105>.
- Kumalasari, D. *et al.* (2019) ‘Pola Menstruasi dengan Kejadian Anemia pada Remaja’, *Wellness And Healthy Magazine*, 1(2), pp. 187–192. Available at: <https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/v1i218wh>.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A. and Maspupah, M. (2022) ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia’, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), pp. 110–115. Available at: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>.
- Laili Rahmiyati, A. *et al.* (2021) ‘Penyuluhan Promosi Kesehatan Melalui Video Animasi

- Tentang Tablet Tambah Darah (Ttd) Pada Siswi Kelas VII Smp Negeri 9 Kota Cimahi Tahun 2021', *Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas*, 1(3), pp. 213–226. Available at: <https://doi.org/10.25311/jpkk.vol1.iss3.1021>.
- Lismiana, H. and Indarjo, S. (2021) 'Pengetahuan dan Persepsi Remaja Putri terhadap Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah', *Indonesian Journal of Public Health and Nutrition*, 1(1), pp. 22–30.
- Putri, T.F. and Fauzia, F.R. (2022) 'Hubungan Konsumsi Sumber Zat Besi Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri SMP Dan SMA Di Wilayah Bantul', *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 13(2), pp. 400–411. Available at: <https://doi.org/10.26751/jikk.v13i2.1540>.
- Sari, P. *et al.* (2020) 'Asupan Zat Besi, Asam Folat, dan Vitamin C pada Remaja Putri di Daerah Jatinangor', *Jurnal Kesehatan Vokasional*, 4(4), p. 169. Available at: <https://doi.org/10.22146/jkesvo.46425>.
- Sari, Y. *et al.* (2022) 'Upaya Pencegahan Anemia pada Remaja Putri melalui Penggunaan Video Animasi', *Jurnal Bidan Cerdas*, 4(4), pp. 203–213. Available at: <https://doi.org/10.33860/jbc.v4i4.1038>.
- Sartika, W. and Anggreni, S.D. (2021) *Asupan Zat Besi Remaja Putri*. Penerbit NEM. Available at: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=49QxEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=related:517ep75WonEJ:scholar.google.com/&ots=yge75FehKE&sig=moTzylhRUwc7kIOsN3NTwPE5MPk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Wahyuningsih, A. and Qoyyimah, A.U. (2019) 'Hubungan Pengetahuan Tentang Anemia Dengan Kepatuhan Mengonsumsi Tablet Tambah Darah Remaja Putri Di Sma Negeri 1 Karanganom', pp. 1–12.
- Widyawati, S.A. *et al.* (2022) 'Promosi Kesehatan Dengan Media Video Untuk Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri Di Pesantren Darussalam Bergas', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion*, 3(September), pp. 207–212. Available at: <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM>.
- Yunita, F.A. *et al.* (2020) 'Hubungan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Konsumsi Zat Besi Dengan Kejadian Anemia Di SMP 18 Surakarta', *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, 8(1), p. 36. Available at: <https://jurnal.uns.ac.id/placentum/article/view/38632/26838>.