

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi uraian hasil penelitian mengenai pengaruh edukasi Bantuan Hidup Dasar (BHD) dengan metode *Games Based Learning* (GBL) dan simulasi terhadap pengetahuan siswa PMR di SMP Negeri 1 Labuan, Kabupaten Pandeglang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 27 November 2025 dan melibatkan 50 responden yang merupakan anggota Palang Merah Remaja (PMR) sebagai kelompok intervensi. Hasil penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut :

4.1 Karakteristik Responden (Usia, Jenis Kelamin, Kelas)

Tabel 4.1 Distribusi Berdasarkan Karakteristik Responden (n=50)

	Karakteristik	F(n)	%
Usia	12-14 tahun	46	92%
	15-17 tahun	4	8%
Jenis Kelamin	Laki-laki	4	8%
	Perempuan	46	92%
Kelas	VII	27	54%
	VIII	11	22%
	IX	12	24%
	Total (n)	50	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia sebagian besar berada pada rentang usia remaja awal 12-14 tahun yaitu sebanyak 46 responden (92%). Hampir seluruh responden berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 46 responden (92%). Karakteristik responden berdasarkan kelas sebagian besar berada di kelas VII, yaitu sebanyak 27 responden (54%).

4.2 Gambaran Tingkat Pengetahuan Siswa PMR Sebelum Intervensi

Tabel 4.2 Gambaran Tingkat Pengetahuan Siswa PMR Sebelum Intervensi

Pengetahuan	n	Mean	SD	Min.	Max.
<i>Pretest</i>	50	8.02	2.386	2	12

Berdasarkan hasil data penelitian pada tabel 4.2 menunjukkan dari total 50 responden, diperoleh nilai rerata (mean) sebesar 8.02 dengan standar deviasi

sebesar 2.386. Nilai pengetahuan terendah adalah 2, sedangkan nilai tertinggi mencapai 12. Data ini mencerminkan bahwa sebelum intervensi dilakukan, pengetahuan siswa PMR mengenai BHD masih tergolong rendah dan bervariasi, sehingga diperlukan edukasi dan simulasi untuk meningkatkan pengetahuan mereka dalam melakukan tindakan BHD secara tepat.

4.3 Gambaran Tingkat Pengetahuan Siswa PMR Setelah Intervensi

Tabel 4.3 Gambaran Tingkat Pengetahuan Siswa PMR Setelah Intervensi

Pengetahuan	n	Mean	SD	Min.	Max.
<i>Posttes</i>	50	11.60	1.906	7	15

Berdasarkan hasil data penelitian pada tabel 4.3 menunjukkan dari total 50 responden, diperoleh nilai rerata (mean) sebesar 11.60 dengan standar deviasi sebesar 1.906. Nilai kemampuan terendah adalah 7, sedangkan nilai tertinggi mencapai 15. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden dalam kemampuan BHD. Peningkatan ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu menjawab kebutuhan peserta dalam memahami langkah-langkah BHD secara praktis.

4.4 Perbedaan Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Edukasi BHD dengan Metode *Games Based Learning* dan Simulasi.

4.4 Tabel Perbedaan Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Intervensi	Mean	SD	SE	P Value	N
<i>Pretest</i>	8.02	2.386	.337	.000	50
<i>Posttest</i>	11.60	1.906	.270		

Berdasarkan Tabel 4.4 Hasil uji *Paired T-Test* menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) pengetahuan siswa PMR pada *pretest* sebesar 8,02 dengan standar deviasi 2,386, sedangkan pada *posttest* rata-rata meningkat menjadi 11,60 dengan standar deviasi 1,906. Nilai *standard error* pada *pretest* sebesar 0,337 dan pada *posttest* sebesar 0,270. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (*p value*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pengetahuan siswa PMR dalam bantuan hidup dasar melalui metode *games based learning* dan simulasi.