

BAB V

PEMBAHASAN

A. Karakteristik responden

1. Jenis kelamin

Berdasarkan Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan jenis kelamin kelompok eksperimen tertinggi Perempuan didapatkan 44 responden (73,3%). Mayoritas responden lebih banyak dibandingkan laki-laki dikarenakan jenis kelamin dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang.

Hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari & Widiarti, (2020) yang menyatakan bahwa perempuan memiliki pengetahuan yang cenderung lebih tinggi dibandingkan laki laki. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Jagannatha et al., (2020) yang menunjukkan bahwa dibandingkan dengan laki-laki, perempuan cenderung memiliki tingkat rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Kecenderungan tersebut mendorong perempuan untuk lebih proaktif dalam mencari dan menggali informasi melalui berbagai sumber, seperti literatur dan kegiatan edukatif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan tingkat pengetahuan yang dimiliki.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Fitroh et al., (2019) yang menunjukkan bahwa perempuan cenderung memiliki waktu yang lebih fleksibel untuk melakukan aktivitas pencarian informasi, seperti membaca maupun berdiskusi dengan lingkungan sekitar, sehingga hal tersebut berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan yang dimiliki.

2. Kelas

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi responden menurut kelas menunjukkan bahwa seluruh responden berasal dari kelas 10 dengan total 60 siswa yang terbagi ke dalam beberapa jurusan. Sebagian besar responden berasal dari jurusan MPLB sebanyak 26 siswa (43,3%) diikuti oleh jurusan TJKT sebanyak 19 siswa (31,7%) jurusan FARM sebanyak 9 siswa (15,0%) serta jurusan OTO dan TKR masing masing sebanyak 3 siswa (5,0%).

Kelas tidak dapat dinyatakan sebagai faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan tentang *cardiopulmonary resuscitation*. Karena pengetahuan antara ke 5 jurusan tidak dibandingkan secara langsung. Meskipun demikian, secara umum siswa kelas 10 MPLB memiliki kemampuan penguasaan pengetahuan yang lebih baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa komposisi responden pada kelas tersebut didominasi oleh perempuan, yang dapat memengaruhi gambaran karakteristik sampel dalam penelitian.

Hal ini di perkuat dengan penelitian Jagannatha et al., (2020) yang menunjukkan bahwa dibandingkan dengan laki-laki, perempuan cenderung memiliki tingkat rasa ingin tahu yang lebih tinggi.

3. Usia

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi berdasarkan usia di dapatkan responden kelompok eksperimen usia 14tahun sebanyak 2 responden responden dengan usia 15tahun sebanyak 21, responden usia 16 tahun dengan 34 responden, serta responden dengan usia 17 tahun sebanyak 3 responden.

Usia memengaruhi daya tangkap dan pola pikir individu. Hal ini diperkuat dengan penelitian Kristiawan et al., (2024) menjelaskan bahwa seiring bertambahnya usia, pengalaman dan kematangan seseorang akan meningkat sehingga pengetahuan yang diperoleh pun lebih baik. Namun, pada usia lanjut, kemampuan belajar dan mengingat informasi dapat berkurang karena faktor biologis.

B. Tingkat Pengetahuan

Berdasarkan dari output statistik yang ditampilkan jumlah responden yang di analisis pada penelitian ini merupakan sebanyak 60 responden baik pada pengukuran *pretest* maupun *posttest* tanpa adanya data yang hilang (missing : 0). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden mengikuti proses penelitian secara lengkap sehingga data yang di anggap representatif untuk di analisis lebih lanjut.

Berdasarkan tabel nilai rerata (mean), terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan dari sebelum intervensi dan sesudah intervensi, yaitu 11,7000 pada *pretest* menjadi 17,0333 pada *posttest*. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa secara umum terjadi perubahan ke arah yang lebih baik pada tingkat pengetahuan responden setelah diberikan intervensi.

Hal ini juga diperkuat oleh nilai median yang meningkat dari 12,00 menjadi 18,00 yang menunjukkan bahwa nilai tengah responden juga mengalami kenaikan. Dengan demikian tidak hanya rata rata yang meningkat, tetapi distribusi keseluruhan data juga bergeser ke arah nilai yang lebih tinggi.

Nilai modus pada *pretest* sebesar 9,00 menunjukkan bahwa skor yang paling sering muncul sebelum intervensi relative lebih rendah, sedangkan pada *posttest* modus meningkat menjadi 18,00. Hal ini mengidentifikasikan bahwa setelah intervensi sebagian besar responden cenderung memperoleh skor yang lebih tinggi dan seragam disekitar nilai tersebut. Dari sisi penyebaran data standar deviasi pada *pretest* sebesar 2,99321 menurun menjadi 1,50667 pada *posttest*. Penurunan standar deviasi valiasi atau keragaman jawaban responden menjadi lebih kecil setelah intervensi yang berarti jawaban responden cenderung lebih homogen. Dengan kata lain selain terjadi peningkatan pengetahuan, pemahaman responden juga lebih merata.

Secara keseluruhan hasil analisis deskriptif ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan dalam penelitian mampu meningkatkan pengetahuan responden secara signifikan, ditandai dengan kenaikan nilai mean, median, dan modus serta diikuti dengan penurunan standar deviasi yang menunjukkan peningkatan konsistensi pemahaman antar rseponden. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa intervensi yang dilakukan efektif, meskipun untuk memastikan signifikansi secara statistik diperlukan uji normalitas.

C. Pengaruh pendidikan kesehatan berbasis video veo3 gemini *artificial intelligence* terhadap peningkatan pengetahuan *cardiopulmonary resuscitation*

Berdasarkan uji menggunakan wilcoxon signed-rank test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, nilai *p-value* <.001 yang berarti H_0 di tolak H_a diterima. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh pendidikan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan *cardiopulmonary resuscitation* pada remaja di tolak. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan ada pengaruh pendidikan kesehatan berbasis video veo3 gemini *artificial intelligence* diterima.

Proses terbentuknya pengetahuan pada diri seseorang dimulai ketika individu menerima stimulus atau informasi dari lingkungan melalui pancaindra, seperti melihat, mendengar, membaca, maupun mengalami secara langsung. Informasi yang diterima kemudian masuk ke dalam proses kognitif di otak, di mana individu mulai mempersepsi, memperhatikan, dan menafsirkan makna dari informasi tersebut. Pada tahap awal, seseorang yang belum pernah menerima informasi akan berada pada kondisi tidak tahu karena belum memiliki pengalaman atau pemahaman terhadap suatu objek tertentu. (Lee & Reeves, 2017).

Menurut teori dari Dale, (1969) Seiring dengan paparan tersebut seseorang mulai melakukan proses kognitif seperti mempersepsi informasi, memahami isi pesan, serta mengaitkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Dalam teori Dale, (1969) semakin konkret

pengalaman belajar yang diterima seperti melalui visualisasi gerakan dan simulasi maka semakin mudah individu memahami dan mengingat informasi yang disampaikan.

Menurut Lee & Reeves, (2017). Proses ini kemudian berlanjut pada tahap internalisasi. Dimana informasi yang awalnya individu tidak mengetahui menjadi dapat dipahami dan disimpan dalam memori. Dengan adanya keterlibatan aktif melalui pengalaman audiovisual peserta tidak hanya mengetahui secara teoritis, tetapi juga mampu membayangkan bahkan mempraktikkan konsep yang dipelajari. Oleh karena itu perubahan dari diri seseorang dari tidak memahami menjadi paham terjadi secara bertahap melalui stimulus pembelajaran yang konkret, proses kognitif yang aktif, hingga terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam.

Dalam memori jangka panjang pemanfaatan media video berbasis *artificial intelligence* dapat memperbesar daya tarik pembelajaran dan pemahaman informasi karena disampaikan lewat berbagai jalur seperti visual (gambar dan video), audio (narasi atau keterangan), serta pengalaman secara langsung melalui pengalaman sehingga dapat meningkatkan fokus, perhatian dan pemahaman responden dengan signifikan (Vidanaralage et al., 2022).

Hal ini diperkuat dengan temuan Irma Mustika Sari & Erika Dewi Noorratri, (2023) Yang menyatakan integrasi media video dalam proses edukasi efektif dalam menjaga atensi peserta didik secara berkelanjutan. Yang berujung pada optimalisasi konsentrasi. Pemanfaatan teknologi video tidak hanya memicu kreativitas berfikir akan tetapi juga memperdalam pemahaman melalui stimulasi

visual. Pengetahuan yang mumpuni baik yang bersumber dari pengajar maupun media intruksional menjadi faktor kunci yang memudahkan individu dalam menyerap serta menguasai konsep atau objek tertentu secara lebih mendalam.

Pendapat ini juga di perkuat dengan Freeman et al., (2014) Pendidikan kesehatan berperan sebagai stimulus yang memicu proses belajar. Media dan metode pembelajaran menjadi faktor yang mendukung tingkat keterlibatan peserta, sementara peningkatan pengetahuan merupakan respon atau akibat dari keterlibatan aktif tersebut. Semakin konkret bentuk pengalaman belajar yang digunakan, semakin tinggi pula hasil pengetahuan yang dicapai.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rakhma et al., (2024) yang menyatakan di era digital yang semakin maju, para pendidik semakin mempertimbangkan untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengatasi tantangan pembelajaran sangat dianjurkan. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video, semakin populer di lingkungan pendidikan karena kemampuannya untuk melibatkan siswa selama proses pembelajaran.

D. Keterbatasan

Peneliti menyadari Penelitian dengan judul “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Berbasis Vidio Veo3 Gemini Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Pengetahuan *Cardiopulmonary Resusucitation* Di Smk Nu Kunduran” memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Keterbatasan dalam membuat vidio veo3 diantaranya akses yang menghambat proses pembuatan video animasi.

- b. Penelitian ini hanya menganalisis satu kelompok tanpa adanya pembandingan atau kelompok kontrol.