

## ABSTRAK

Program tablet tambah darah masih mengalami banyak kendala terutama dalam hal kepatuhan. Kepala BKKBN Hasto Wardoyo, Kamis 6 Oktober 2022, mengatakan bahwa remaja putri yang mendapatkan TTD sebanyak 60,96% dan yang rutin mengkonsumsi TTD  $\geq 52$  tablet hanya sebanyak 0,9%. Salah satu upaya untuk mengubah perilaku remaja putri adalah melalui pendidikan kesehatan dengan metode permainan seperti permainan ludo. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan metode permainan ludo terhadap pengetahuan dan kepatuhan konsumsi tablet tambah darah pada remaja putri.

Metode penelitian ini menggunakan *Quasy Experimental one group pretest-posttest design*, atau rancangan satu kelompok pra-perlakuan dan pasca-perlakuan. Sampel penelitian sebanyak 63 responden yang diperoleh dengan teknik *Proporsional Stratified Random Sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan kartu monitoring. Dalam menganalisis adanya pengaruh menggunakan Uji *Wilcoxon Sign Rank Test*.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pendidikan kesehatan metode permainan ludo terhadap pengetahuan dan kepatuhan konsumsi tablet tambah darah pada remaja putri dengan *p-value*  $(0,000) < \alpha$   $(0,05)$ . Pendidikan kesehatan metode permainan ludo dapat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan kepatuhan konsumsi tablet tambah darah pada remaja putri. Remaja putri diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kepatuhan konsumsi tablet tambah darah agar dapat mencegah dan mengatasi anemia. serta tenaga kesehatan diharapkan dapat memberikan penyuluhan tablet tambah darah secara rutin menggunakan metode yang inovatif dan kreatif salah satunya dengan media permainan ludo.

Kata Kunci : Pengetahuan, Kepatuhan Tablet Tambah Darah, Permainan Ludo

## ABSTRACT

**Introduction:** Iron supplement program still experience lots constraint especially in matter obedience. Head of BKKBN Hasto Wardoyo, Thursday 6 October 2022, said that 60.96% of adolescents girls get TTD and routinely consuming TTD  $\geq 52$  tablets only as much as 0.9%. Effort for change behavior adolescents girls is through education health with method game like ludo game. Objective this research to know the effect of education health method ludo game on knowledge and compliance consumption of iron supplement in adolescents girls.

**Method:** This type of research is Quasy Experimental one group pretest-posttest design, or design One group pre-treatment and post-treatment . Sample study as many as 63 respondents obtained with technique Proportional Stratified Random Sampling. This research using questionnaire and monitoring card . In analyze using the Wilcoxon Sign Rank Test.

**Results:** There was effect of education health method ludo game on knowledge and compliance consumption of iron supplement in adolescents girls with *p-value*  $(0.000) < \alpha (0.05)$ . Health education method ludo game can influential to enhancement knowledge and compliance consumption of iron supplement in adolescents girls.

**Discussion:** Adolescents girls expected can increase knowledge and compliance consumption of iron supplement to get prevent and treat anemia. as well as power health expected can give additional tablet counseling blood in a manner routine use innovative and creative methods one of them with ludo game media.

Keywords : Knowledge , Compliance with Iron Supplement , Ludo Game