

## Peningkatan Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah Pada Remaja Melalui Edukasi Berbasis Teams Games Tournament dan Video Animasi

Diana Rachmania<sup>1</sup>, Dhina Widayati<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKES Karya Husada Kediri, Kediri 64225, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: Dhina Widayati

Email : [budinawida@gmail.com](mailto:budinawida@gmail.com)

Diterima: 18 April 2023 | Disetujui: 10 Juni 2023 | Dipublikasikan: 30 Juni 2023

### Abstrak

**Latar Belakang dan Tujuan:** Setiap individu penting untuk mengetahui jenis golongan darah. Sebagian besar remaja masih awam dengan jenis golongan darahnya karena kurangnya kesiapan remaja dalam pemeriksaan golongan darah akibat informasi yang belum cukup. Edukasi dengan media berbasis games dan video dapat memberikan informasi terkait golongan darah. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh edukasi melalui kombinasi Teams Games Tournament (TGT) dan video animasi terhadap kesiapan pemeriksaan golongan darah pada remaja. **Metode:** Pre-eksperimental menjadi desain pada penelitian ini dengan melibatkan 40 responden melalui purposive sampling. Variabel Kesiapan diukur menggunakan kuisioner dan dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon. **Hasil:** sebelum diberikan intervensi hampir setengah remaja (45%) kurang siap dalam pemeriksaan golongan darah dan sesudah diberikan intervensi sebagian besar (57,5%) sangat siap dalam pemeriksaan golongan darah. **Simpulan dan Implikasi:** ada pengaruh edukasi melalui kombinasi TGT dan video animasi terhadap kesiapan pemeriksaan golongan darah pada remaja. Intervensi ini dapat mempengaruhi kesiapan remaja melalui peningkatan pengetahuan sehingga bersikap positif dan menjadi lebih siap dalam melakukan pemeriksaan golongan darah. Pada TGT dan video animasi, remaja akan lebih banyak menggunakan panca indera sehingga lebih mudah dipahami oleh otak dan menimbulkan stimulus berupa sikap kesiapan dalam pemeriksaan golongan darah. Edukasi dengan media berbasis game dan video dapat menjadi salah satu metode edukasi pada remaja.

**Kata kunci:** Edukasi; Video Animasi; TGT; Kesiapan; Pemeriksaan Darah; Remaja.

**Sitasi:** Rachmania, Diana, Widayati, Dhina. (2023). Peningkatan Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah Pada Remaja Melalui Edukasi Berbasis *Teams Games Tournament* dan Video Animasi. *The Indonesian Journal of Health Science*. 15(1), 47-53. DOI: 10.32528/tijhs.v15i1.421

**Copyright:** ©2023 Rachmania, et.al. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

**Diterbitkan Oleh:** Universitas Muhammadiyah Jember

**ISSN (Print):** 2087-5053

**ISSN (Online):** 2476-9614

### **Abstract**

**Background and Aim:** Every individual is important to know the types of their blood. Most adolescence are still unfamiliar with their blood type because of the lack of readiness of adolescents in examining blood type due to insufficient information. Education with games and video can provide information related to blood type. The aim of this study was determine the effect of education through a combination of *Teams Games Tournament (TGT)* and video animation on the readiness of blood types examination in adolescents. **Method :** Pre-experimental became the design in this study involving 40 respondents through purposive sampling. Readiness of blood types examination variable was measured using a questionnaire. Data analyzed by Wilcoxon test. **Results:** before being given an intervention, almost half of adolescents (45%) were not ready to check blood type and after being given an intervention, most (57.5%) were very ready to check blood type. **Conclusion:** Education through a combination of *TGT* and video animation give a good effect on readiness of blood types examination in adolescents. This intervention can affect the readiness of adolescents through increasing knowledge so that they have a positive attitude and become more prepared in carrying out blood group tests. In *TGT* and animation videos, adolescents will use the five senses more so that it is easier for the brain to understand and generates a stimulus in the form of an attitude of readiness in examining blood type. Education with game and video-based media can be a method of education for adolescents.

**Keywords:** Education, Animation Videos, *TGT*, Readiness, Blood Checks, Adolescence

## PENDAHULUAN

Setiap individu penting untuk mengetahui jenis golongan darahnya masing-masing (Ariana, 2016). Fakta yang ditemukan menunjukkan mayoritas individu masih awam dengan jenis golongan darahnya (Dian Fita Lestari et al., 2020). Pengetahuan akan jenis golongan darah ini tidak hanya diperlukan untuk melengkapi identitas, namun lebih dari itu juga diperlukan untuk kepentingan klinis apabila dalam kondisi darurat memerlukan tranfusi darah yang mewajibkan golongan darah yang sama. Transfusi darah dari golongan darah yang tidak sama dapat memicu reaksi imunologis yang dapat menyebabkan syok, anemia hemolisis, gagal ginjal dan bahkan kematian (Harahap et al., 2018).

Jenis golongan darah belum banyak diketahui oleh masyarakat. Hal tersebut belum dianggap penting oleh masyarakat karena masyarakat belum menyadari tentang manfaat mengetahui jenis golongan darah. Pentingnya informasi tentang jenis golongan darah adalah ketika dalam kondisi darurat, seorang individu mengalami kecelakaan yang mengakibatkan perdarahan hebat dan membutuhkan segera tranfusi darah. Tindakan penanganan pasien menjadi terlambat, karena individu ini belum mengetahui jenis golongan darah yang dimiliki (Hardani et al., 2018). Ketidaktahuan golongan darah pada individu erat kaitannya dengan kesiapan individu untuk melakukan pemeriksaan golongan darah individu. Hal tersebut karena kurangnya pengetahuan tentang pentingnya pemeriksaan golongan darah. Ketidaksiapan tersebut dipengaruhi oleh rasa takut akan jarum yang akan ditusukkan untuk mengambil sebagian darah.

Adanya ketidakseimbangan

antara ketersediaan darah dengan kebutuhan darah di rumah sakit menjadi penyebab angka kematian tertinggi di negara berkembang salah satunya di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena kurangnya prosentase jumlah pendonor darah di Indonesia dibandingkan dengan negara maju yang lain. Kebutuhan darah di Indonesia belum bisa dikatakan belum bisa tercukupi. Palang Merah Indonesia memperkirakan bahwa setiap delapan detik dibutuhkan kantong darah untuk memenuhi kebutuhan setiap orang yang dalam kondisi membutuhkan tranfusi darah (Yasin et al., 2021).

Permintaan darah dalam kurun waktu tahun 2019-2020 meningkat. Hal tersebut diperoleh berdasarkan data pelayanan Unit Donor Darah Palang Merah Indonesia (UDD PMI) Jawa Timur. Terdapat permintaan donor darah yang belum terpenuhi sebanyak 17.918 pada tahun 2019 dan 20.932 pada tahun 2020 (Hikma et al., 2021). Diperlukan adanya kesadaran masyarakat untuk melaksanakan donor darah agar bisa memenuhi kebutuhan PMI. Perlunya pemeriksaan golongan darah untuk mengetahui jenis darah sebelum melakukan donor darah. Adanya pemeriksaan golongan darah tersebut bisa menambah pengetahuan masyarakat tentang jenis golongan darah yang mereka miliki dan akan sangat membantu seseorang ketika memerlukan tranfusi darah dengan segera. Berdasarkan hal tersebut maka pemeriksaan golongan darah sangat penting dilakukan (Bastian, 2022). Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMK Kartanegara Wates terhadap 10 anak yang diwawancarai, didapatkan hasil 8 anak (80%) belum mengetahui golongan darah pada dirinya. Hal tersebut dikarenakan mereka menganggap bahwa memeriksakan golongan darah belum penting.

Sedangkan hanya ada 2 anak (20%) yang sudah mengetahui golongan darahnya dikarenakan pernah dirawat di rumah sakit.

Remaja belum banyak mengenal dan juga belum terpapar informasi tentang jenis golongan darah. Remaja juga sebagian besar belum mengetahui jenis golongan darahnya. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan tentang pentingnya memeriksakan golongan darah baik untuk diri sendiri dan orang lain (Merizka & Suzane, 2019). Perlunya diketahui sejak dini tentang jenis golongan darah dan perlunya dilakukan pemeriksaan golongan darah bertujuan agar memudahkan seseorang yang membutuhkan donor darah bisa segera mendapatkan donor darah untuk tranfusi darah. Dengan adanya edukasi tentang jenis-jenis golongan darah serta manfaat melakukan pemeriksaan darah berguna untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat (Widayati et al., 2018). Meningkatnya pengetahuan tersebut bisa meningkatkan kesiapan masyarakat/remaja dalam melakukan pemeriksaan golongan darah.

Salah satu jenis metode pembelajaran yang bisa menarik minat remaja yaitu dengan metode TGT dan video animasi. Metode TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Metode yang diterapkan dalam TGT bisa melibatkan aktivitas seluruh remaja, tidak ada status yang dibeda-bedakan, remaja ikut terlibat dalam peran sebagai tutor sebaya, dan didalamnya terdapat unsur permainan dan *reinforcement* yang membuat metode tersebut menarik dan tidak membosankan. Aktivitas belajar tersebut membuat remaja belajar lebih termotivasi untuk selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran dan hal tersebut dapat menumbuhkan tanggung jawab,

kerja sama, dan persaingan yang sifatnya sehat (Widayati et al., 2016). Video animasi merupakan salah satu media dalam pembelajaran. Melalui video animasi, informasi bisa dijelaskan dalam bentuk gambar atau kata-kata (Mashuri & Budiyo, 2020)

Pemberian edukasi terutama kepada remaja bisa menggunakan berbagai metode salah diantaranya yang bisa menarik minat remaja untuk aktif belajar yaitu dengan menggunakan metode animasi dan gaming. Hal tersebut dikarenakan remaja lebih suka edukasi yang bersifat menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dengan menggunakan metode TGT dan video animasi sehingga media dalam edukasi meningkatkan daya tarik remaja untuk mengikuti serangkaian materi yang diberikan dan mudah diterima oleh remaja.

Diharapkan setelah pemberian edukasi dengan metode kombinasi video animasi dan TGT dapat dapat meningkatkan kesiapan remaja dalam memeriksakan golongan darah. Pemberian edukasi kombinasi video animasi dan TGT yang dilakukan dengan permainan akan meningkatkan minat remaja untuk mengikuti serta meningkatkan daya ingat remaja tentang pentingnya pemeriksaan golongan darah. Setelah remaja / remaja memahami pentingnya pemeriksaan golongan darah, maka diharapkan remaja memiliki kesiapan untuk melakukan pemeriksaan golongan darah dengan senang hati tanpa ada paksaan. Pemberian edukasi kepada remaja tentang pentingnya pemeriksaan golongan darah perlu untuk diberikan. Remaja perlu mendapatkan informasi bahwa pemeriksaan golongan darah tidak menimbulkan rasa sakit sehingga remaja tidak perlu takut untuk memeriksakan golongan darahnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi melalui kombinasi Teams Games Tournament (TGT) dan video animasi terhadap kesiapan pemeriksaan golongan darah pada remaja

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain pra eksperiment dengan melibatkan 40 responden yang diperoleh melalui purposive sampling dengan kriteria inklusi : remaja yang belum pernah melakukan pemeriksaan golongan darah, bersedia menjadi responden dan berminat dengan media video animasi dan bisa melakukan kegiatan game dan kriteria eksklusi : remaja yang mengalami gangguan dalam berjalan sehingga tidak dapat mengikuti TGT. Variabel independen berupa edukasi melalui kombinasi TGT (*Teams Games Tournaments*) dan video animasi yang diberikan sebanyak 2 kali pertemuan dengan durasi 60 menit. Variabel dependen berupa kesiapan pemeriksaan golongan darah yang diukur menggunakan kuesioner. Kuesioner

tersebut terdiri dari 10 pertanyaan dengan parameter : aspek pemahaman, aspek penghayatan dan aspek kesediaan. Analisis data kesiapan pemerikssan golongan darah diuji menggunakan *Wilcoxon sign rank test* dengan  $\alpha < 0,05$ . Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2022. Penelitian ini telah diuji

etik dan dinyatakan Laik Etik oleh Komite Etik Penelitian STIKES Karya Husada Kediri dibuktikan dengan surat keterangan No : 217/EC/LPPM/STIKES/KH/VIII/2022.

## HASIL PENELITIAN

### Data Umum

Data umum responden menunjukkan bahwa terdapat sebagian besar responden (60,0%) berumur 17 tahun, seluruh responden (100%) jenis kelamin perempuan, seluruh responden (100%) tidak memiliki rasa takut dengan darah, hampir seluruh responden (92,5%) tidak memiliki ketakutan akan jarum, seluruh responden (100%) tidak memiliki trauma dengan jarum, sebagian besar responden (55,0%) tidak pernah mendapatkan informasi tentang golongan darah dan hanya (45,0%) yang pernah mendapatkan informasi dari media elektronik.

### Data Khusus

#### Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah Sebelum Diberikan

No	Kesiapan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Siap	9	22,5%
2	Siap	7	17,5%
3	Hampir Siap	2	5,0%
4	Kurang Siap	22	55,0%
5	Belum Siap	0	00,0%
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

#### Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi tentang Golongan Darah pada Remaja

Tabel. 2 Distribusi Frekuensi Kesiapan Melakukan Pemeriksaan Golongan Darah Sebelum Diberikan Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi tentang

Kesiapan	Sebelum Perlakuan		Setelah Perlakuan	
	n	%	n	%
Sangat Siap	9	22,5%	23	57,5%
Siap	7	17,5%	14	35,0%
Hampir Siap	2	5,0%	3	7,5%
Kurang Siap	20	55,0%	0	0%
Belum Siap	4	00,0%	0	0%
Total	40	100%	40	100%

Uji Wilcoxon  $P\text{-value} = 0,000$  ( $\alpha : 0,05$ )

#### Golongan Darah pada Remaja

Berdasarkan tabel.2 menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan hampir setengah responden (55,0%) yakni 22 responden memiliki kesiapan pemeriksaan golongan darah dengan kriteria kurang siap.

#### Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah Setelah Diberikan Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi tentang Golongan Darah pada Remaja

Tabel.3 Distribusi Frekuensi Kesiapan Melakukan Pemeriksaan Golongan Darah Setelah Diberikan Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi tentang Golongan Darah pada Remaja

Tabel 3 tersebut menggambarkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebagian besar responden (57,5%) yakni 23 responden memiliki kriteria sangat siap untuk melakukan pemeriksaan golongan darah.

#### Analisis Pengaruh Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi Terhadap Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah pada Remaja

Tabel .4 Tabulasi silang Pengaruh Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi Terhadap Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah pada remaja

Berdasarkan tabel.4 diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan diketahui hampir setengah responden (55,0%) kurang siap dalam melakukan pemeriksaan golongan darah sedangkan setelah dilakukan perlakuan sebagian besar responden (57,5%) sangat siap

No	Kesiapan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Siap	23	57,5%
2	Siap	14	35,0%
3	Hampir Siap	3	7,5%
4	Kurang Siap	0	0%
5	Belum Siap	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

dalam melakukan pemeriksaan golongan darah.

Berdasarkan hasil analisa data menggunakan uji wilcoxon didapatkan hasil nilai p: 0,000 dan

dinyatakan kurang dari taraf kesalahan  $\alpha$  (0,005) sehingga menyatakan ada pengaruh terhadap kesiapan pemeriksaan golongan darah pada remaja

## **PEMBAHASAN**

### **Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah Sebelum Diberikan Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi tentang Golongan Darah pada Remaja**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan hampir setengah responden (45,0%) yakni 18 responden memiliki kesiapan pemeriksaan golongan darah dengan kriteria kurang siap. Golongan darah merupakan ciri dari setiap individu karena dari darah bisa diketahui permukaan membran sel darah merah yang dimiliki oleh setiap individu, dan disana terdapat perbedaan jenis karbohidrat dan protein. Pemeriksaan golongan darah penting dilakukan agar bisa membantu individu seandainya individu tersebut membutuhkan darah sesuai dengan tipe darah yang dimilikinya. Pemeriksaan golongan darah bertujuan untuk melihat antigen dan antibody. Golongan darah merupakan protein globulin yang bertanggung jawab sebagai kekebalan tubuh alamiah seorang individu di dalam antibody seseorang (Yasin et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian tentang kesiapan pemeriksaan golongan darah didapatkan hampir seluruh responden mengetahui definisi golongan darah sesuai dengan pertanyaan pada kuesioner nomor 1, dimana pada kuesioner tersebut merupakan parameter tentang pemahaman tentang golongan darah. Pemahaman yang dimiliki oleh remaja berasal dari pengetahuan yang telah dimiliki melalui pembelajaran biologi disekolah, selain itu pengetahuan tersebut juga berasal dari media sosial yang memuat macam-macam golongan darah, manfaat dari macam-macam golongan darah dan lain sebagainya.

Berdasarkan kuesioner kesiapan yang telah dibagikan didapatkan hasil skor terendah terdapat pada jawaban kuesioner nomor 10, dimana pada kuesioner tersebut berisi parameter tentang kesediaan melakukan pemeriksaan darah. Dari data yang didapat, hampir seluruhnya dari remaja masih memiliki kesediaan dalam melakukan pemeriksaan golongan darah yang rendah, hal tersebut berasal dari banyaknya remaja yang tidak bersedia melakukan pemeriksaan golongan darah karena akan mengeluarkan banyak biaya. Sehingga hampir seluruhnya dari remaja atau responden masih enggan untuk melakukan pemeriksaan golongan darah secara mandiri.

Berdasarkan hasil tersebut maka

peneliti berasumsi bahwa meskipun pemahaman yang remaja miliki terhadap golongan darah cukup baik tetapi kesiapan dalam melakukan pemeriksaan rendah masih kurang siap, hal tersebut dikarenakan persepsi remaja tentang biaya yang mahal akan mempengaruhi remaja dalam mengetahui golongan darah yang dimilikinya. Karena selama ini yang mereka ketahui untuk memeriksakan golongan darah perlu melakukan prosedur yang rumit dan mahal. Pada kenyataannya prosedurnya sangatlah mudah bisa dilakukan di puskesmas terdekat untuk mengecek golongan darah dan untuk pemeriksaannya puskesmas hanya membebani biaya sebesar Rp.10.000 – Rp.20.000 ribu saja. Sehingga dari hal tersebut, peneliti berasumsi bahwa diperlukan edukasi yang tidak hanya memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan saja akan tetapi juga dapat meningkatkan kesiapan remaja dalam melakukan pemeriksaan golongan darah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan golongan darah ada dua yaitu usia dan sumber informasi. Berdasarkan karakteristik responden pada point usia, sebagian besar dari responden berusia 17 tahun. Rentang usia 17-20 tahun merupakan masa remaja akhir. Pada masa tersebut remaja mengalami pertumbuhan dan perkembangannya dan diharapkan

dapat memenuhi tugasnya sebagai remaja, dimana salah satu tugas remaja yaitu memiliki kemampuan untuk berpikir hal yang baik untuk dirinya (Widayati, 2021). Sama halnya dengan melakukan pemeriksaan golongan darah yang memiliki banyak manfaat, usia remaja seharusnya mampu dan siap untuk melakukan pemeriksaan golongan darah untuk kebaikan dan masa depannya. Tetapi pada usia remaja 17-20 tahun masih kurangnya minat untuk memeriksakan golongan darahnya karena mereka merasa masih terlalu muda, masih masa aktifnya sekolah dan belum terlalu memikirkan manfaat golongan darah itu untuk keperluan dirinya. Selain itu berdasarkan karakteristik responden pada point sumber informasi, didapatkan data mendapatkan informasi melalui media elektronik.

### **Kesiapan Melakukan Pemeriksaan Golongan Darah Setelah Diberikan Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi tentang Golongan Darah pada Remaja**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan sebagian besar responden (57,5%) yakni 23 responden memiliki kriteria sangat siap, hampir setengah responden (35%)

yakni 14 responden memiliki kriteria siap dan sebagian kecil (7,5%) yakni 3 responden memiliki kriteria hampir siap untuk melakukan pemeriksaan golongan darah dan bersedia diambil sedikit darahnya untuk menentukan golongan darah apa yang ada pada dirinya.

Golongan darah manusia umumnya terbagi menjadi golongan darah A, B, AB, O dan Rh. Eritrosit merupakan sel darah yang bisa memperlihatkan adanya antigen dan aglutinogen. Antibodi dan aglutinasi bisa dilihat di dalam serum darah karena mengandung zat anti. Golongan darah manusia bersifat herediter. Golongan darah itu sendiri ditentukan oleh alel ganda dimana sistem ABO dan Rh yang merupakan sistem penggolongan darah yang umum dikenal. Oleh sebab itu, penting dilakukan pendataan golongan darah (Dian Fita Lestari et al., 2020). Didalam jurnal milik (Erawati et al., 2020) menjelaskan tentang prosedur pemeriksaan golongan darah melalui metode ABO merupakan proses pemeriksaan golongan darah dengan cara meneteskan 3 antisera pada 3 sampel darah yang diambil pada seorang individu. Selanjutnya, 3 sampel darah tersebut diberikan antisera A,B, dan AB dan kemudian masing-masing sampel darah diaduk. Pada tahap selanjutnya akan terjadi aglutinasi pada sampel darah tersebut. Aglutinasi merupakan proses

penggumpalan darah akibat adanya aglutinin yang sifatnya menggumpalkan aglutinogen. Pemeriksa selanjutnya melakukan analisis pada sampel darah sehingga diketahui jenis dari golongan darah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lubis & Carera, 2022) yang berjudul pengaruh penyuluhan dengan metode ceramah dan diskusi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak tentang PHBS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan sikap setelah diberikan intervensi dalam hal ini penyuluhan. Menurut (Mashuri & Budiyo, 2020), model pembelajaran menggunakan video animasi dan TGT memiliki banyak kelebihan diantaranya meningkatkan motivasi belajar remaja, memudahkan remaja dalam memahami informasi yang kompleks. Selain itu peserta didik bisa mengakses dengan mudah sumber belajar serta video yang dikemas secara menarik akan memudahkan remaja dalam memiliki sikap kesiapan dalam pemeriksaan golongan darah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Malae et al., 2018) tentang pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media animasi dan kartun terhadap hasil belajar remaja tentang materi larutan menunjukkan adanya pengaruh dari intervensi yang diberikan, dimana

selain memancing kreativitas dan inovatif, remaja juga memiliki wawasan tinggi yang tidak hanya sekedar hafal namun memahami maksud yang disampaikan. Asumsi peneliti, penggunaan pembelajaran dengan bantuan video animasi dan TGT dapat mempengaruhi kesiapan remaja dalam pemeriksaan darah dikarenakan banyaknya kelebihan dan mudahnya informasi yang diserap berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, selain itu juga bertujuan agar remaja lebih paham dan mengerti dengan materi yang disampaikan.

Hasil penelitian tentang kesiapan pemeriksaan golongan darah meliputi beberapa parameter yaitu: pemahaman, penghayatan dan kesediaan. Hal tersebut dapat dilihat dari parameter tertinggi terdapat pada poin kesediaan pada nomor soal 8, 9 dan 10, dimana kuesioner tersebut hampir seluruhnya responden bersedia akan diambil sedikit darah untuk menentukan golongan darah, bersedia melakukan pemeriksaan darah yang tidak akan membuang waktunya serta bersedia melakukan pemeriksaan darah dengan sukarela apabila memerlukan biaya. Kemudian selain skor tertinggi, dalam hasil kuesioner juga terdapat hasil terendah yaitu pada soal nomor 5 hampir seluruh remaja menjawab dengan parameter penghayatan, dimana pada soal tersebut menyatakan tentang semua

golongan darah dapat mendapatkan transfusi darah dari semua manusia. Padahal hal tersebut tidak benar kebenarannya. Kurangnya pengetahuan dari soal nomor tersebut dapat terjadi karena kebingungan remaja dalam memahami beberapa golongan yang dapat diberikan atau ditransfusi untuk golongan darah lain dan beberapa golongan darah yang hanya dapat mendapat transfusi dari golongan dari lain.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan diberikannya edukasi kombinasi video animasi dan TGT memberikan efek dengan adanya peningkatan kesiapan remaja dalam melakukan pemeriksaan golongan darah. Peran media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat digunakan sehingga lebih mudah untuk diterima dan dipahami oleh remaja sebagai peserta didik (Afrian Nuari & Widayati, 2021). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah merupakan media video animasi dan TGT dimana proses pembelajaran yang diberikan menggunakan media tersebut menggunakan banyak panca indera, diantaranya pendengaran, penglihatan dan juga pikiran sehingga membantu peserta didik untuk memahami materi yang sulit untuk dicerna, motivasi belajar dapat ditingkatkan dan pada akhirnya akan bisa meningkatkan hasil belajar yang baik. Hal tersebut

juga didukung oleh penelitian (Cita Aulia et al., 2020), bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media video animasi cukup efektif dalam meningkatkan motivasi serta prestasi belajar. Dari hal tersebut peneliti berasumsi bahwa pembelajaran melalui video animasi dan TGT akan memudahkan remaja serta membantu remaja untuk memiliki sikap yang baik dalam menentukan kesiapannya melakukan pemeriksaan golongan darah.

### **Analisis Pengaruh Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi Terhadap Kesiapan Pemeriksaan Golongan Darah**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan diketahui hampir setengah responden (45,0%) kurang siap dalam melakukan pemeriksaan golongan darah sedangkan setelah dilakukan perlakuan sebagian besar responden (67,5%) sangat siap dalam melakukan pemeriksaan golongan darah.

Berdasarkan hasil analisa data menggunakan uji wilcoxon didapatkan hasil nilai  $p$ : 0,000 dan taraf kesalahan  $\alpha$  (0,005) sehingga dapat ditarik kesimpulan  $H_1$  diterima yang artinya ada pengaruh Edukasi Kombinasi TGT dan Video Animasi terhadap kesiapan

pemeriksaan golongan darah pada remaja kelas X di SMK Kartanegara Wates Kabupaten Kediri Tahun 2022. Salah satu jenis metode pembelajaran yang bisa menarik minat remaja yaitu dengan metode TGT dan video animasi. Metode TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Metode yang diterapkan dalam TGT bisa melibatkan aktivitas seluruh remaja, tidak ada status yang dibeda-bedakan, remaja ikut terlibat dalam peran sebagai tutor sebaya, dan didalamnya terdapat unsur permainan dan *reinforcement* yang membuat metode tersebut menarik dan tidak membosankan. Aktivitas belajar tersebut membuat remaja belajar lebih termotivasi untuk selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran dan hal tersebut dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan yang sifatnya sehat (Afrian et al., 2018). Video animasi merupakan salah satu media dalam pembelajaran. Melalui video animasi, informasi bisa dijelaskan dalam bentuk gambar atau kata-kata (Mashuri & Budiyo, 2020)

Model pembelajaran melalui video animasi dan TGT diyakini sebagai model pembelajaran yang lebih baik diantara metode lainnya, karena dalam pembelajaran yang disampaikan peneliti lebih bervariasi dan melibatkan banyak indera. Selain itu, terdapat fase *game tournament* yang mana setiap

siswa akan bertanding untuk mengumpulkan skor terbanyak dan menjadi pemenang. Adanya *game tournament* akan lebih memunculkan motivasi remaja untuk tertarik pada materi pembelajaran yang akan diberikan, dan setiap siswa akan berusaha mendapatkan skor yang tinggi.

Pembelajaran yang diterapkan pada remaja menggunakan metode video animasi dan TGT dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan durasi waktu sekitar 60 menit setiap kali pertemuan. Durasi pembelajaran tersebut menurut peneliti akan cukup bagi remaja dalam memahami pembelajaran yang disampaikan sehingga akan meningkatkan kesiapan remaja dalam pemeriksaan golongan darah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Aminah et al., 2016), bahwa durasi waktu terbaik untuk belajar dan berkonsentrasi yakni 40-60 menit. Respon dari proses belajar yang diperoleh dari video animasi dan TGT kepada remaja akan menyatu dan berkoordinasi sehingga mempermudah remaja memahami maksud yang disampaikan peneliti. Setelah remaja mampu untuk memahami, tahap selanjutnya yaitu pengetahuan tersebut akan diproses otak dan mempengaruhi kognitif serta afektif remaja, fungsi Video animasi ini juga bertujuan untuk lebih menarik sehingga bisa meningkatkan minat remaja dan kemudian muncul sikap untuk

melihat, memperhatikan dan stimulus yang menyebabkan munculnya motivasi dan kesiapan pemeriksaan golongan darah. Hasil di atas dapat dilihat bahwa pemberian simulasi edukasi kombinasi sangat berpengaruh terhadap pembentukan pengetahuan, sikap dan kesiapan yang lebih baik atau terjadi peningkatan kesiapan remaja dalam melakukan pemeriksaan golongan darah. Peneliti berpendapat bahwa dengan pemberian edukasi kombinasi, remaja lebih memahami dan lebih dapat mengaplikasikan informasi yang diterima sehingga pengetahuan dan pemahaman meningkat yang akan berpengaruh terhadap meningkatkan kesiapan remaja dalam melakukan pemeriksaan golongan darah.

### **Simpulan**

Edukasi kombinasi TGT (*Teams Games Tournaments*) dan video animasi dapat meningkatkan kesiapan pemeriksaan golongan darah pada remaja dengan nilai peningkatan dari kategori sangat siap ( 22,5% menjadi 57,5%).

### **Saran**

Edukasi dengan media berbasis game dan video dapat menjadi salah satu metode edukasi pada remaja dalam pemberian materi kesehatan

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afrian, N., Widayati, D., & Setyorini, D. (2018). PENGEMBANGAN MODEL MOTIVASI JUMANIOR (JURU PEMANTAU JENTIK JUNIOR) DALAM PERILAKU PSN (PEMBERANTASAN SARANG NYAMUK) AEDES AEGEPTY BERBASIS INTEGRASI MODEL LAWRENCE GREEN DAN Mc. CLELLAND. *Journal of Health Sciences*, 9(2), 129–138. <https://doi.org/10.33086/jhs.v9i2.174>
- Afrian Nuari, N., & Widayati, D. (2021). Peningkatan Self Management Penyakit Gasritis Melalui Gastroeduweb Pada Remaja. *The Indonesian Journal of Health ...*, 13(2), 141–151. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i2.5826>
- Aminah, S., Afri, L. E., & Arcat. (2016). pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di kelas VIII SMP N 1 Rambah Hilir. 12130007, 1–4.
- Ariana, R. (2016). PAPARAN KONSELING TERHADAP PENGETAHUAN DONOR DARAH PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 JEPARA. 06(01), 1–23.
- Bastian, B. (2022). Edukasi Pentingnya Pemeriksaan Rhesus Pada Siswa Sma Aisiyah 1 Palembang. *Khidmah*, 3(2), 313–319. <https://doi.org/10.52523/khidmah.v3i2.348>
- Cita Aulia, B., Bahar, A., Handajani, S., Tata Boga, P., Negeri Surabaya, U., & Seni Kuliner, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Menu Seimbang Untuk Bayi Dan Balita Di Smk Pariwisata Satya Widya Surabaya. *Jtb*, 9(2), 865–873. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Dian Fita Lestari, Fatimatuzzahra, F., & Jarulis, J. (2020). Pemeriksaan Golongan Darah dan Rhesus Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Bengkulu Utara. *Jurnal SOLMA*, 9(2), 308–315. <https://doi.org/10.22236/solma.v9i2.5346>
- Erawati, Munawaroh, S., & Hidayati, L. (2020). Pemeriksaan Golongan Darah Sistem ABO dan Rhesus pada Lansia Mrican Kediri Sebagai Upaya Kebermanfaatan Darah. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Senias 2020*, 1–7.
- Harahap, I., Gesriantuti, N., Herlina, N., Elsie, E., & Badrun, Y. (2018). Pemeriksaan Golongan Darah bagi Guru Biologi SMAN dalam Rangka Peningkatan Kualitas Guru. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 138. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1176>
- Hardani, H., Mustariani, B. A. A., Suhada, A., & Aini, A. (2018). Pemeriksaan Golongan Darah Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Kebutuhan Dan Kebermanfaatan Darah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 2(1), 8. <https://doi.org/10.31764/jmm.v2>

- i1.1330  
Hikma, E. N., Mutholib, A., & Garini, A. (2021). Abo and Rhesus Blood Group Distribution Among Indegeous People in South Sumatera. *Journal of Medical Laboratory and Science*, 1(1), 16–21. <https://doi.org/10.36086/medlab-science.v1i1.610>
- Lubis, E. M., & Carera, D. R. (2022). *PENYULUHAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DALAM MENINGKATKAN DERAJAT KESEHATAN PADA MASYARAKAT AEK SONGSONGAN*. 5, 3349–3354.
- Malae, I., Ischak, N. I., & Kunusa, W. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT ( Teams Games Tournament ) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit dan Larutan Nonelektrolit. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 13(2015), 29–34.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Merizka, E., & Suzane, M. (2019). Kesadaran Pengetahuan Terhadap Golongan Darah Berdasarkan Status Ekonomi Keluarga Di Sma Muhammadiyah 23 Dan Smun 44 Jakarta. *Syukur*, 02(1), 62–68. <https://doi.org/10.22236/syukur>
- Widayati, D. (2021). Edukasi Managemen Diabetes Berbasis Kelompok Sebaya sebagai Upaya Meningkatkan Kepatuhan Diet dan Perawatan Mandiri Penderita Diabetes Mellitus. *The Indonesian Journal of Health Science*, 12(2), 137–146. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v12i2.4870>
- Widayati, D., Rachmania, D., & Novitarinda, S. (2018). Peer Tutor To Improve Motivation ' s Adolesence On Self Breast Examination ). *Journal Of Ners Community*, 09(2), 190–196.
- Widayati, D., Taukhid, M., & Siwi, T. T. (2016). Informational Support of Family dan Kesiapan Menghadapi Menarche pada Remaja Putri Usia 10-12 Tahun. *Adi Husada Nursing Journal*, 2(2), 21–26.
- Yasin, M., Mubarak, R., & Widyanti, E. (2021). Pendampingan Pelaksanaan Donor Darah Sebagai Upaya Penyediaan Darah Pada Palang Merah Indonesia Kutai Timur. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 1(4), 143. <https://doi.org/10.37905/dikmas.1.4.143-148.2021>

