

# **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 (Pramesti, 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.

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 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 efektivitas 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 dbuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai pretest dari 58,35 menjadi 83,75 pada posttest. Selalin itu, nilai N-Gain sebesar 0,6 menunjukan adanya peningkatan yang termasuk dalam kategori sedang.	Penelitan ini memanfaatkan media yang serupa dan menerapkan metode pretest serta posttest	Perbedaan terlihat pada waktu penelitian, Subjek penelitian, dan karakteristik penelitian

Nama Peneliti	Judul Penelitian, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pohilihu M, Purnamaningsih N, Astuti Y.	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-posttest</i>	Perbedaan tersebut terlihat pada aspek waktu pelaksanaan penelitian, tempat penelitian, serta jenis media yang digunakan.
Pramesti A	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.