

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja merupakan masa kehidupan individu dimana terjadi perkembangan psikologis untuk menemukan jati diri. Masa remaja sering disebut dengan pubertas yang digunakan untuk menyatakan perubahan psikologis ataupun biologis yang terjadi dari masa kanak-kanak menuju dewasa (Subekti *et al*, 2019). Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pada remaja yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Marzuki & NST (2021), perkembangan moral adalah suatu perkembangan yang berkaitan dengan aturan dan norma mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia baik dalam interaksinya dengan orang lain.

Remaja juga memerlukan pengarahan dan pengawasan dikarenakan masih memiliki wawasan atau pengetahuan yang kurang tentang dirinya, lingkungan dan pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya untuk mencapai kematangan. Oleh karena itu, remaja sering kali dikenal dengan fase “mencari jati diri atau fase topan dan badai” (Marsela & Supriatna, 2019).

2. Tahap Perkembangan Remaja

a. Remaja Awal

Usia 11-15 tahun seorang remaja pada tahap ini akan mengalami perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan itu. Mereka cepat mengembangkan pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Hal ini menyebabkan remaja awal sulit mengerti dan dimengerti orang dewasa.

b. Remaja Madya

Usia 15 – 17 tahun pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan. Ada kecenderungan mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman – teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya sendiri. Selain itu, remaja berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu harus memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis, dan sebagainya.

c. Remaja Akhir

Usia 18-21 tahun tahap ini merupakan masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian 4 hal, yaitu :

- 1) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- 2) Egonya akan mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dengan pengalaman baru.
- 3) Terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.

- 4) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.

B. Konsep Minat

1. Pengertian Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat secara psikologis dapat dipahami sebagai suatu keadaan mental yang ditandai dengan perhatian, ketertarikan, dan rasa suka yang tinggi terhadap suatu objek, aktivitas, atau topik tertentu. Minat bukanlah suatu bakat bawaan, melainkan lebih kepada kecenderungan psikis seseorang yang berkembang melalui proses interaksi dengan lingkungannya. Menurut Syah (2020), minat memegang peran krusial sebagai pendorong yang memotivasi individu untuk terlibat secara aktif, penuh perhatian, dan merasa senang dalam melakukan suatu kegiatan.

2. Proses Terbentuknya Minat

Proses terbentuknya minat merupakan hasil dari pengalaman dan interaksi yang kompleks antara faktor internal individu dan stimulasi eksternal. Faktor internal seperti emosi, persepsi, dan nilai-nilai yang dianut seseorang berpadu dengan pengaruh eksternal seperti keluarga, teman

sebaya, budaya, dan kesempatan yang tersedia di lingkungan. Menurut Schiefele (2019), minat yang kuat cenderung bersifat stabil dan bertahan lama, seringkali memengaruhi pilihan karir, hobi, dan gaya hidup seseorang.

Secara ringkas, minat merupakan komponen afektif yang esensial dalam membentuk motivasi dan mengarahkan perilaku manusia menuju suatu objek atau aktivitas. Keberadaan minat tidak hanya membuat suatu kegiatan menjadi lebih berarti dan menyenangkan, tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan kompetensi dan keahlian disuatu bidang. Memahami dan memupuk minat, baik pada diri sendiri maupun orang lain, adalah kunci untuk mencapai pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan serta memperoleh kepuasan dalam berbagai aspek kehidupan (Silvia, 2019).

3. Macam–Macam Minat

Menurut Surhayat (2009), timbulnya minat dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- a. Minat Primitif adalah minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan akan makanan, perasaan enak dan nyaman, kebebasan beraktivitas.
- b. Minat Kultural atau sosial adalah minat yang timbulnya karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya minat belajar individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang terpelajar dan pendidikan tinggi, sehingga hal ini akan menimbulkan minat individu

untuk belajar dan berprestasi agar mendapat penghargaan dari lingkungan, hal ini mempunyai arti yang sangat penting bagi harga dirinya.

Menurut (Suharyat, 2009), minat berdasarkan arahnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Minat Intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang belajar karena memang pada ilmu pengetahuan atau karena memang senang membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.
- b. Minat Ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian.

4. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Minat

- a. Faktor Internal (dari dalam diri individu)

- 1) Pengalaman Pribadi

Pengalaman masa lalu, baik sukses maupun gagal, sangat membentuk minat. Seseorang yang pernah merasakan kesenangan atau keberhasilan dalam suatu aktivitas (misalnya memasak, olahraga, atau bermain musik) akan cenderung mengembangkan minat yang kuat di bidang tersebut.

2) Harga Diri dan Percaya Diri

Keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk melakukan atau memahami sesuatu dapat memunculkan minat. Sebaliknya, rasa tidak percaya diri seringkali menghambat munculnya minat terhadap hal-hal baru.

3) Kebutuhan dan Motivasi Diri

Minat sering kali muncul untuk memenuhi kebutuhan tertentu, baik kebutuhan fisiologis, rasa aman, sosial, penghargaan, maupun aktualisasi diri (seperti dalam teori Hierarki Kebutuhan Maslow). Motivasi intrinsik (keinginan dari dalam) adalah pendorong minat yang paling kuat.

4) Bakat dan Kemampuan

Individu cenderung tertarik pada hal-hal yang sesuai dengan bakat dan kemampuannya karena mereka dapat melakukannya dengan lebih mudah dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

b. Faktor Eksternal (dari lingkungan individu)

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan paling berpengaruh. Minat orang tua, pola asuh, dukungan, dan fasilitas yang diberikan orang tua sangat menentukan minat seorang anak.

2) Lingkungan Sosial dan Teman Sebaya

Pengaruh teman sangat kuat, terutama pada remaja. Minat terhadap musik, gaya hidup, hobi, atau bahkan pelajaran tertentu bisa muncul karena ingin diterima dalam suatu kelompok.

3) Lingkungan Sekolah/Madrasah

Guru yang inspiratif, metode pembelajaran yang menarik, sarana dan prasarana yang memadai, serta iklim sekolah yang positif dapat membangkitkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tertentu.

4) Faktor Budaya dan Masyarakat

Nilai-nilai, norma, dan tradisi dalam masyarakat dapat membentuk minat kolektif. Misalnya, minat terhadap kesenian tradisional atau olahraga tertentu yang sangat populer di suatu daerah.

5) Pengalaman Berkesan

Terkadang, minat muncul dari sebuah peristiwa atau pengalaman tunggal yang sangat berkesan, seperti menghadiri konser, menonton film dokumenter, atau bertemu dengan seorang *role model*.

c. Faktor Stimulus (sifat dari objek itu sendiri)

1) Kegunaan

Seseorang akan tertarik pada sesuatu jika ia merasa hal itu berguna dan memiliki nilai manfaat bagi kehidupannya di masa

sekarang atau masa depan (misalnya, minat belajar bahasa asing untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik).

2) Daya Tarik Objek

Hal-hal yang baru, unik, menantang, dan berbeda cenderung lebih menarik perhatian dan memunculkan minat untuk mengeksplorasi lebih lanjut.

Secara keseluruhan, minat adalah hasil interaksi yang kompleks dari ketiga kelompok faktor di atas. Perkembangan minat seseorang bersifat dinamis dan dapat berubah seiring dengan pengalaman dan perubahan lingkungannya.

5. Cara Menilai Minat

Pengukuran minat dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketertarikan seseorang terhadap suatu objek, kegiatan, atau konsep tertentu. Menurut Sugiyono (2019), minat termasuk dalam aspek afektif yang dapat diukur melalui sikap dan respons individu terhadap objek tertentu dengan menggunakan alat ukur berupa skala psikologis. Tujuan dari pengukuran minat adalah untuk memperoleh data yang akurat mengenai seberapa besar perhatian, ketertarikan, serta kemauan individu untuk terlibat dalam suatu aktivitas.

a. Skala Thurstone

Skala Thurstone dikembangkan oleh L. L. Thurstone (1928) dan dikenal dengan sebutan *equal-appearing interval scale*. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap atau minat dengan memberikan bobot

nilai tertentu pada setiap pernyataan. Bobot nilai tersebut ditentukan berdasarkan penilaian sejumlah ahli sebelum kuesioner disebarikan kepada responden.

Dalam penggunaannya, responden diminta untuk memilih satu atau beberapa pernyataan yang paling sesuai dengan pendapat mereka terhadap objek yang diteliti. Setiap pernyataan memiliki nilai (bobot) yang berbeda, sehingga skor total menunjukkan tingkat minat individu. Skala Thurstone menghasilkan data berskala interval, sehingga analisisnya dapat dilakukan dengan teknik statistik parametrik.

b. Skala Likert

Skala Likert dikembangkan oleh Rensis Likert (1932). Skala ini merupakan salah satu metode paling populer dalam mengukur sikap, minat, atau persepsi seseorang karena kemudahannya dalam penyusunan dan pengolahan data.

Responden diminta untuk memberikan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pernyataan dengan pilihan jawaban berjenjang, misalnya: *Sangat Setuju (SS)*, *Setuju (S)*, *Ragu-Ragu (RR)*, *Tidak Setuju (TS)*, dan *Sangat Tidak Setuju (STS)*. Setiap pilihan diberi skor (biasanya 1–5), kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total yang menggambarkan tingkat minat individu.

Responden diminta untuk memberikan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pernyataan dengan pilihan jawaban berjenjang, misalnya: *Sangat Setuju (SS)*, *Setuju (S)*, *Ragu-Ragu (RR)*, *Tidak Setuju*

(*TS*), dan *Sangat Tidak Setuju (STS)*. Setiap pilihan diberi skor (biasanya 1–5), kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total yang menggambarkan tingkat minat individu.

c. Skala Guttman

Skala Guttman dikembangkan oleh Louis Guttman (1944) dengan pendekatan *cumulative scaling*. Skala ini berisi pernyataan yang disusun secara berurutan dari yang paling mudah disetujui sampai yang paling sulit disetujui.

Jawaban responden bersifat dikotomi, yaitu hanya dua pilihan (*ya/tidak* atau *setuju/tidak setuju*). Prinsip dasar skala ini adalah jika seseorang setuju terhadap pernyataan yang lebih sulit, maka secara logis ia juga setuju terhadap semua pernyataan yang lebih mudah.

Kelebihan skala Guttman adalah hasilnya tegas dan mudah diinterpretasikan karena menunjukkan posisi responden secara jelas. Namun, kelemahannya adalah kurang mampu menggambarkan variasi sikap atau minat yang kompleks (Azwar, 2018).

C. Konsep Donor Darah

1. Pengertian Donor Darah

Donor darah merupakan kegiatan menyumbangkan darah, baik untuk kebutuhan darah pengganti maupun sebagai pendonor secara langsung yang memiliki fungsi penting didalam berbagai pelayanan kesehatan. Angka kematian akibat dari tidak tersedianya cadangan darah

pada negara berkembang relatif tinggi. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk membantu Palang Merah Indonesia (PMI) dalam mengumpulkan dan mensosialisasikan donor darah kepada masyarakat. Selain itu tujuan lainnya adalah mendorong peningkatan kepedulian masyarakat dalam kegiatan sosial (Lira *et al*, 2022).

2. Manfaat Donor Darah

Donor darah memiliki banyak manfaat, salah satunya yaitu sebagai bahan obat bagi pasien yang melakukan transfusi darah. Manfaat donor darah juga dapat dirasakan oleh pendonor yang rutin dalam melakukan donor darah. Manfaat yang didapat antara lain, yaitu:

- a. Memproduksi sel – sel baru.
- b. Menurunkan resiko terkena penyakit jantung.
- c. Menurunkan resiko terjadinya kanker.
- d. Dapat membuat lebih secara psikologis.
- e. Dapat mendeteksi suatu penyakit serius.

3. Macam-Macam Donor Darah

Berdasarkan segi motivasi, donor darah dapat diklasifikasikan kedalam empat jenis yang diperbolehkan, yaitu:

- a. Donor Sukarela

Donor sukarela adalah pendonor yang memberikan darah, plasma atau komponen darah lainnya atas kehendaknya dan tidak menerima pembayaran, baik dalam bentuk tunai atau hal lainnya sebagai pengganti uang. Hal ini termasuk izin tidak masuk kerja,

kecuali jika diperlukan waktu yang masih dianggap wajar untuk perjalanan ke tempat penyumbangan darah. Pendonor sukarela dapat diberikan hadiah kecil, makanan, dan minuman serta penggantian biaya transportasi langsung dalam keadaan tertentu.

b. Donor Keluarga/Pengganti

Donor keluarga atau pengganti adalah pendonor yang memberikan darahnya ketika dibutuhkan oleh anggota keluarganya atau masyarakat.

c. Donor Bayaran

Donor bayaran adalah pendonor yang memberikan darah dengan mendapatkan pembayaran atau keuntungan lainnya untuk memenuhi kebutuhan hidup yang mendasar atau sesuatu yang dapat dijual atau dapat ditukarkan kedalam uang tunai atau ditransfer ke orang lain.

d. Donor Plasma Khusus

Donor plasma khusus adalah pendonor plasmapheresis untuk memenuhi kebutuhan bahan baku pembuatan derivat plasma melalui fraksionasi. Pendonor merupakan pendonor sukarela namun dapat diberikan kompensasi berupa penggantian biaya transportasi langsung dan/atau pelayanan pemeliharaan kesehatan (Nugroho, 2015).

4. Syarat Donor Darah

Syarat donor darah ditetapkan dengan tujuan untuk menjamin penerima darah yang sehat dan keselamatan pendonor. Menurut Peraturan

Menteri Kesehatan Tahun 2015, syarat umum pendonor harus dinilai secara rahasia melalui pemeriksaan fisik dan pengkajian kuesioner kesehatan donor yang telah diisi oleh pendonor. Berikut adalah syarat umum yang harus dipenuhi oleh calon pendonor darah:

- a. Berbadan sehat
- b. Usia 17-60 tahun
- c. Berat badan minimum 45 kg.
- d. Temperatur tubuh : 36,6 °C- 37,5 °C
- e. Tekanan darah baik, yaitu:
 - Sistole : 110 - 160 mmHg.
 - Diastole : 60 - 100 mmHg.
- f. Denyut nadi teratur yaitu 50 - 100 kali/ menit.
- g. Hemoglobin antara 12,5 gr/dL – 17 gr/dL
- h. Jumlah penyumbangan pertahun paling banyak kali dengan jarak penyumbangan sekurang-kurangnya 2,5 bulan. Keadaan ini harus sesuai dengan keadaan umum donor.
- i. Bagi penyumbang darah wanita tidak sedang menstruasi, hamil atau menyusui.
- j. Tidak dalam pengaruh obat-obatan seperti golongan narkotika dan alkohol.
- k. Tidak menderita penyakit: jantung, hati, paru-paru, ginjal, kencing manis, penyakit kelainan darah, gangguan pembekuan darah, epilepsi, kanker atau penyakit kulit.

5. Prosedur Donor Darah

- a. Tahap registrasi, meliputi: mengisi formulir pendaftaran dan kuisioner kesehatan, menyetorkan identitas diri seperti Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Izin Mengemudi (SIM), kartu pelajar.
- b. Tahap pemeriksaan darah donor, meliputi: anamnesis, pemeriksaan tekanan darah, dan pemeriksaan fisik sederhana.
- c. Tahap pemeriksaan pendahuluan, meliputi: pengukuran berat badan, pemeriksaan kadar hemoglobin darah, pemeriksaan darah bagi pendonor pemula.
- d. Tahap pengambilan darah, meliputi: cuci lengan, pengambilan darah, pengambilan sampel darah.
- e. Tahap pemulihan, meliputi: pendonor dianjurkan untuk istirahat dan menikmati hidangan ringan.

D. Kajian Edukasi

1. Pengertian Edukasi

Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan Tindakan dan perilaku (Dian et al., 2016). Proses ini terjadi melalui pengamatan terhadap lingkungan, pembelajaran, dan pengalaman, sehingga individu memperoleh pemahaman, pengetahuan, serta wawasan baru. Dari proses belajar tersebut, seseorang akan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan keterampilan, yang kemudian

tercermin dalam tindakan dan perilaku sehari-hari. Edukasi bukan sekadar penerimaan informasi secara pasif, tetapi merupakan proses aktif yang melibatkan pengembangan kemampuan berpikir, refleksi diri, dan pengambilan keputusan. Melalui edukasi, individu dapat membentuk karakter, memperbaiki sikap, dan meningkatkan kualitas diri, sehingga mampu berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

2. Tujuan Edukasi

Menurut Pakpahan et al. (2012), edukasi memiliki tujuan untuk memberikan banyak manfaat kepada manusia sebagai penerima edukasi diantaranya yaitu:

- a. Melalui proses edukasi, mencapai perubahan perilaku individu, keluarga, dan masyarakat dalam menjaga serta memelihara perilaku sehat dan lingkungan yang sehat, serta berpartisipasi aktif dalam usaha mencapai tingkat kesehatan yang optimal.
- b. Membentuk perilaku sehat pada tingkat individu, keluarga, dan sosial.
- c. Penyuluhan kesehatan bertujuan mengubah perilaku individu maupun masyarakat di bidang kesehatan. dengan maksud mengurangi angka kesakitan dan kematian.

3. Macam-Macam Edukasi

a. Edukasi Dalam (Edukasi Formal)

Edukasi dalam atau edukasi formal adalah proses pendidikan yang berlangsung secara terstruktur, berjenjang, dan sistematis di

bawah pengawasan lembaga pendidikan resmi seperti sekolah, perguruan tinggi, atau lembaga pelatihan yang diakui oleh pemerintah. Pendidikan formal memiliki kurikulum yang jelas, waktu pembelajaran yang teratur, serta tujuan yang terukur. Proses edukasi ini umumnya melibatkan pendidik (guru atau dosen) dan peserta didik yang terikat dalam sistem penilaian dan evaluasi yang baku.

Ciri-ciri utama edukasi formal meliputi: adanya kurikulum tetap, adanya lembaga penyelenggara resmi, pembelajaran yang berlangsung secara bertahap, serta hasil belajar yang dibuktikan dengan sertifikat atau ijazah. Menurut Notoatmodjo (2012), pendidikan formal berfungsi sebagai sarana utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan, membentuk karakter, dan menanamkan nilai-nilai sosial serta moral kepada peserta didik.

b. Edukasi Luar (Non-formal)

Edukasi luar merupakan proses pendidikan yang terjadi di luar lembaga pendidikan formal dan berlangsung secara lebih fleksibel serta menyesuaikan kebutuhan masyarakat. Edukasi luar dibagi menjadi dua bentuk, yaitu edukasi nonformal dan edukasi informal.

1) Edukasi Nonformal

Edukasi nonformal adalah bentuk pendidikan yang terorganisir tetapi tidak termasuk dalam sistem pendidikan formal. Proses ini biasanya dilakukan oleh lembaga sosial, komunitas, organisasi kesehatan, maupun lembaga swadaya masyarakat.

Tujuan utamanya adalah memberikan pengetahuan praktis dan keterampilan tertentu yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Menurut Pakpahan et al. (2021), edukasi nonformal bersifat fleksibel, tidak terikat waktu, dan berorientasi pada kebutuhan masyarakat. Contohnya adalah kegiatan penyuluhan kesehatan, sosialisasi donor darah oleh PMI, pelatihan keterampilan hidup, kursus, seminar, serta program edukasi digital melalui media sosial atau video edukatif.

2) Edukasi Informal

Edukasi informal adalah proses pembelajaran yang terjadi secara alami dan tidak terstruktur, biasanya berlangsung dalam lingkungan keluarga, pertemanan, maupun masyarakat. Bentuk edukasi ini terjadi melalui pengalaman hidup sehari-hari, nasihat, teladan, serta interaksi sosial di lingkungan sekitar.

Menurut Budiman (2017), edukasi informal merupakan proses belajar yang paling mendasar karena dimulai sejak seseorang lahir melalui interaksi dengan orang tua dan lingkungan. Edukasi informal tidak memiliki kurikulum, jadwal, maupun sistem evaluasi khusus, namun berperan besar dalam membentuk karakter, kebiasaan, dan pola pikir individu.

3) Media Edukasi

Media edukasi merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar informasi dapat

diterima dengan lebih mudah, menarik, dan efektif oleh penerima pesan. Menurut Arsyad (2019), media edukasi adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Fransiska (2024) mendukung pandangan tersebut, di mana ia meneliti pemanfaatan media video pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran informatika di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas X MPLB SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dengan jumlah sampel 27 orang siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu Observasi, Angket, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari pembahasan melalui metode analisis perolehan nilai angket pemanfaatan media video pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran informatika kelas x MPLB SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang menyatakan siswa SS 125, S 59, KS 5, TS 0, STS 0 dengan rata-rata siswa memilih SS 70%, S 28%, KS 4%, TS 0%, dan STS 0%. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada materi

jaringan komputer dan internet layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4) Media Cetak

a) Leaflet

Bentuk media cetak yang di gunakan untuk menyampaikan berita atau pesan melalui lembaran-lembaran yang di lipat. Kelebihan dari media ini terletak pada kemampuan sasarannya untuk belajar secara mandiri, serta praktisan modelnya yang dapat mengurangi kebutuhan dalam mencatat. Disisi lain, leaflet juga memungkinkan penerima informasi untuk membaca dan mendiskusikan berbagai informasi yang disajikan. Namun, kekurangan dari penggunaan leaflet mencakup ketidakcocokannya ketika di tunjukkan untuk individu atau sasaran perorangan. Selain itu, kelemahan lainnya meliputi resiko mudah hilang dan memerlukan pengandaan yang lebih intensif (Adila & Safitri, 2023).

b) Booklet

Bentuk buku yang di rancang untuk menampilkan berbagai produk atau jasa, yang serupa dengan buku katalog yang mempunyai halaman paling sedikit 5 halaman dan paling banyak 40 halaman, booklet dipilih banyak dimanfaatkan untuk sarana informasi untuk meningkatkan suatu pemahaman seseorang (Putri, 2020).

c) *Flip Chart*

Bentuk media penyampaian informasi berupa buku dengan setiap lembarnya memuat gambar ilustratif, sementara bagian belakangnya berfungsi sebagai ruang untuk penjelasan terkait gambar tersebut. Kelebihannya meliputi kemampuan lipat, ekonomis, dan efisien tanpa memerlukan peralatan canggih. Namun, kelemahannya muncul ketika digunakan untuk audiens yang jumlahnya cukup besar, karena ukurannya cukup besar, dan juga rentan terhadap kerusakan karena mudah robek.

5) Media Elektronik

a) Media Video

Media video merupakan alat penyampaian informasi yang unggul karena mampu memproduksi realitas yang sulit diabadikan oleh mata dan pikiran. Kelebihannya mencakup kemampuan untuk memicu permasalahan yang merangsang diskusi, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas ruang yang tidak harus gelap. meskipun begitu, kelemahan yang perlu diakui termasuk ketergantungan pada sumber listrik, perlunya kesesuaian antara kaset dan alat pemutar, serta kebutuhan akan ahli profesional untuk menyajikan materi dengan efektif (Indrawati, 2016).

b) Slide Media

Slide adalah bentuk presentasi visual yang menggunakan urutan gambar atau elemen grafis pada slide untuk menyampaikan informasi. Setiap slide dapat berisi teks, gambar, grafik, atau elemen multimedia lainnya, dan sering digunakan dalam presentasi bisnis, akademis, atau penyuluhan. Pengguna slide memungkinkan pembicara untuk secara sistematis menyajikan informasi kepada audiens dengan dukungan visual yang memudahkan pemahaman.

c) Keuntungan dan Kerugian

1) Keuntungan

- a. Akses mudah dan luas Informasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti smartphone, laptop, atau tablet (Rusman, 2018; William Horton, 2012).
- b. Menarik dan interaktif Menggunakan gambar, video, animasi, dan audio yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta (Azhar Arsyad, 2017; Daryanto, 2016).
- c. Fleksibel dan dapat diperbarui Konten digital mudah diperbarui sesuai perkembangan ilmu atau kebutuhan peserta (William Horton, 2012).

2) Kerugian

- a. Ketergantungan pada teknologi dan koneksi internet.
Peserta memerlukan perangkat dan jaringan yang stabil, sehingga di daerah dengan keterbatasan fasilitas hal ini menjadi kendala (Rusman, 2018).
- b. Masalah teknis dan pemeliharaan. Diperlukan dukungan teknis, pembaruan perangkat lunak, dan perawatan alat agar media dapat digunakan secara optimal (Daryanto, 2016).
- c. Perbedaan kemampuan digital (*digital literacy*). Tidak semua peserta memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi sehingga dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran (William Horton, 2012).

E. Hasil Peneliti Mengenai Pengaruh Edukasi Digital Terhadap Minat

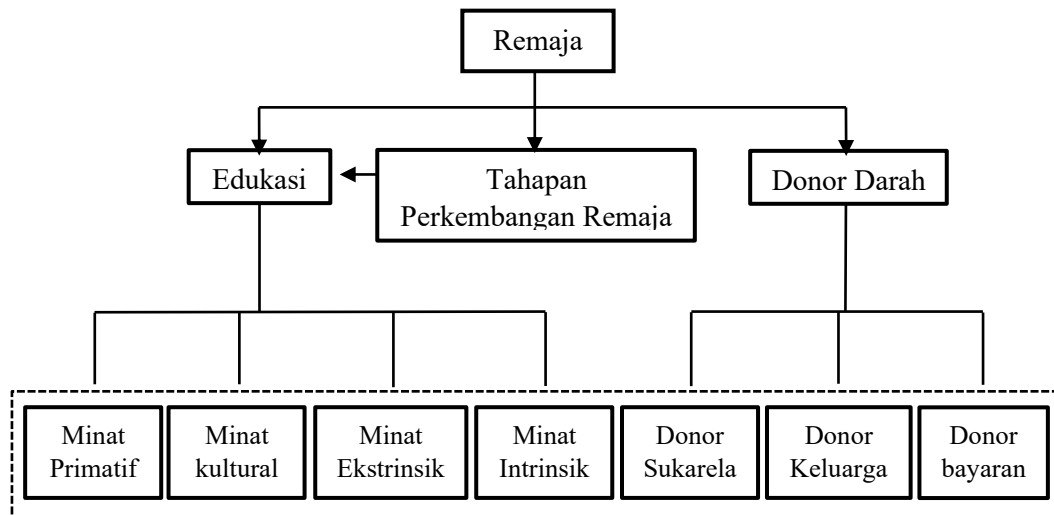
Penggunaan media digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, e-book, powerpoint interaktif, game edukasi, hingga teknologi Augmented Reality terbukti mampu menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Keunggulan media digital terletak pada kemampuannya menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, visual, dan interaktif,

sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Di sisi lain, penggunaan media digital juga mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan literasi digital siswa. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan media digital sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur yang memadai serta kemampuan guru dan siswa dalam menggunakannya secara tepat. Jika tidak dikelola dengan bijak, media digital juga berpotensi menjadi sumber gangguan yang dapat menghambat proses belajar.

Menurut (Fitria, 2024). Mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan efikasi diri terhadap minat belajar siswa SMA Negeri 3 Samarinda tahun 2023/2024, dimana hasil analisa data yang diolah menggunakan regresi linear persamaan bergandanya adalah $Y = -167,31 + 0,0987 + 0,9410$. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linear berganda diketahui bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yakni $261 > 3,09$ sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis alternative pada penelitian ini diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan efikasi diri terhadap minat belajar siswa SMA Negeri 3 Samarinda sebesar 83,52% dan 16,48% dipengaruhi variable lain.

F. Kerangka Teori

Pada penelitian kali ini yang akan diteliti adalah minat donor darah pada siswa kelas XII SMAN 1 Sampang.



G. Hipotesis

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh media edukasi digital terhadap minat donor darah pada siswa kelas XII di SMAN 1 Sampang.

b. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh media edukasi digital terhadap minat donor darah pada siswa kelas XII di SMAN 1 Sampang.