

TBD\_EFEKTIVITAS EDUKASI  
MELALUI MEDIA PERMAINAN  
ULAR TANGGA TERHADAP  
PENGETAHUAN DONOR DARAH  
DI SMA NEGERI 3 BANTUL  
TAHUN 2025

*by* Satrio Pohilihu 221206017

---

**Submission date:** 11-Jul-2025 08:08AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2713099995

**File name:** Satrio\_Pohilihu\_Cek\_Plagiasi.pdf (491.44K)

**Word count:** 5456

**Character count:** 32636

**1**  
**EFEKTIVITAS EDUKASI MELALUI MEDIA PERMAINAN**  
**ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN DONOR**  
**2**  
**DARAH DI SMA NEGERI 3 BANTUL TAHUN 2025**

**KARYA TULIS ILMIAH**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya Kesehatan

Program Studi Teknologi Bank Darah (D-3) Fakultas Kesehatan

Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun oleh:

**SATRIO POHILIHU**  
**NPM. 221206017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI BANK DARAH (D-3)**  
**FAKULTAS KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA**  
**2025**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

**Donor darah** adalah suatu kegiatan sosial penting dalam menjaga ketersediaan suplai darah di berbagai fasilitas kesehatan. Donor darah memberikan berbagai keuntungan, tidak hanya bagi penerima, tetapi bagi pendonor itu sendiri. Beberapa manfaat bagi pendonor meliputi percepatan proses regenerasi darah, kelancaran aliran darah, serta pencegahan penumpukan lemak di dinding pembuluh darah, yang membantu mengurangi risiko penyakit jantung koroner (Amalia *et al.*, 2024)

Staf bidang Administrasi dan Keuangan Unit Donor Darah PMI Bantul menyatakan ketersediaan darah di PMI Bantul tahun 2024 mengalami kekurangan. Dengan jumlah penduduk Bantul yang mencapai 976 ribu jiwa pada 2024. Maka ketersediaan darah yang ideal di Bantul dalam setahun mencapai 19.531 kantong. Namun, ketersediaan darah di Bantul tahun 2024 hanya ada 11.451 kantong. Sehingga, terdapat kekurangan stok sebesar 8.080 kantong (Yulindriani, 2025). Kondisi ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya pengetahuan tentang manfaat dan prosedur donor darah, serta adanya ketakutan mengenai efek samping yang mungkin di alami setelah mendonorkan darah.

Menurut penelitian yang dilakukan Naseha *et al.*, (2021), melaporkan bahwa sebagian besar pendonor darah berasal dari kelompok usia dewasa awal, yaitu rentang 25-44 tahun, dengan jumlah 4.811 orang atau sekitar 58,59% dari total pendonor. Sementara itu, kelompok usia remaja (17-24 tahun) tercatat memiliki 1.738 pendonor (21,16%), diikuti oleh sekelompok usia dewasa akhir (45-64 tahun) yang berjumlah 1.618 pendonor (19,70%). Adapun kelompok usia lanjut ( $\geq 65$  tahun) memiliki jumlah pendonor paling sedikit, yaitu 45 orang atau sekitar 0,55% dari total keseluruhan 8.212 pendonor.

Keinginan yang dipengaruhi oleh informasi biasanya bertahan lebih lama dari pada keinginan yang tidak bergantung pada tingkat pengetahuan. Pengetahuan memainkan peran penting dalam pembentukan keinginan. Donor darah yang berpengetahuan tinggi akan secara teratur menyumbangkan darahnya setiap tahun (Azwar, 2010).

Permainan ular tangga sangat terkenal di seluruh nusantara. Dadu, pion, dan papan permainan merupakan tiga komponen utama. Permainan ini didesain untuk melibatkan dua pemain atau lebih. Selain itu, media ini dapat disesuaikan dengan materi ajar dan tingkat pendidikan, sehingga mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara yang interaktif, menarik, dan tidak monoton (Pramessti, 2023).

Penggunaan media pendidikan dapat mempermudah proses belajar mengajar. Melalui media, pesan dapat diterima dan pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan untuk berpartisipasi dapat dirangsang (Hisanah *et al.*, 2023). Dengan demikian, media permainan seperti ular tangga berpotensi besar untuk mengubah persepsi siswa tentang donor darah dan meningkatkan pengetahuan mereka secara signifikan.

<sup>33</sup> Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 3 Bantul, ditemukan bahwa belum pernah dilakukan edukasi mengenai donor darah yang memanfaatkan media ular tangga sebagai sarana edukasi. Media ular tangga yang bersifat sederhana dan menarik diharapkan mampu mempermudah pemahaman serta menambah pengetahuan siswa tentang donor darah di SMA Negeri 3 Bantul. Oleh sebab itu, peneliti sangat bersemangat untuk meneliti efektivitas penggunaan <sup>35</sup> media edukasi permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan donor darah pada remaja di SMA Negeri 3 Bantul pada tahun 2025.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana efektivitas penggunaan media edukasi permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan donor darah pada remaja di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025?

### C. Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Umum

Mengetahui efektifitas penggunaan media edukasi permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan donor darah di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden berdasarkan kelas, jenis kelamin, dan umur di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan donor darah sebelum diberikan edukasi melalui media permainan ular tangga pada remaja di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025.
- c. Mengetahui tingkat pengetahuan donor darah setelah diberikan edukasi menggunakan media permainan ular tangga pada remaja di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025.
- d. Mengetahui efektifitas penggunaan media edukasi permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan donor darah di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat sebagai referensi tambahan di bidang Teknologi Bank Darah, terutama dalam proses rekrutmen donor, melalui pengembangan media inovatif berupa permainan ular tangga sebagai alat edukasi donor darah untuk meningkatkan pengetahuan tentang donor darah.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi SMA Negeri 3 Bantul

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber tambahan untuk meningkatkan pengetahuan tentang donor darah di SMA Negeri 3 Bantul.

## b. Bagi UTD PMI

Penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai media edukasi petugas teknis pelayanan darah dalam pengerahan dan pelestarian donor darah lestari agar secara rutin.

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1. Keaslian Penelitian

Nama Peneliti	Judul Penelitian, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Hisanah R., Nuryanto, Rahadiyanti A., Wijayanti S	Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Permainan Ular Tangga Dan Booklet Terhadap Pengetahuan, Sikap, Dan Praktik Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri, 2023	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan gizi berdampak pada pemahaman remaja putri yang semakin meningkat tentang pencegahan anemia. Skor pengetahuan rata-rata meningkat dari 48,41 menjadi 79,76 pada kelompok blocklet dan dari 46,59 menjadi 86,47 pada kelompok permainan ular tangga. Setelah mengikuti instruksi, pemahaman kedua kelompok tentang pencegahan anemia berbeda secara signifikan ( $p = 0,048$ ).	Menggunakan media yang sama, serta <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Perbedaan terlihat pada periode pelaksanaan penelitian, lokasi penelitian, serta subjek yang diteliti
De Lou Zaviti E, Julianto	Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis QR CODE Petualangan Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar, 2024	Media petualangan ular tangga berbasis QR code dinilai sangat praktis dengan tingkat kepakritas mencapai 96,5% berdasarkan respon guru dan siswa. Selain itu, efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai pretest dari 58,35 menjadi 83,75 pada posttest. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,6 menunjukkan adanya peningkatan yang termasuk dalam kategori sedang.	Penelitian ini memanfaatkan media yang serupa dan menerapkan metode pretest serta posttest	Perbedaan terlihat pada waktu penelitian, Subjek penelitian, dan karakteristik penelitian

43	Nama Peneliti	Judul Penelitian, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pohilihu M, Purnamaningsih N, Astuti Y.	1 Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pengetahuan Donor Darah Pada Remaja di Kelurahan Bener Yogyakarta, 2023	Sebelum mendapatkan edukasi melalui permainan monopoli, mayoritas warga di Kelurahan Bener memiliki tingkat pemahaman yang rendah mengenai donor darah, dengan total 55 orang (59,8%). Setelah dilakukan edukasi, pengetahuan donor darah sebagian besar meningkat pada kategori baik yaitu 71 orang (77,2%).	Sama-sama meneliti pengetahuan remaja, serta menggunakan <i>pretest-postest</i>	Perbedaan tersebut terlihat pada aspek waktu pelaksanaan penelitian, tempat penelitian, serta jenis media yang digunakan.	
Pramesti A	9 Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa, 2023	Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas VI MI Raden Fatah 02 Grobog Wetan pada tahun ajaran 2022/2023 diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif meningkatkan aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan 14 siswa sangat aktif dan aktif. Disisi lain, enam siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah atau tidak aktif dalam pembelajaran. meskipun demikian, secara keseluruhan keaktifan siswa kelas VI cenderung berada pada tingkat yang positif.	Penelitian ini memanfaatkan media yang serupa	Perbedaan dalam waktu penelitian, tempat pelaksanaan, metode yang digunakan, serta karakteristik peserta penelitian.	

## 1 BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Karya Tulis Ilmiah

Penelitian ini termasuk dalam *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest*. *Quasi eksperimen* adalah suatu desain eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan, tetapi melibatkan penempatan individu ke dalam kelompok. (Creswell,2015). Setiap siswa mengikuti pretest sebelum diberikan perlakuan, kemudian mengikuti *posttest* setelah pemberian edukasi.

#### 4 A. Lokasi dan Waktu

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Bantul, Jalan Pramuka Gatén, RT.003/ RW.001, Area Sawah, Trirenggo, Kecamatan Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Yang dilaksanakan pada bulan April-Mei 2025.

#### 20 B. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi merupakan sekumpulan individu atau kelompok yang menjadi objek penelitian dan memiliki karakteristik yang relevan dengan pertanyaan penelitian (Riyanto, 2011). Penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 430 siswa, yang terdiri dari siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 3 Bantul. Meliputi kelas X sejumlah 216 orang dan kelas XI sejumlah 214 orang.

##### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan kriteria khusus dan diasumsikan dapat merepresentasikan populasi secara keseluruhan (Riyanto, 2011). Dalam penelitian ini, penentuan ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan Rumus Slovin, sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

$n$  = Jumlah sampel

$N$  = Jumlah populasi

$e$  = Tingkat kesalahan sampel (10%)

$$n = \frac{430}{1 + 430(10\%)^2}$$

$$n = 81 \text{ siswa}$$

Hasil perhitungan dengan rumus Slovin menunjukkan bahwa penelitian ini selayaknya sampel sebanyak 81 siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Simple Random Sampling*, yaitu teknik pengambilan secara acak yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih (Notoatmodjo, 2018).

### C. Variabel Penelitian

Penelitian ini meneliti variabel tingkat pengetahuan donor darah di SMA Negeri 3 Bantul sebelum dan setelah diberikan edukasi donor darah menggunakan permainan ular tangga, umur, jenis kelamin, serta kelas.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

## D. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Tingkat pengetahuan mengenai donor darah pada remaja	Tingkat pengetahuan remaja SMA Negeri 3 Bantul mengenai donor darah	Kuesioner	1. Baik = 76% – 100% 2. Cukup = 56% – 75% 3. Kurang = 40% – 55%	Ordinal
Umur	Hingga usia terakhir	Kuesioner	1. < 17 Tahun 2. ≥ 17 Tahun	Nominal
Jenis kelamin	Perbedaan biologis antara perempuan dan laki-laki sejak lahir	Kuesioner	1. Laki-laki 2. Perempuan	Nominal
Kelas	Seluruh siswa kelas di SMA Negeri 3 Bantul	Kuesioner	1. Kelas X 2. Kelas XI	Ordinal

## E. Alat dan Metode Pengumpulan Data

### 1. Alat Pengumpulan Data

Pengambilan data menggunakan kuesioner dan permainan ular tangga, yang dirancang secara mandiri oleh peneliti dalam bentuk formulir dan lembar permainan. Kuesioner terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dianggap sebagai informasi valid dan wajib diisi oleh responden (Fendya *et al.*, 2018). Kuesioner penelitian ini dibuat dengan menggunakan instrumen yang dibuat oleh Sary (2017), yang terdiri dari 15 pertanyaan dan telah melalui proses pengujian validitas serta reliabilitas.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, kuesioner akan dijadikan instrument utama untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 3 Bantul tentang donor darah.

Cara pengumpulan data pretest dan posttest sebagai berikut:

a. Sesi pertama perkenalan antar peserta, penjelasan detail mengenai aturan permainan ular tangga. Setelah itu dilakukan *pretest*, dimana peneliti membagikan kuesioner untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang donor darah. Setelah seluruh responden selesai mengisi, kuesioner dikumpulkan kembali oleh peneliti.

b. Sesi kedua permainan ular tangga

- 1) Pembagian kelompok
- 2) Setiap kelompok terdiri dari 5 orang.
- 3) Pion dan dadu
- 4) Media permainan dengan petak petak:

Setiap kotak bergambar berisi informasi tentang donor darah, ular, dan tangga. Pemain yang mendarat di dalam satu kotak tersebut harus membaca informasi yang disediakan dan menjalankan intruksi yang tertera.

Contohnya:

Pemain melempar dadu dan bergerak sesuai dengan nomer yang didapat. Jika mereka berhenti di petak rhesus golongan darah, pemain membacakan informasi tersebut. Proses ini berulang.

Jika seorang pemain berhenti pada bidak terdapat ular, maka pemain mengikuti arahan yang terdapat pada bidak tersebut (turun ke bidak yang di tunjukkan oleh ekor ular) dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam bidak tersebut. Jika pemain berhasil menjawab tidak mendapat apa apa, jika salah menjawab akan di bantu di jelaskan oleh peneliti jawaban dari pertanyaan tersebut. Jika seorang pemain berhenti pada bidak terdapat tangga, maka pemain mengikuti arahan pada bidak tersebut (naik ke bidak yang di tunjukkan oleh ujung tangga) dan

membaca informasi pada bidak tersebut untuk mendapatkan hadiah. Permainan dikatakan selesai jika semua pemain telah mencapai garis *finish*.

- c. Sesi ketiga untuk menilai dampak ular tangga sebagai sarana edukasi tentang donor darah, setiap kelompok yang telah menyelesaikan permainan *post-test*. Peneliti akan menyebarkan kuesioner *post-test* yang kemudian dikumpulkan setelah seluruh peserta menjawabnya.

18

## F. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah instrumen pengukuran dianggap sah atau valid (Janna *et al.*, 2021). Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah terbukti valid melalui uji validitas yang dilakukan oleh (Sary, 2017). Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0,444 dan nilai korelasi 0,549 menunjukkan bahwa kuesioner tersebut dinyatakan valid.

### 2. Uji Reliabilitas

Indikator yang mencirikan seberapa konsisten dan adanya suatu alat pengukuran menghasilkan data disebut reliabilitas (Janna *et al.*, 2021). Kuesioner penelitian ini terbukti reliabel berdasarkan hasil uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas oleh Sary, (2017) menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,916 dan dinyatakan reliabel.

6

## G. Metode Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Pengolahan Data

#### a. Editing

Editing merupakan kegiatan menelaah dan memperbaiki data yang diperoleh dari responden melalui formulir atau kuesioner.

b. *Scoring*

Setiap kuesioner perlu dinilai dengan memberikan skor pada setiap pertanyaan, dimana jawaban yang sesuai diberikan skor 1, sedangkan jawaban yang tidak sesuai diberikan skor 0.

c. *Coding*

Coding melibatkan penentuan kode pada data:

1) Tingkat Pengetahuan

- a) Kode 1 : Baik
- b) Kode 2 : Cukup
- c) Kode 3 : Kurang

2) Umur

- a) Kode 1 : < 17 tahun
- b) Kode 2 diberi label  $\geq 17$  tahun

3) Jenis Kelamin

- a) Kode 1 : Laki-Laki
- b) Kode 2 : Perempuan

4) Kelas

- a) Kode 1 : Kelas X
- b) Kode 2 : Kelas XI

d. *Tabulating*

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian terhadap data dengan memberikan skor, kemudian mengompilasi hasilnya, mengorganisasikannya secara sistematis, dan memprosesnya untuk dianalisis lebih lanjut.

**2. Analisis Data**

Analisis univariat melibatkan analisis statistik deskriptif terhadap variabel-variabel yang diteliti (Nursalam, 2017). Statistik deskriptif penelitian meliputi kelas, jenis kelamin, umur, serta tingkat pengetahuan, data ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tingkat pengetahuan pendonor darah dibandingkan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan uji *paired t-test* dalam analisis bivariat. Uji *paired t-test* adalah teknik analisis parametrik yang memerlukan distribusi data

yang normal (Fadmi *et al.*, 2020). Sebelum melakukan *uji paired t-test*, dilakukan pengujian normalitas. Jika hasil analisis tidak berdistribusi normal, maka digunakan *uji Wilcoxon*.

## **H. Etika Penelitian**

### **1. Menghormati Harkat dan Martabat Manusia**

Partisipasi responden sepenuhnya bersifat sukarela dan bebas dari paksaan; sebelum penelitian dilakukan, peneliti akan memberikan formulir persetujuan yang harus disetujui secara sadar dan bebas oleh responden; dan penelitian dilakukan dengan menghormati nilai-nilai dan martabat setiap individu, khususnya dalam proses pengambilan keputusan mengenai penyediaan informasi kepada responden.

### **2. Menjamin Privasi dan Kerahasiaan**

Tanggung jawab peneliti untuk melindungi privasi dan kerahasiaan responden. Untuk memastikan bahwa hak-hak responden ditegakkan dan dilindungi, tidak ada informasi yang dikumpulkan dari partisipan penelitian yang akan dipublikasikan atau dibagikan tanpa persetujuan terlebih dahulu.

### **3. Menerapkan Prinsip Keadilan**

Landasan dari penelitian ini adalah konsep keadilan, yang mengharuskan semua partisipan diperlakukan secara setara dan diberi ampunan yang adil. Selama proses penelitian, peneliti berjanji untuk bersikap jujur, tidak memihak, dan bebas dari diskriminasi gender atau agama (Notoatmodjo, 2018).

### **4. Ethical Clearance**

Komisi Etik Penelitian Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta telah menyetujui aspek etik penelitian ini melalui surat keputusan nomor Skep/244/KEP/2025 tanggal 4 Juni 2025.

## I. Pelaksanaan Penelitian

### 1. Persiapan

- a. Mahasiswa mengusulkan judul Karya Tulis Ilmiah kepada dosen pembimbing sebagai langkah awal dalam persiapan penelitian guna memperoleh persetujuan
- b. Memperoleh tanda tangan persetujuan judul dari dosen pembimbing, koordinator KTI, serta ketua Program Studi TBD (D-3).
- c. Mengajukan izin studi pendahuluan di SMA Negeri 3 Bantul.
- d. Penyusunan proposal KTI sekaligus melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing
- e. Ujian Proposal KTI.
- f. Melakukan revisi proposal KTI berdasarkan masukan dan rekomendasi dari tim penguji

### 2. Pelaksanaan

- a. Melakukan pengajuan kepada Komite Etik Penelitian Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- b. Mengajukan surat izin untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Bantul.
- c. Melakukan penelitian dan pengambilan data di SMA Negeri 3 Bantul

### 3. Penyusunan Laporan

- a. Merancang isi Bab IV dan Bab V.
- b. Melaksanakan bimbingan terhadap laporan KTI.
- c. Pelaksanaan ujian hasil KTI.
- d. Merevisi laporan KTI sesuai dengan saran dari tim penguji
- e. Mengumpulkan KTI kepada Program Studi dan Perpustakaan.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

#### 1. Karakteristik Responden SMA Negeri 3 Bantul Terhadap Pengetahuan Donor Darah Berdasarkan Kelas, Jenis Kelamin, dan Umur

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Bantul, dalam penelitian sejumlah 81 responden. Karakteristik dalam penelitian ini meliputi kelas, jenis kelamin, dan umur dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Karakteristik SMA Negeri 3 Bantul

Karakteristik	Frekuensi (n)	Presentase (%)
<b>Kelas</b>		
X	35	43,2%
XI	46	56,8%
<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	38	46,9%
Perempuan	43	53,1%
<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>
<b>Umur</b>		
< 17 Tahun	34	42,0%
≥ 17 Tahun	47	58,0%
<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan kelas, Tabel 4.1 menunjukkan bahwa responden penelitian mayoritas responden kelas XI sebanyak 46 siswa (56,8%). Berdasarkan jenis kelamin, hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden jenis kelamin perempuan sebanyak 43 siswa (53,1%). Berdasarkan umur, hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden memiliki umur  $\geq$  17 tahun sebanyak 47 siswa (58,0%).

#### 2. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Diberikan Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Remaja di SMA Negeri 3 Bantul

Tingkat pengetahuan dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori baik jika responden berhasil menjawab 76% - 100%, Kategori cukup jika responden

berhasil menjawab 56% - 75%, serta kategori kurang jika responden berhasil menjawab 40% - 55%. Tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 3 Bantul terkait donor darah sebelum intervensi edukatif melalui permainan ular tangga ditampilkan dalam Tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Edukasi Melalui Media Ular Tangga**

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Baik	7	8,6%
Cukup	40	49,4%
Kurang	34	42,0%
<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.2, terdapat 7 siswa (8,6%) yang memiliki tingkat pengetahuan kategori baik sebelum diberikan edukasi.

Tingkat pengetahuan siswa pendonor darah SMA Negeri 3 Bantul menurut kelas sebelum diberikan edukasi menggunakan media permainan ular tangga disajikan pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Edukasi Melalui Media Ular Tangga Berdasarkan Kelas**

Kelas	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
X	3	8,6%	14	48,6%	18	51,4%	35
XI	4	8,7%	26	56,5%	16	34,8%	46
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>		<b>40</b>		<b>34</b>		<b>81</b>

Berdasarkan Tabel 4.3 dari 35 siswa kelas X, sebanyak 3 siswa (8,6%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik. Sedangkan 46 siswa kelas XI, sebanyak 4 siswa (8,7%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik.

Tingkat pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 bantul sebelum edukasi melalui media permainan ular tangga berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Edukasi Melalui Media Ular Tangga Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
Laki-laki	5	13,2%	15	39,5%	18	47,4%	38
Perempuan	2	4,7%	25	58,1%	16	37,2%	43
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>		<b>40</b>		<b>34</b>		<b>81</b>

Berdasarkan Tabel 4.4 dari 38 siswa laki-laki, sebanyak 5 siswa termasuk dalam kategori tingkat pengetahuan baik (13,2%). Sedangkan jenis kelamin perempuan memiliki tingkat pengetahuan kategori baik sebanyak 2 siswi (4,7%) dari 43 responden.

Tingkat pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 Bantul sebelum edukasi melalui media permainan ular tangga berdasarkan umur ditunjukkan pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Edukasi Melalui Ular Tangga Berdasarkan Umur**

Umur	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
< 17 Tahun	3	8,8%	16	47,1%	15	44,1%	34
≥ 17 Tahun	4	8,5%	24	51,1%	19	40,4%	47
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>		<b>40</b>		<b>34</b>		<b>81</b>

Berdasarkan Tabel 4.5 dari 34 siswa umur < 17 tahun, sebanyak 3 siswa (8,8%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik. Sedangkan 47 siswa umur ≥ 17 tahun, sebanyak 4 siswa (8,5%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik.

### 3. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Setelah Diberikan Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Remaja di SMA Negeri 3 Bantul

Setelah diberikan edukasi melalui permainan ular tangga pada siswa SMA Negeri 3 bantul dengan menggunakan posttest untuk mengetahui tingkat pengetahuan setelah edukasi. Tingkat pengetahuan siswa setelah edukasi menggunakan media permainan ular tangga disajikan pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Setelah Edukasi Melalui Media Ular Tangga**

Pengetahuan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Baik	65	80,2%
Cukup	13	16,0%
Kurang	3	3,7%
<b>Total</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 4.6. 2 setelah edukasi menggunakan permainan ular tangga, terdapat 65 siswa (80,2%) yang memiliki tingkat pengetahuan kategori baik.

Tingkat pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 Bantul setelah edukas berdasarkan kelas ditampilkan pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Setelah Edukasi Melalui Media Ular Tangga Berdasarkan Kelas**

Kelas	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
X	29	82,9%	5	14,3%	1	2,9%	35
XI	36	78,3%	8	17,4%	2	4,3%	46
<b>Jumlah</b>	<b>65</b>		<b>13</b>		<b>3</b>		<b>81</b>

Berdasarkan Tabel 4.7 dari 35 siswa kelas X, sebanyak 29 siswa (82,9%) termasuk dalam tingkat pengetahuan kategori baik. Sedangkan 46 siswa kelas XI, sebanyak 36 siswa (78,3%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik.

Tingkat pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 Bantul setelah edukasi melalui media permainan ular tangga, berdasarkan jenis kelamin ditampilkan pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Setelah Edukasi Melalui Media Ular Tangga Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
Laki-laki	27	71,1%	8	21,1%	3	7,9%	38
Perempuan	38	88,4%	5	11,6%	0	0%	43
<b>Jumlah</b>	<b>65</b>		<b>13</b>		<b>3</b>		<b>81</b>

Berdasarkan Tabel 4.8 dari 38 siswa laki-laki, sebanyak 27 siswa (71,1%) termasuk dalam tingkat pengetahuan kategori baik. Sedangkan 43 siswa perempuan, sejumlah 38 (88,4%) termasuk dalam tingkat pengetahuan kategori baik.

Tingkat pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 Bantul setelah edukasi melalui media permainan ular tangga, berdasarkan umur kelamin ditunjukkan pada tabel 4.9.

**Tabel 4.9 Tingkat Pengetahuan Donor Darah Setelah Edukasi Melalui Media Ular Tangga Berdasarkan Umur**

Umur	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
< 17 Tahun	29	85,3%	4	11,8%	1	2,9%	34
≥ 17 Tahun	36	76,6%	9	19,1%	2	4,3%	47
<b>Jumlah</b>	<b>65</b>		<b>13</b>		<b>3</b>		<b>81</b>

Berdasarkan Tabel 4.9 dari 34 siswa umur < 17 tahun, sebanyak 29 siswa termasuk dalam kategori tingkat pengetahuan baik (85,3%). Sedangkan 47 siswa umur ≥ 17 tahun, sebanyak 36 siswa termasuk dalam kategori tingkat pengetahuan baik (76,6%).

#### 4. Efektivitas Penggunaan Media Edukasi Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Pengetahuan Donor Darah di SMA Negeri 3 Bantul

Efektivitas media permainan ular tangga terlihat dari perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi, sebagaimana disajikan pada tabel 4.10.

**Tabel 4.10 Perbedaan Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum dan Setelah Edukasi Ular Tangga**

Tingkat Pengetahuan	Sebelum Edukasi		Setelah Edukasi	
	F	%	F	%
Baik	7	8,6%	65	80,2%
Cukup	40	49,5%	13	16,0%
Kurang	43	42,0%	3	3,7%
<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>58,5</b>		<b>82,8</b>

<sup>1</sup> Berdasarkan Tabel 4.10 menunjukkan hasil perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan setelah edukasi permainan ular tangga, sebelum edukasi kategori baik sebanyak 7 siswa (8,6%) dari 81 responden. Sedangkan setelah edukasi melalui permainan ular tangga tingkat pengetahuan kategori baik sebanyak 65 siswa (80,2%) dari 81 responden.

Dengan menggunakan SPSS 25, Uji-t Berpasangan akan digunakan untuk memastikan tingkat keberhasilan penggunaan media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan donor darah. Sebelum melakukan Uji-t Berpasangan, asumsi Normalitas akan diperiksa. Tabel 4.11 menampilkan hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.

<sup>15</sup> **Tabel 4.11 Uji Kolmogorov-Smirnov**

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	F	Sig	Statistic	f	Sig
Pre - Test	0,127	81	0,003	0,974	81	0,105
Post Test	0,210	81	0,000	0,867	81	0,000

Data tidak terdistribusi normal, ditunjukkan dengan nilai sig sebesar 0,003 dan 0,000 (<0,05) yang diperoleh dari temuan pretest dan posttest menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov terlihat pada Tabel 4.11.

Karena asumsi nilai tidak terpenuhi, alternatif untuk melakukan uji t berpasangan menggunakan uji nonparametrik yaitu Uji Wilcoxon dapat dilihat pada Tabel 4.12.

**Tabel 4.12 Uji Wilcoxon**

	PostTest – PreTest
Z	- 7,513
Asymp. Sig (2-tailed)	0,000

Berdasar Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai Z yaitu -7,513 dengan Nilai sig sebesar 0,000 (< 0,05) Hal ini mengindikasikan penolakan terhadap H<sub>0</sub>, artinya ada perbedaan signifikan rata-rata pengetahuan donor darah sebelum dan sesudah edukasi diberikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media edukasi tersebut berhasil meningkatkan pengetahuan responden tentang donor darah.

## B. Pembahasan

### 1. Karakteristik Responden SMA Negeri 3 Bantul Terhadap Pengetahuan Donor Darah Berdasarkan Kelas, Jenis Kelamin, dan Umur

Hasil penelitian ini memberikan informasi karakteristik pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan kelas, jenis kelamin, dan umur. Berdasarkan kelas, siswa kelas XI merupakan persentase responden terbesar, yaitu sebanyak 46 (57%). Penelitian ini mayoritas kelas XI, disebabkan beberapa kelas X tidak bisa terlibat dalam penelitian karena sedang melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Sulistywati *et al.*, (2017) semakin tinggi pendidikan yang dimiliki seseorang, semakin signifikan pengaruhnya dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman individu tersebut.

Berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar responden yang ikut serta dalam penelitian adalah perempuan sebanyak 43 (53%). Hasil ini seiring dengan penelitian sebelumnya Pohilihu *et al.*, (2023) yang menunjukkan responden paling banyak adalah perempuan yaitu 55%. Jadi dari probabilitas lebih banyak perempuan.

Berdasarkan umur, responden paling banyak berpartisipasi dalam penelitian yaitu responden berumur  $\geq 17$  tahun sebanyak 47 (58%). Dengan usia siswa SMA Negeri 3 Bantul mayoritas 17 tahun. Menurut Darsini *et al.*, (2019) Umur seseorang dapat memengaruhi kemampuan memahami dan cara berpikirnya. Dengan bertambahnya usia, kemampuan seseorang dalam memahami informasi dan perkembangan pola pikirnya juga meningkat.

### 2. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Sebelum Diberikan Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Remaja di SMA Negeri 3 Bantul

Tingkat pengetahuan donor darah sebelum edukasi, kategori baik sebanyak 7 siswa (8,6%). Hasil ini mengindikasikan bahwa pengetahuan siswa tentang donor darah di SMA Negeri 3 Bantul masih tergolong rendah. Hasil ini serupa dengan penelitian Ratna *et al.*, (2020) tingkat pengetahuan siswa sebelum edukasi permainan ular tangga, kategori baik sebesar 40%. Menurut Makiyah,

(2016) minimnya pengetahuan manfaat yang diperoleh tubuh apabila rutin mendonorkan darah disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan mengenai donor darah, bersama dengan sedikit dorongan atau bantuan dari kerabat.

Hasil ini juga sebanding dengan penelitian Jubaedah *et al.*, (2023) menunjukkan tingkat pengetahuan sebelum edukasi ular tangga, kategori baik sebesar 21,7%. Sebagian responden tidak mengetahui manfaat donor bagi kesehatan, dan siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut melalui media, media sosial, atau sumber informasi lainnya. Selain itu, kurangnya pengalaman langsung responden dengan efek kesehatan positif dari donor darah merupakan faktor lain yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat pemahaman mereka tentang donor darah tersebut. Lingkungan yang jarang melakukan donor darah juga turut menyebabkan cukup rendah tingkat pengetahuan responden. Menurut Makiyah, (2016), secara umum, kurangnya pemahaman mengenai donor darah terutama rendahnya tingkat pengetahuan.

Tingkat pengetahuan donor darah sebelum edukasi berdasarkan kelas terlihat pada tabel 4.3. Kelas X, sebanyak 3 siswa (8,6%) termasuk dalam tingkat pengetahuan kategori baik. Sedangkan kelas XI, sebanyak 4 siswa (8,7%) termasuk dalam tingkat pengetahuan kategori baik. Perbedaan tingkatan kelas tidak mempengaruhi pengetahuan donor darah sebelum edukasi. Hasil ini serupa dengan penelitian yang dilakukan Daryanti *et al.*, (2020) dimana hasil pengetahuan “baik” sebelum diberikan edukasi berdasarkan kelas masih rendah.

Tingkat pengetahuan donor darah sebelum edukasi berdasarkan jenis kelamin terlihat pada tabel 4.4. Jenis kelamin laki-laki sebanyak 5 siswa (13,2%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Sedangkan jenis kelamin perempuan memiliki tingkat pengetahuan kategori baik sebanyak 2 siswa (4,7%). Perbedaan jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap pengetahuan tentang donor darah sebelum diberikan edukasi. Hasil ini serupa dengan penelitian Zuhriya *et al.*, (2018) dimana hasil pengetahuan “baik” sebelum diberikan edukasi berdasarkan jenis kelamin masih rendah.

Tingkat pengetahuan donor darah sebelum edukasi berdasarkan umur terlihat pada tabel 4.5. Usia < 17 tahun sebanyak 3 siswa (8,8%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik. Sedangkan usia  $\geq$  17 tahun, terdapat 4 siswa (8,5%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik. Perbedaan usia tidak mempengaruhi pengetahuan donor darah sebelum edukasi. Hasil ini serupa dengan penelitian Utari *et al.*, (2022), dimana hasil pengetahuan “baik” sebelum diberikan edukasi berdasarkan usia masih rendah.

### 3. Tingkat Pengetahuan Donor Darah Setelah Diberikan Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Remaja di SMA Negeri 3 Bantul

Tingkat pengetahuan donor darah setelah edukasi kategori baik sebanyak 65 siswa (80%), dibandingkan dengan sebelum edukasi hanya terdapat 7 siswa (8,6%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Hasil ini menunjukkan tingkat pengetahuan di SMA Negeri 3 Bantul setelah edukasi meningkat menjadi kategori baik. Setelah diberikan edukasi melalui permainan ular tangga, siswa SMA Negeri 3 Bantul memiliki pemahaman yang lebih baik tentang donor darah. Hasil ini serupa dengan penelitian Ratna *et al.*, (2020) Sebelum diberikan edukasi menggunakan permainan ular tangga, tingkat pengetahuan dengan kategori baik adalah 40%, sedangkan setelah edukasi tersebut meningkat menjadi 91,4%.

Tingkat pengetahuan donor darah setelah diberikan edukasi berdasarkan kelas terlihat pada tabel 4.7. Kelas X sebanyak 29 (82,9%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Sedangkan kelas XI sebanyak 36 (78,3%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Hasil ini serupa dengan penelitian Daryanti *et al.*, (2020) berdasarkan kelas setelah diberikan edukasi melalui permainan ular tangga lebih dari separuh responden berpengetahuan “baik” disemua tingkatan kelas.

Tingkat pengetahuan donor darah setelah diberikan edukasi berdasarkan jenis kelamin terlihat pada tabel 4.8. Jenis kelamin laki-laki sebanyak 27 siswa (71,1%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Sedangkan jenis kelamin perempuan sebanyak 38 siswa (88,4%) termasuk dalam kategori pengetahuan

baik. Hasil ini serupa dengan penelitian Zuhriya *et al.*, (2018) jenis kelamin perempuan memiliki tingkat pengetahuan kategori baik lebih besar setelah edukasi melalui permainan ular tangga.

Tingkat pengetahuan donor darah setelah diberikan edukasi berdasarkan umur terlihat pada tabel 4.9. Umur < 17 sebanyak 29 siswa (85,3%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Sedangkan umur  $\geq$  17 tahun sebanyak 36 siswa (76,6%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Hasil ini serupa dengan penelitian Utari *et al.*, (2022) berdasarkan usia memiliki tingkat pengetahuan kategori baik meningkat setelah edukasi permainan ular tangga pada berbagai jenis usia.

#### 4. Efektivitas Penggunaan Media Edukasi Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Pengetahuan Donor Darah di SMA Negeri 3 Bantul

Berdasarkan Tabel 4.10 mengindikasikan perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan setelah edukasi melalui permainan ular tangga. Sebelum edukasi tingkat pengetahuan kategori baik sebesar 8,6% dan setelah edukasi memiliki kategori baik sebesar 80,2%. Hasil ini serupa dengan penelitian Ratna *et al.*, (2020) tingkat pengetahuan kategori baik sebelum dan setelah edukasi melalui ular tangga mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Berdasarkan tabel 4.11 hasil Uji Kolmogorov-Smirnov mengindikasikan bahwa data dianggap tidak berdistribusi normal apabila nilai sig < 0,05. Karena asumsi nilai dilanggar, uji Wilcoxon nonparametrik dapat digunakan sebagai pengganti uji t berpasangan. Hasil ini serupa dengan penelitian Dewi *et al.*, (2018) Karena data tidak memenuhi distribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov, uji Wilcoxon digunakan sebagai alternatif untuk uji t berpasangan.

Berdasarkan tabel 4.12 nilai sig yang diperoleh < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan tingkat pengetahuan donor darah sebelum dan setelah pemberian edukasi. Oleh karena itu, media edukasi ini berhasil meningkatkan pengetahuan donor darah di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025. Hasil ini serupa dengan penelitian Dewi *et al.*, (2018) analisis data uji Wilcoxon memperlihatkan

perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan setelah edukasi dengan melalui ular tangga. Dengan demikian, permainan ular tangga terbukti menjadi media yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan.

Indra penglihatan, pendengaran, serta peraba peserta penelitian dapat dirangsang oleh media permainan, sehingga mereka lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Penyertaan pertanyaan atau kuis dalam permainan ular tangga tidak hanya dapat mendorong partisipasi kelompok tetapi juga mengajarkan pemain cara berpikir kritis saat memecahkan masalah (Hisanah *et al.*, 2023). Faktor faktor tersebut yang membuat edukasi pengetahuan donor darah melalui permainan ular tangga mampu menghasilkan peningkatan pengetahuan donor darah yang lebih signifikan sehingga responden lebih mudah mengingat materi yang disampaikan melalui edukasi permainan ular tangga.

### C. Keterbatasan

#### 1. Kesulitan

Kesulitan penelitian ini terletak pada proses penyebaran kuesioner secara langsung, sehingga perlu menyesuaikan jadwal antara peneliti dan responden, serta menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dari pihak sekolah.

#### 2. Kelemahan

Pada penelitian ini responden lebih dominan kelas X-3, XI-2, dan XI-4. Kelas X dan kelas XI yang lain hanya perwakilan 1 sampai 2 orang saja dikarenakan kegiatan pembelajaran yang tidak bisa diganggu.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Karakteristik SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan kelas lebih dominan kelas XI sebanyak 46 siswa (58,8%), jenis kelamin lebih dominan perempuan sebanyak 43 siswi (53,1), dan umur lebih banyak ditemukan  $\geq 17$  tahun sebanyak 47 siswa (58,0%).
2. Tingkat pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 Bantul sebelum diberikan edukasi melalui permainan ular tangga memiliki pengetahuan baik sebanyak 7 siswa (8,6%).
3. Pengetahuan donor darah siswa SMA Negeri 3 Bantul setelah diberikan edukasi melalui permainan ular tangga memiliki pengetahuan baik sebanyak 65 siswa (80,2%).
4. Edukasi melalui media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan donor darah di SMA Negeri 3 Bantul tahun 2025

#### **B. Saran**

1. Bagi Siswa SMA Negeri 3 Bantul  
Penelitian ini diharapkan bagi siswa SMA Negeri 3 Bantul dapat menerapkan pengetahuan tentang donor darah di lingkungan masyarakat dengan cara melakukan donor darah untuk membantu keluarga pasien yang sedang membutuhkan darah untuk proses penyembuhan.
2. Bagi Peneliti selanjutnya  
Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi panduan bagi peneliti masa yang akan datang dapat mengembangkan media edukasi terhadap pengetahuan donor darah pada siswa.

# TBD\_EFEKTIVITAS EDUKASI MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN DONOR DARAH DI SMA NEGERI 3 BANTUL TAHUN 2025

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.unjaya.ac.id">repository.unjaya.ac.id</a> Internet Source	6%
2	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	2%
3	<a href="https://eprints.poltektegal.ac.id">eprints.poltektegal.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://ejournal3.undip.ac.id">ejournal3.undip.ac.id</a> Internet Source	1%
8	Helmi Nurlaili, Henik Istikhomah, Dewi Susilowati. "Edukasi Kehamilan Risiko Tinggi melalui Media Permainan Ular Tangga di Kelas Ibu Hamil", PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 2025 Publication	1%
9	<a href="https://ejournal.ibntegal.ac.id">ejournal.ibntegal.ac.id</a> Internet Source	1%

10	<a href="https://repository.itekes-bali.ac.id">repository.itekes-bali.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="https://skripsistikes.wordpress.com">skripsistikes.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="https://digilib.unesa.ac.id">digilib.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	Submitted to Politeknik Negeri Jember Student Paper	<1 %
15	Shinta Novita, Amalia Indah P. "Pengaruh Pemberian Infused Water Kurma dan Lemon Terhadap Kenaikan Kadar Hemoglobin pada Ibu Hamil Trimester III di Wilayah Kerja Puskesmas Rawajitu Timur", Malahayati Nursing Journal, 2024 Publication	<1 %
16	Submitted to Christian University of Maranatha Student Paper	<1 %
17	<a href="https://bajangjournal.com">bajangjournal.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="https://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	Apriliana Afghani, Ennimay, Eka Wisanti. "Efektivitas Edukasi Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Tindakan Memakai Masker dan Mencuci Tangan pada Anak selama Pandemi Covid-19", Journal of Bionursing, 2022 Publication	<1 %

20	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	Sherly Vermita Warlenda, Arief Wahyudi, Zahra Sumayah Siregar. "Determinan Masturbasi pada Remaja di SMA Negeri 3 Tapung Kabupaten Kampartahun 2017", <i>Jurnal Kesehatan Komunitas</i> , 2018 Publication	<1 %
22	<a href="http://digilib.unisayogya.ac.id">digilib.unisayogya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	<1 %
24	Fonda Octarianingsih Shariff, Asri Mutiara Putri, Bambang Kurniawan, Sofia Ayu Lestari. "Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Hamil Terhadap Pandemi Covid-19 Di Klinik Mutiara Medika Rangkasbitung Kabupaten Lebak Provinsi Banten Bulan Januari Tahun 2021", <i>MAHESA : Malahayati Health Student Journal</i> , 2021 Publication	<1 %
25	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	<1 %
26	Kartikawati Kartikawati. "PENGARUH PENGENDALIAN INTERN TERHADAP AKUNTABILITAS MANAJEMEN KEUANGAN SEKOLAH", <i>EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya</i> , 2016 Publication	<1 %
27	<a href="http://digilib.esaunggul.ac.id">digilib.esaunggul.ac.id</a> Internet Source	<1 %

28	<a href="http://jurnal.unimus.ac.id">jurnal.unimus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
30	<a href="http://eprints.ung.ac.id">eprints.ung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://etd.umy.ac.id">etd.umy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://repository.unair.ac.id">repository.unair.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	Devi Novrizta. "HUBUNGAN ANTARA MINAT MEMBACA DENGAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA SEKOLAH DASAR", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2018 Publication	<1 %
35	Rizqi Wahyu Hidayati, Febby Fadilla. "Pengaruh Aromatic Footbath Hydrotherapy Terhadap Penurunan Tingkat Depresi Pada Lansia di Gamping, Sleman", HEALTHY BEHAVIOR JOURNAL, 2025 Publication	<1 %
36	<a href="http://doc.majapahit.ac.id">doc.majapahit.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://zh.scribd.com">zh.scribd.com</a> Internet Source	<1 %

39 Felisitas Feli, Liza Pratiwi, Shoma Rizkifani. <math><1\%</math>  
"Analisis Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Farmasi Terhadap Swamedikasi Obat Bebas dan Bebas Terbatas", Journal Syifa Sciences and Clinical Research, 2022  
Publication

---

40 Harsismanto J, Suhendar Sulaeman. <math><1\%</math>  
"Pengaruh Edukasi Media Video dan Flipchart terhadap Motivasi dan Sikap Orangtua dalam Merawat Balita dengan Pneumonia", Jurnal Keperawatan Silampari, 2019  
Publication

---

41 Sikni Retno Karminingtyas, Dian Oktianti, Dian Oktianti, Dian Oktianti et al. <math><1\%</math>  
"Pengaruh Pemberian Edukasi Dagusibu Obat Terhadap Tingkat Pengetahuan Menggunakan Media Video", Lumbung Farmasi: Jurnal Ilmu Kefarmasian, 2024  
Publication

---

42 Yurnalisa Aprilia, Iswendi Iswendi. <math><1\%</math>  
"Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Senyawa Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021  
Publication

---

43 [digilib.uinsgd.ac.id](http://digilib.uinsgd.ac.id) <math><1\%</math>  
Internet Source

---

44 [e-journal.lppmdianhusada.ac.id](http://e-journal.lppmdianhusada.ac.id) <math><1\%</math>  
Internet Source

---

45 [ejournal.45mataram.ac.id](http://ejournal.45mataram.ac.id) <math><1\%</math>  
Internet Source

---

46	<a href="https://fexdoc.com">fexdoc.com</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="https://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
50	Kheli Fitria Annuril, Hermansyah Hermansyah, Efrizon Hariadi. "Ular Tangga Anti-Stunting: Inovasi Edukasi Kesehatan untuk Ibu Hamil dan Ibu Balita", Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 2025 Publication	<1 %
51	Nala Milatul Khusna, Meliyana Perwita Sari, Rosaria Ika Pratiwi. "HUBUNGAN PENGETAHUAN PENYAKIT DIARE DENGAN TINDAKAN UNTUK MELAKUKAN SWAMEDIKASI DI APOTEK SARAS SRHAT SLAWI", JFM (Jurnal Farmasi Malahayati), 2024 Publication	<1 %
52	Putri Ningsi A. Panontji, Sri Mulyani Sabang, Kasmudin Mustapa. "Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Teknik Learning Cell pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Palu", Jurnal Akademika Kimia, 2018 Publication	<1 %
53	<a href="https://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="https://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	<1 %

