

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Karakteristik Remaja Kelurahan Bener Terhadap Pengetahuan Donor Darah Berdasarkan Umur, Jenis Kelamin, dan Tingkat Pendidikan

Pengumpulan data penelitian dilakukan di Kelurahan Bener, Kota Yogyakarta. Data yang diolah sebagai hasil penelitian adalah data yang diambil langsung dari responden penelitian sebanyak 92 orang. Karakteristik responden pada penelitian ini berdasarkan umur, jenis kelamin dan tingkat pendidikan dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Karakteristik Remaja Kelurahan Bener

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Umur		
Remaja Awal (12-16 tahun)	49	53,3
Remaja Akhir (17-25 tahun)	43	46,7
Total	92	100
Jenis Kelamin		
Laki-laki	41	44,6
Perempuan	51	55,4
Total	92	100
Tingkat Pendidikan		
SD	5	5,4
SMP	40	43,5
SMA	23	25,0
Perguruan Tinggi	24	26,1
Total	92	100

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa karakteristik remaja di Kelurahan Bener. Berdasarkan umur, responden yang paling banyak ditemukan adalah remaja awal yaitu sebanyak 49 (53,3%). Berdasarkan jenis kelamin, responden yang paling banyak adalah perempuan yaitu sebanyak 51 (55,4%). Berdasarkan tingkat pendidikan, responden yang paling banyak adalah tingkat Pendidikan SMP yaitu sebanyak 40 (43,5%).

2. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Edukasi Menggunakan Permainan Monopoli di Kelurahan Bener

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penilaian untuk mengukur tingkat pengetahuan donor darah terhadap remaja sebelum edukasi menggunakan permainan monopoli. Tingkat pengetahuan dalam penelitian ini dikategorikan menjadi 3, yaitu pengetahuan baik: 76% - 100%, pengetahuan cukup: 60% - 75%, dan pengetahuan kurang: <60%. Adapun tingkat pengetahuan donor darah sebelum edukasi menggunakan permainan monopoli dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Edukasi Menggunakan Permainan Monopoli

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Baik	9	9,8
Cukup	28	30,4
Kurang	55	59,8
Total	92	100

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan donor darah sebelum edukasi menggunakan permainan monopoli di Kelurahan Bener. Tingkat pengetahuan donor darah yang paling banyak ditemukan adalah kategori kurang yaitu sebanyak 55 orang (59,8%).

3. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sesudah Edukasi Menggunakan Permainan Monopoli di Kelurahan Bener

Sesudah edukasi menggunakan permainan monopoli di Kelurahan Bener pada tingkat pengetahuan donor darah dilakukan dengan *posttest* yang berisi pertanyaan yang berjumlah 15 butir soal yang sama seperti pada soal *pretest* akan dikerjakan dalam waktu 10 menit. Adapun tingkat pengetahuan donor darah sesudah edukasi menggunakan permainan monopoli dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sesudah Edukasi Menggunakan Permainan Monopoli

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Baik	71	77,2
Cukup	18	19,5
Kurang	3	3,3
Total	92	100

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan donor darah sesudah edukasi menggunakan permainan monopoli di Kelurahan Bener. Tingkat pengetahuan donor darah sesudah edukasi yang paling banyak ditemukan adalah kategori baik yaitu sebanyak 71 orang (77,2%).

4. Efektivitas Edukasi Melalui Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pengetahuan Donor Darah Pada Remaja di Kelurahan Bener

Data dianalisis dengan menggunakan uji *paired t test* untuk melihat perbedaan pengetahuan tentang donor darah sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media permainan monopoli. Pada penelitian ini didapatkan hasil *paired samples test* yang dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Efektivitas Edukasi Melalui Media Permainan Monopoli

Penilaian	Rata-rata	N	Nilai Sig
Pretest	54,18	92	0.000
Posttest	82,70	92	

Pada Tabel 4.4 diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $<0,05$ artinya terdapat efektivitas sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media monopoli. Hasil ini menyimpulkan bahwa pemberian media permainan monopoli pada responden efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang donor darah.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Remaja Kelurahan Bener Terhadap Pengetahuan Donor Darah Berdasarkan Umur, Jenis Kelamin, dan Tingkat Pendidikan

Hasil penelitian menunjukkan data gambaran karakteristik remaja Kelurahan Bener terhadap pengetahuan donor darah berdasarkan umur, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan. Berdasarkan umur, responden yang paling banyak ditemukan adalah remaja awal yaitu sebanyak 49 (53,3%). Remaja awal (12-16 tahun) masih memiliki banyak waktu untuk bermain dan belajar, sedangkan remaja akhir (17-25 tahun) memiliki waktu yang sedikit untuk dapat bermain sambil belajar karena kemungkinan banyak kegiatan sekolah ataupun di perguruan tinggi.

Berdasarkan jenis kelamin, responden yang berpartisipasi dalam penelitian lebih banyak ditemukan pada jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 51 orang (55%). Hal ini sejalan dengan hasil laporan kegiatan pengabdian masyarakat yang menunjukkan responden yang paling banyak adalah perempuan (Swamilaksita, 2017). Dan berdasarkan observasi penelitian yang dilakukan kebetulan perempuan yang lebih banyak datang untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Berdasarkan tingkat pendidikan, responden yang paling banyak ditemukan yaitu dengan tingkat pendidikan SMP ditemukan sebanyak 40 orang (44%). Dalam publikasi Sekolah Prestasi Global (2021) dijelaskan mengenai salah satu karakteristik remaja SMP yaitu rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin remaja SMP meningkat dengan mulai mencari tahu apa saja yang menurut mereka berguna. Selain itu, remaja SMP dikenal dengan banyak aktivitas aktif dan bergerak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, remaja SMP yang lebih banyak datang untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

2. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Edukasi Menggunakan Permainan Monopoli di Kelurahan Bener

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan donor darah terbanyak ditemukan dengan kategori kurang sebanyak 55 orang (59,8%). Hal ini menunjukkan tingkat pengetahuan donor darah pada remaja di Kelurahan

Bener masih kurang. Hasil ini sejalan dengan penelitian Indradewi (2020) yang menunjukkan tingkat pengetahuan kelompok intervensi sebelum diberikan permainan monopoli paling banyak berada pada kategori kurang sebesar 70,8% dan sisanya pada kategori cukup sebesar 29,2%. Kurangnya pengetahuan tentang manfaat apa saja yang akan didapatkan tubuh kita jika melakukan donor darah secara rutin disebabkan karena kurangnya informasi mengenai donor darah, serta motivasi atau dukungan dari teman dan keluarga yang masih kurang (Makiyah, 2016).

Hal ini juga sejalan dengan penelitian Dewi (2022) yang menunjukkan responden dengan kategori tingkat pengetahuan rendah pada penelitian ini sebesar 11,67%. Hal ini disebabkan karena beberapa responden kurang mengetahui manfaat atau pentingnya donor darah untuk kesehatan, dan kurang mengakses informasi tentang donor darah melalui media masa, media sosial dan media lainnya. Selain itu rendahnya pengetahuan donor darah juga disebabkan karena responden belum merasakan manfaat donor darah bagi kesehatan tubuhnya. Rendahnya tingkat pengetahuan donor darah juga dapat disebabkan karena responden berada di lingkungan orang yang jarang melakukan aktivitas donor darah. Rendahnya pemahaman donor darah disebabkan oleh faktor pengetahuan.

3. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sesudah Edukasi Menggunakan Permainan Monopoli di Kelurahan Bener

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan donor darah terbanyak ditemukan dengan kategori baik nditemukan sebanyak 71 orang dengan persentase (77,2%). Hal ini menunjukkan tingkat pengetahuan donor darah pada remaja di Kelurahan Bener sesudah edukasi meningkat menjadi baik. Setelah edukasi menggunakan permainan monopoli, remaja di Kelurahan Bener jadi lebih memahami tentang donor darah.

Hal ini sejalan dengan penelitian Swamilaksita (2017) yang menunjukkan rata-rata nilai pengetahuan, sikap, dan tindakan remaja sebelum kegiatan sosialisai dengan media permainan monopoli yaitu $4,27 \pm 1,688$ dan mengalami perubahan setelah kegiatan permainan monopoli yaitu $8,16 \pm 0,800$. Rata-rata

nilai sikap remaja sebelum kegiatan permainan monopoli adalah $4,47 \pm 1,416$, namun mengalami perubahan setelah kegiatan permainan monopoli yaitu $9,04 \pm 0,676$. Penelitian lainnya yang mendukung oleh Hutami (2019) yang menunjukkan hasil nilai pre test dan post test siswa yang menunjukkan peningkatan nilai siswa yaitu sebanyak 29,4%.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Amelia (2010) yang menggunakan media MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi), Pengetahuan diperoleh sebagian besar oleh indra penglihatan (30%) dan indra pendengaran (10%). Saat memainkan permainan MOLEGI, indra yang digunakan selain mata adalah telinga. Semua panca indra merupakan jalur penerimaan informasi ke otak, semakin banyak indra yang digunakan dalam penyampaian informasi maka akan semakin banyak informasi yang diterima dan disimpan. Dalam permainan monopoli ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga informasi dapat mudah dicerna. Kemampuan seseorang untuk mengingat informasi yang penting meningkat lebih tinggi bila dilakukan dengan mempelajari materi dengan metode tertulis (bacaan) karena dengan membaca (bacaan) kemampuan mengingat akan meningkat 72% sesudah 3 jam (Afifah, 2011).

Notoatmodjo (2012) berpendapat bahwa pengetahuan tercakup dalam domain kognitif diawali dengan tahu, memahami, menerapkan, dan menganalisa pengetahuan yang diterima. Pengetahuan seseorang juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pendidikan, usia, informasi, media masa, pengalaman, dan lingkungan.

4. Efektivitas Memberikan Edukasi Melalui Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pengetahuan Donor Darah Pada Remaja di Kelurahan Bener

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 atau $<0,05$. Artinya, terdapat efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan pengetahuan donor darah pada remaja di Kelurahan Bener Yogyakarta.

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan responden diperlukan pendidikan kesehatan melalui penyuluhan, seperti penyuluhan kesehatan tentang donor darah yang dilakukan secara efektif serta efisien yang diberikan baik visual maupun audio visual, sehingga pengetahuan akan mudah diingat. Hal ini mengungkapkan bahwa manusia memperoleh pengetahuan melalui indra penglihatan, indera pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam bentuk tindakan seseorang (*overt behavior*) perilakunya didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2014).

Media promosi kesehatan ialah upaya untuk menyampaikan pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh komunikator. Banyak media promosi kesehatan yang dapat digunakan, diantaranya permainan monopoli (Notoatmodjo, 2013). Saat memainkan permainan monopoli, indra yang digunakan selain mata adalah telinga. Semua panca indra merupakan jalur penerimaan informasi ke otak, semakin banyak indra yang digunakan dalam penyampaian informasi maka akan semakin banyak informasi yang diterima dan disimpan. Dalam permainan monopoli ini remaja membaca pertanyaan atau perintah dan melihat gambar yang terdapat di dalam monopoli serta menjawab pertanyaan sesuai perintah. Aktivitas ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga informasi dapat mudah dicerna. Selain itu, kemampuan seseorang untuk mengingat informasi penting meningkat lebih tinggi bila ia mempelajari materi dengan metode tertulis (bacaan) karena dengan membaca (bacaan) kemampuan mengingat akan meningkat 72% sesudah 3 jam (Afifah, 2011).

Dalam permainan monopoli ini responden akan menjawab pertanyaan serta membaca pernyataan dari kartu-kartu informasi, *punishment* dan *reward* sehingga akan meningkatkan kemampuan mengingat responden terhadap informasi yang berhubungan tentang donor darah yang memudahkan responden dalam mengenali soal-soal yang diisi pada saat *postest*. Maka, metode permainan monopoli ini lebih efektif, sebab permainan monopoli ini berpotensi dan dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi donor darah

melalui cara yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan data yang ada, pengetahuan siswa bertambah setelah bermain permainan monopoli (Hutami, 2019).

C. Keterbatasan Penelitian

1. Kesulitan

Kesulitan dalam penelitian ini adalah dalam mengumpulkan responden yang berjumlah 92 orang remaja, dimana tersebar dalam 7 RW di Kelurahan Bener dan menyesuaikan waktu untuk mengumpulkan responden.

2. Kelemahan

Media edukasi dalam penelitian belum dilakukan uji *expert* kepada ahli media, namun sudah dilakukan *review* terhadap materi yang ditampilkan pada media edukasi donor darah.

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA