BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penilitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Ambawang yang merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Sekolah ini beralamat di Jalan Manunggal XVIII, Ambawang Kuala, Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. SMP Negeri 3 Ambawang berdiri sejak tahun 1996 dan berada di bawah naungan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 30100915 dengan status sekolah negeri pada jenjang pendidikan SMP. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah menerapkan sistem belajar pagi selama lima hari dalam seminggu, yaitu dari hari Senin sampai Jumat, serta menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

SMP Negeri 3 Ambawang telah memperoleh akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M), yang menunjukkan bahwa mutu pendidikan, sarana prasarana, serta pengelolaan sekolah telah memenuhi standar nasional pendidikan. Dari segi fasilitas, sekolah memiliki luas tanah sekitar 8.636 m^2 dan dilengkapi dengan berbagai sarana pendukung pembelajaran, seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium komputer, serta fasilitas sanitasi yang memadai bagi guru dan siswa.

Jumlah siswa pada tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 600 siswa yang terbagi ke dalam tiga tingkat kelas, yaitu kelas VII, VIII, dan IX. Masing-masing tingkat terdiri dari 200 siswa. Selain berfokus pada kegiatan akademik, sekolah juga aktif mendukung pengembangan karakter peserta didik melalui kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Hal tersebut terlihat dari pelaksanaan kegiatan gelar karya siswa yang pernah dihadiri oleh Bupati Kubu Raya sebagai bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka serta pengembangan kreativitas dan potensi siswa.

Selain kegiatan akademik, SMP Negeri 3 Ambawang juga menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler, seperti Pramuka, seni tari, pencak silat, karate, dan voli. Di antara berbagai kegiatan ekstrakurikuler tersebut, sekolah cukup

berprestasi di bidang Pramuka, pencak silat, karate, dan seni tari yang telah beberapa kali meraih prestasi dalam berbagai perlombaan.

B. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan karakteristik yang mencakup usia dan kelas siswi di SMP Negeri 3 Ambawang Kabupaten Kubu Raya, sebagaimana diuraikan pada penjelasan berikut:

Tabel 3. Distribusi Karakteristik Berdasarkan Kelas/umur

Variabel	n	%
Usia		
12 Tahun	7	13,2
13 Tahun	33	62,3
14 Tahun	12	22,6
15 Tahun	1	1,9
Kelas		
VIIA	17	32,1
VII B	17	32,1
VII C	19	35,8
Total	53	100

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar responden di SMP Negeri 3 Ambawang Kabupaten Kubu Raya berusia 13 tahun, yaitu sebanyak 33 orang (62,3%). Berdasarkan karakteristik kelas, sebagian besar responden berasal dari kelas VII C, yaitu sebanyak 19 orang (35,8%).

2. Uji Normalitas

Data hasil penelitian yang diperoleh dari 53 responden dilakukan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Hasil uji ini menjadi dasar dalam menentukan metode analisis statistik yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 4. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Statistic	Kolmogorov-Smirnov	
		df	sign
Pretest Pengetahuan	0,160	53	0,002
Posttest Pengetahuan	0,232	53	0,001
Pretest Sikap	0,174	53	0,001
Posttest Sikap	0,206	53	0,001

Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov diperoleh semua nilai sign < 0,05. Maka uji statistik dilanjutkan dengan uji nonparametrik *Wilcoxon*.

3. Pengaruh Edukasi Anemia Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Pengetahuan Remaja Putri

Tabel 5. Uji Wilcoxon Pengetahuan Anemia

	n	Mean Rank	Sum Rank
Negative Rans	9	29,33	264,00
Positif Ranks	38	22,74	864,00
Ties	6		
Total	53		
P-value	0,001		

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Positive Ranks* yang artinya siswi yang mengalami peningkatan nilai sebanyak 38 orang, nilai *Ties* artinya tidak mengalami perubahan sebanyak 6 orang, dan nilai *Negative Ranks* yang artinya mengalami penurunan nilai sebanyak 9 orang. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari nilai α (0,05). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan pengetahuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz. Dengan demikian, edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri di SMP Negeri 3 Ambawang Kabupaten Kubu Raya

4. Pengaruh Edukasi Anemia Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Sikap Remaja Putri

Table 1. Uji Wilcoxon Sikap

	n	Mean Rank	Sum Rank
Negative Rans	18	16,86	303,50
Positif Ranks	25	25,70	642,50
Ties	10		
Total	53		
P-value	0,040		

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Positive Ranks* yang artinya siswi yang mengalami peningkatan sikap sebanyak 25 orang, nilai *Ties* artinya tidak mengalami perubahan sebanyak 10 orang, dan nilai *Negative Ranks* yang artinya mengalami penurunan sikap sebanyak 18 orang. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,040 yang lebih kecil dari nilai α (0,05). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan sikap yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz. Dengan demikian, edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap sikap remaja putri di SMP Negeri 3 Ambawang Kabupaten Kubu Raya.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Edukasi Anemia Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Pengetahuan Remaja Putri di SMP Negeri 3 Ambawang Kabupaten Kubu Raya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan remaja putri sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai p-value sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz. Dari 53 responden, sebanyak 38 responden mengalami peningkatan nilai pengetahuan, 6 responden tidak mengalami perubahan, dan 9 responden mengalami penurunan nilai pengetahuan. Meskipun edukasi anemia berbasis Quizizz berpengaruh secara signifikan, masih terdapat responden yang tidak mengalami peningkatan. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan kemampuan dalam menerima dan memahami informasi, tingkat perhatian selama edukasi, serta pengetahuan awal responden.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikan edukasi. Hal tersebut dapat terjadi karena Quizizz merupakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan penyampaian materi dan evaluasi dilakukan secara digital. Fitur kuis, skor, serta tampilan yang interaktif dapat membuat responden lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, responden tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian *(Wijaningsih et al.,* 2019) yang menunjukkan bahwa edukasi gizi mengenai anemia berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri. Edukasi yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman mengenai penyebab, dampak, dan pencegahan anemia sehingga remaja memiliki pengetahuan yang lebih baik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Yuliana *et al.,* 2026) yang menunjukkan bahwa edukasi kesehatan menggunakan quiz interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan remaja dalam proses pembelajaran kesehatan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif membuat peserta lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan edukasi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, media digital interaktif membantu remaja lebih mudah memahami informasi kesehatan yang diberikan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif (Yuliana dkk., 2026 : 1262–1264).

Sejalan dengan penelitian tersebut, (Farhan *et al.,* 2024) juga menyatakan bahwa pendidikan kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia yang dibuktikan dengan hasil uji statistik $p = 0,016$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa edukasi kesehatan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai anemia.

2. Pengaruh Edukasi Anemia Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Sikap Remaja Putri di SMP Negeri 3 Ambawang Kabupaten Kubu Raya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sikap remaja putri sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh p-value sebesar 0,040 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan sikap yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz. Dari 53 responden, sebanyak 25 responden mengalami peningkatan skor sikap, 10 responden tidak mengalami perubahan, dan 18 responden mengalami penurunan skor sikap. Pada sikap, sebagian responden tidak mengalami peningkatan karena perubahan sikap tidak hanya dipengaruhi oleh pengetahuan, tetapi juga oleh pengalaman, kebiasaan, dan sikap yang telah terbentuk sebelumnya. Oleh karena itu, perubahan sikap setiap responden dapat berbeda meskipun secara statistik edukasi tetap menunjukkan pengaruh yang signifikan.

Perubahan sikap setelah diberikan edukasi menunjukkan bahwa pemberian informasi mengenai anemia tidak hanya berkaitan dengan peningkatan pengetahuan, tetapi juga dapat memengaruhi cara responden menilai dan menyikapi upaya pencegahan anemia. Dalam penelitian ini, sikap yang diukur berkaitan dengan pandangan dan kesiapan remaja putri terhadap upaya pencegahan anemia, seperti pentingnya mengonsumsi makanan bergizi, memenuhi kebutuhan zat besi, mengetahui informasi mengenai anemia, serta melakukan upaya pencegahan sejak dini.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Nurcahyanti *et al.,* 2025) edukasi menggunakan media digital dan media interaktif efektif meningkatkan sikap pencegahan anemia pada remaja putri karena media digital lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini mendukung penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media edukasi anemia berbasis kuis interaktif.

Selain itu, penelitian (Salsabila *et al.,* 2020) aplikasi Quizizz memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga memengaruhi sikap siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat diterapkan dalam edukasi anemia untuk meningkatkan sikap positif remaja putri terhadap pencegahan anemia.

Selanjutnya, penelitian (R. Rahman *et al.*, 2020), penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis memiliki peran positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Salam *et al.*, 2022) aplikasi Quizizz membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keinginan belajar siswa sehingga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa edukasi anemia berbasis aplikasi Quizizz tidak hanya berperan dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri mengenai anemia, tetapi juga efektif dalam membentuk sikap positif terhadap upaya pencegahan anemia, seperti mengonsumsi makanan bergizi seimbang dan tablet tambah darah secara teratur. Menurut peneliti, hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan media

edukasi yang sesuai diterapkan di lingkungan sekolah karena mudah digunakan, menarik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui fitur kuis, skor, dan permainan edukatif. Kondisi tersebut mendorong remaja untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran sehingga sikap terhadap pencegahan anemia menjadi lebih positif.