

PEMBERIAN INFORMASI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG HIV/AIDS PADA SISWA DI SMAN 1 GAMPING YOGYAKARTA

Menik Sri Daryanti¹, Iis Triana²

^{1,2} Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, meniksridaryanti@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Tanggal di Publikasi: Desember 2020

Kata kunci:

Pengetahuan

HIV/AIDS

Permainan ular tangga

ABSTRAK

Stigma terhadap orang HIV/AIDS sangat berdampak negatif yang akan menyebabkan mereka dikucilkan. Edukasi pada anak-anak mengenai isu HIV dan AIDS bisa diberikan di sekolah-sekolah untuk membantu meningkatkan program pemerintah tentang Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR). Peran lembaga yang bergerak di bidang pencegahan dan penanganan HIV dan AIDS sangat membantu para remaja khususnya siswa akan pentingnya mencegah penularan HIV dan AIDS. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas metode ular tangga terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMAN 1 Gamping, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan jenis *pre eksperimen* dengan desain *one group pretest posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Gamping kelas X IPS sejumlah 15 siswa, dengan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Pemberian intervensi penyuluhan materi HIV/AIDS dengan metode ular tangga. Analisis data menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan *p value* <0,05 yaitu 0,002 sehingga ada perbedaan antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya permainan ular tangga. Terjadi peningkatan pengetahuan responden tentang HIV/AIDS dengan intervensi pemberian pendidikan kesehatan melalui metode permainan yaitu ular tangga sehingga permainan ular tangga dapat direkomendasikan sebagai metode alternatif baru dan efektif.

Stigma on people with HIV / AIDS has a very negative impact that will cause them to be ostracized. Education for children about HIV and AIDS issues can be provided in schools to help improve government programs on Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR). The role of institutions engaged in the prevention and treatment of HIV and AIDS is very helpful for teenagers, especially students of the importance of preventing HIV and AIDS transmission. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the snake and ladder games on adolescent knowledge about HIV / AIDS at SMAN 1 Gamping, Sleman, Yogyakarta. This study used a pre-experimental type with one group design pretest posttest design. The sample in this study were 15 students of SMAN 1 Gamping class X IPS1, with purposive sampling techniques. Provision of counseling interventions on HIV / AIDS material with snakes and ladders method. Data analysis using the Mann-Whitney test. The results showed a *p value* <0.05 which is 0.002 so there was a difference between knowledge before and after the snake ladder game was given. An increase in respondents' knowledge about HIV / AIDS by providing health education interventions through the game method is snakes and ladders so that snakes and ladders can be recommended as a new and effective alternative method.

PENDAHULUAN

Data kasus HIV/AIDS tahun 2016 berdasarkan wilayah yang paling tinggi terdapat di Kabupaten Sleman yaitu HIV sebanyak 868 kasus dan AIDS sebanyak 352 kasus (Dinkes DIY, 2017).

Stigma terhadap HIV/AIDS sangat berdampak negatif. Populasi berisiko akan merasa takut untuk melakukan tes HIV karena apabila terungkap hasilnya reaktif akan menyebabkan mereka dikucilkan. Orang dengan HIV positif merasa takut mengungkapkan status HIV dan memutuskan menunda untuk berobat apabila menderita sakit, yang akan berdampak pada semakin menurunnya tingkat kesehatan mereka dan penularan HIV tidak dapat dikontrol (Shaluhiah, Musthofa, dan Widjanarko, 2015).

Biasanya pada penderita yang mengidap HIV tidak terlihat akan penyakit yang dideritanya, tetapi pada penderita HIV bisa didiagnosis berdasarkan stadium 1 sampai stadium 4. Jika penderita sudah mencapai stadium 4 maka sudah terserang atau terinfeksi AIDS yaitu menurunnya berat badan lebih dari 10% dan komplikasi turunnya sistem imun (Hasanah, 2015).

Pemerintah telah membuat kebijakan untuk penanggulangan HIV/AIDS dengan adanya Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 21 tahun 2013 pasal 9 tentang kegiatan penanggulangan HIV dan AIDS yaitu promosi kesehatan, pencegahan penularan HIV, pemeriksaandiagnosis HIV, pengobatan, perawatan, dukungan, dan rehabilitasi. Sedangkan dalam pasal 11 dijelaskan bahwa salah satu promosi

kesehatan adalah pada remaja dan dewasa (Permenkes RI, 2013).

Upaya penjangkauan terhadap kelompok remaja juga dilakukan melalui kegiatan Komunikasi Informasi dan Edukasi (KIE), Focus Group Discussion (FGD), dan penyuluhan ke sekolah-sekolah dan kelompok remaja lainnya (Kementerian Kesehatan, 2015).

Materi tentang HIV/AIDS juga bisa diberikan di sekolah-sekolah untuk membantu meningkatkan program pemerintah tentang Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR). Sekolah tersebut bisa membantu menyediakan informasi sesuai dengan usia mengenai HIV dan AIDS yang dibuat untuk memberikan edukasi pada anak-anak mengenai isu HIV dan AIDS. Edukasi seperti ini dapat mengurangi perilaku berisiko dan memperkecil penularan HIV dan AIDS dikalangan remaja. Peran lembaga yang bergerak di bidang pencegahan dan penanganan HIV dan AIDS sangat membantu para remaja khususnya siswa akan pentingnya mencegah penularan HIV dan AIDS serta mengurangi perilaku berisiko tinggi yang dapat menjadi media penularan HIV dan AIDS (Andalia, Agnes, dan Ridhwan, 2017).

Pengetahuan responden tentang kesehatan reproduksi salah satunya tentang HIV/AIDS adalah 11.5% kurang, 81.3% sedang, dan 7.3% baik. Data menunjukkan bahwa remaja yang memiliki pengetahuan baik masih sedikit sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk memberikan intervensi agar pengetahuan responden dapat meningkat menurut Irawan (2016).

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN 1 Gamping dengan

wawancara langsung pada 10 siswa kelas X IPS, didapatkan hasil bahwa sebagian dari mereka sudah pernah mendapatkan penyuluhan tentang HIV/AIDS. Pengetahuan mereka tentang HIV/AIDS yaitu mereka sudah mengetahui kalau HIV/AIDS adalah penyakit yang berbahaya, tetapi mereka kurang memahami alasannya karena terasa bosan dan mengantuk ketika diberikan penyuluhan. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS harus ditingkatkan lagi dengan metode penyuluhan yang lebih baik. Penyuluhan tentang HIV/AIDS di SMAN 1 Gamping sudah pernah dilakukan, tetapi penyuluhan dengan metode ular tangga belum pernah dilakukan. Metode ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dilakukan untuk penyuluhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis *pre eksperimen* yaitu mengukur pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen). Desain yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Gamping kelas X IPS¹ sejumlah 15 siswa, dengan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Pemberian intervensi penyuluhan materi HIV/AIDS dengan metode ular tangga dilakukan setelah pretest, dan kemudian 2 minggu selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa tentang materi HIV/AIDS. Pengukuran pengetahuan siswa menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan uji Mann-Whitney.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Gamping sangat peduli terhadap kesehatan reproduksi remaja, hal ini diwujudkan dengan diberikannya pendidikan mengenai kesehatan reproduksi pada mata pelajaran Pengembangan Diri/ BK. Guru BK juga bekerja sama dengan pihak Puskesmas terdekat yaitu Puskesmas Gamping II dalam memberikan materi kesehatan reproduksi khususnya terkait HIV/AIDS.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Sebelum Diberikan Penyuluhan dengan Metode Ular Tangga

Pengetahuan Sebelum	Frekuensi (F)	Persentase (P)
Baik	5	33%
Cukup	9	60%
Kurang	1	7%
Total	15	100%

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden sebelum diberikan permainan ular tangga sebagian besar berpengetahuan cukup sebanyak 9 responden (60%), berpengetahuan baik sebanyak 5 responden (33%) dan berpengetahuan baik sebanyak 1 orang (7%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Sesudah Diberikan Penyuluhan dengan Metode Ular Tangga

Pengetahuan Sesudah	Frekuensi (F)	Persentase (P)
Baik	12	80%
Cukup	3	20%
Kurang	-	-
Total	15	100%

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden sesudah diberikan permainan ular tangga sebagian besar berpengetahuan baik

sebanyak 12 responden (80%), dan berpengetahuan cukup sebanyak 3 responden (20%).

Tabel 3. Perbedaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Penyuluhan dengan Metode Ular Tangga

N	Pre-test Mean	Post-test Mean	Asymp.Sig. (2-tailed)
15	69.20	79.53	.002

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa *p value* (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,002 yaitu $<0,05$ sehingga keputusan hipotesis adalah H1 diterima atau ada perbedaan antara pengetahuan sebelum dan pengetahuan sesudah diberikan permainan ular tangga.

Tingkat Pengetahuan Sebelum Diberikan Penyuluhan dengan Metode Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden sebelum diberikan permainan ular tangga sebagian besar berpengetahuan cukup sebanyak 9 responden (60%). Dalam penelitian ini tingginya pengetahuan yang cukup pada responden sebelum diberikan permainan ular tangga yaitu karena responden sudah pernah mendapatkan penjelasan tentang HIV/AIDS dari Puskesmas terdekat dan guru BK. Penjelasan HIV/AIDS yang pernah responden terima hanya secara garis besar saja, dan responden mendapat materi tentang HIV/AIDS kurang lebih sudah 5 bulan yang lalu dari dilaksanakannya *pretest*.

Hal ini sejalan dengan penelitian Husaini, dkk (2016) yaitu remaja yang sudah pernah mendapatkan informasi yang sudah terlalu lama cenderung akan cepat lupa, dikarenakan rasa kepuasan

remaja hanya sesaat. Rasa kepuasan ini ada hubungannya dengan rasa ingin tahu, ketika rasa ingin tahunya sudah terpenuhi maka saat itu juga mereka akan merasa puas.

Dari hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa setiap pengetahuan seseorang nilai dari hasil pretest, dan ketika responden tersebut sudah mendapatkan hasil yang terbaik maka disini informasi yang ia terima kemungkinan bisa dari berbagai macam dan bisa juga informasi yang ia dapatkan waktunya belum terlalu lama.

Tingkat Pengetahuan Sesudah Diberikan Penyuluhan dengan Metode Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden sesudah diberikan permainan ular tangga sebagian besar berpengetahuan baik sebanyak 12 responden (80%). Dalam penelitian ini tingginya pengetahuan yang baik pada responden sesudah diberikan permainan ular tangga bisa juga dikarenakan mayoritas responden perempuan.

Hal ini sejalan dengan teori (Zaen, 2017) yaitu remaja yang berjenis kelamin perempuan lebih mempunyai pengetahuan yang baik dibandingkan dengan remaja laki-laki, remaja perempuan cenderung lebih aktif dalam mencari informasi tentang hal-hal tertentu.

Dalam posttest ini responden sangat aktif ketika belajar sambil bermain. Responden cenderung lebih banyak bertanya ketika mereka kurang paham dan mengerti. Hal ini sejalan dengan penelitian Sara (2016) yaitu metode bermain adalah metode pembelajaran kooperatif dimana memberikan kesempatan kepada responden untuk melakukan interaksi

dan berpartisipasi aktif selama intervensi berlangsung.

Masa remaja adalah dimana masa mereka ingin mencari jati dirinya dan ingin menang sendiri. Begitu juga halnya, ketika kita mengadakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan penyuluhan, maka mereka hanya bersemangat dalam waktu sesaat. Ketika penyuluhan tersebut tidak kita buat semenarik mungkin, maka penyuluhan yang kita lakukan tidak akan ada hasilnya. Jadi disini penyuluhan yang dilakukan sambil bermain tujuannya cuma satu yaitu untuk menghindari terjadinya kebosanan. Dimana ketika dilakukan penyuluhan dengan intervensi permainan ular tangga ini responden terlihat aktif dalam proses belajarnya.

Perbedaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Penyuluhan dengan Metode Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan *p value* <0,05 yaitu 0,002 sehingga ada perbedaan antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya permainan ular tangga. Terjadi peningkatan pengetahuan responden tentang HIV/AIDS dengan intervensi pemberian pendidikan kesehatan melalui metode permainan yaitu ular tangga.

Peningkatan pengetahuan ini juga disebabkan karena saat peserta mengikuti posttest, maka wawasannya lebih bertambah karena sudah mendapatkan penjelasan dan juga sudah mendapatkan pengalaman dari pretest. Selain dengan bermain responden akan lebih leluasa untuk mengelola informasi yang ia dapatkan, hal seperti ini yang bisa menyebabkan peningkatan pengetahuan responden.

Hal ini sejalan dengan teori (Trianto dalam Sara, 2016) yaitu penerimaan informasi dengan permainan

ular tangga akan memiliki intensitas lebih tinggi untuk mempersepsikan sebuah informasi.

Berdasarkan teori menurut Notoatmodjo (2012), untuk mendapatkan hasil yang efektif pada peningkatan pengetahuan diperlukan alat bantu media, adapun fungsi dari media itu adalah membantu pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan dan untuk menarik perhatian sasaran pendidikan. Pemilihan dan penggunaan alat bantu media merupakan salah satu komponen yang penting dilakukan, dengan tujuan agar penggunaan indera sebanyak-banyaknya.

Berdasarkan dari penelitian Lathifa (2015) bahwa terbatasnya media dan model pembelajaran yang digunakan pada pendidikan kesehatan, maka dapat diterapkan cara belajar menggunakan permainan yaitu metode ular tangga. Karena dapat diketahui bahwa ada perbedaan pengetahuan responden ketika diberikan metode ceramah dengan metode ular tangga, sehingga metode ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya pendidikan kesehatan.

Saat proses penelitian dengan permainan ular tangga dilakukan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Siswa lebih mudah mengingatkan apa yang sudah ia dapat ketika mereka langsung melakukan permainan sambil belajar. Disini daya ingat siswa tentang materi HIV/AIDS yang sudah pernah mereka terima sebelumnya dari Puskesmas terdekat yaitu lebih mudah mereka pahami karena dibantu dengan adanya gambar-gambar materi tentang HIV/AIDS itu sendiri. Hal ini sejalan dengan teori (Kholid dalam Puspitaningtiyas dkk, 2017) yaitu proses pembelajaran dan pengembangan materi dapat dilakukan dengan berbagai cara,

salah satunya ialah dengan optimalisasi media. Media pembelajaran pada mulanya hanya dianggap alat bantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret, memotivasi serta meningkatkan daya serap, serta daya ingat siswa dalam belajar. Siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini lebih mudah memahami ketika peneliti menyampaikan materi, karena mereka langsung bisa melihat gambar dan langsung bisa berpikir tentang materi yang telah disampaikan peneliti.

Hasil diatas juga sejalan dengan teori (Sumantri dkk dalam Puspitaningtiyas dkk, 2017) yaitu selain dapat memotivasi seseorang dalam proses pendidikan terutama penggunaan media grafis yaitu media yang menuangkan pesan dalam bentuk tulisan, huruf, gambar, dan symbol yang mengandung arti, seseorang dapat melibatkan lebih dari satu panca indra. Semakin banyak indra yang digunakan maka semakin baik bahkan semakin banyak pesan atau informasi yang diperoleh. Demikian pada hakekatnya manusia belajar melalui enam tingkatan, dan dari apa yang dilihat dan didengar manusia saat belajar yaitu nilainya sebanyak 50%.

Metode pembelajaran ini merupakan salah satu dari beberapa metode simulasi. Karakteristik metode permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini digunakan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit (Mudlofir dan Rusydiyah, 2016). Demikian juga hasil dari penelitian ini responden yang mendapatkan intervensi pendidikan kesehatan dengan ular tangga lebih ceria

ketika bisa langsung bergerak aktif untuk bermain dan melihat langsung isi materinya, ketimbang responden yang hanya mendapatkan intervensi pendidikan kesehatan menggunakan ceramah yang sudah biasa dilakukan di sekolah dan hanya bisa mendengarkannya saja.

Penyampaian informasi melalui permainan ular tangga sangat mempengaruhi peningkatan pengetahuan seseorang dari sebelumnya, hal ini dikarenakan dalam permainan ular tangga, peserta lebih mudahberinteraksi satu sama lain, peserta juga lebih aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat masing-masing, dan peserta cenderung tidak mengantuk dalam menerima informasi yang ia dapatkan.

Dari hasil pembahasan diatas, dapat dinyatakan bahwa pendidikan kesehatan yang sering kita sebut dengan penyuluhan lebih efektif dilakukan dengan metode ular tangga. Metode ular tangga sangat berpengaruh positif terhadap materi yang disampaikan dan terhadap peserta yang akan menerima materi tersebut. Selain efektif digunakan untuk penyuluhan, metode ular tangga pun dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar bisa menciptakan suasana kelas yang ceria, peserta aktif, dan berharap materi yang disampaikan akan lebih bisa diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian informasi melalui metode ular tangga terhadap pengetahuan tentang HIV/AIDS pada siswa di SMAN 1 Gamping Yogyakarta.

Diharapkan dalam memberikan pendidikan kesehatan kepada siswa agar dapat menggunakan metode yang

menarik salah satunya metode permainan dengan ular tangga, sehingga siswa tidak jenuh saat diberikan pendidikan kesehatan. Dengan begitu, informasi akan sampai kepada siswa dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andalia, N, Agnes, dan Ridhwan, M. (2017). Hubungan Antara Pengetahuan Dengan Persepsi Siswa Terhadap Penularan Penyakit AIDS. *Jurnal Serambi Ilmu*, Edisi Maret 2017 Volume 28 Nomor 1. hlm 51-58.
- Hasanah, A. (2015). Pengaruh Penyuluhan Tentang HIV/AIDS Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Pencegahan HIV/AIDS Pada Remaja Kelas Kelas XI MAN 2 Yogyakarta. Yogyakarta: Skripsi Program Studi D4 Bidan Pendidik Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Husaini. Panghiyangan, R. Saputra, M. (2017). Pengaruh Penyuluhan HIV/AIDS terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang HIV/ AIDS Mahasiswi Akademi Kebidanan Banjarbaru. *Buletin Penelitian Kesehatan*, Vol. 45, No. 1, Maret 2017. Hlm 11 – 16.
- Irawan, E. (2016). Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi Di Desa Kertajaya. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, Vol. IV No. 1 April. Hlm 26-31.
- Kementerian Kesehatan RI. (2015). *Laporan Perkembangan HIV/AIDS Triwulan I Tahun 2015* dalam <http://www.aidsindonesia.or.id/lis/t/7/Laporan-Menkes>.
- Kementerian Kesehatan RI. (2015). *Statistik Kasus HIV/AIDS di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Lathifa, S, T. (2015). *Perbandingan Antara Tingkat Pengetahuan Ibu Hamil Sebelum dan Sesudah Mengikuti Program Kelas Ibu Di Wilayah Bangsri Jepara*. Surakarta : Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mudlofir A, Rusydiyah E, F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Raja Grafindo Persada.
- Notoatmodjo, S.. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permenkes RI. (2013). Permenkes RI Nomor 21 tentang Penanggulangan HIV/AIDS Tahun 2013 dalam <https://www.kebijakanaidsondonesia.net/id/dokumen-kebijakan/download/17-peraturan-pusat-national-regulation/361-permenkes-ri-no-21-tahun-2013-tentang-penanggulangan-hiv-dan-aids>.
- Puspitaningtiyas. R, dkk. (2017). Perbandingan Efektivitas Dental Health Education Metode Ceramah dan Metode Permainan Simulasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak. *Jurnal e-GiGi (eG)*. Volume 5 Nomor 1, Januari-Juni 2017. Hlm 68-73.
- Sara P. (2016). Efektivitas Metode Pendidikan Kesehatan Dengan Simulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang. Naskah Publikasi Keperawatan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Shaluhiyah, Z, Musthofa,S, B, Widjanarko, B. (2015). Stigma Masyarakat terhadap Orang dengan HIV/AIDS. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional* Vol. 9, No. 4, Mei 2015. hlm 333-339.

Zaen, A. Z. (2017). Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Dengan Sikap Siswa Tentang Penyalahgunaan NAPZA di SMA Negeri 1 Sleman Yogyakarta. Yogyakarta : Skripsi Stikes Jendral Achmad Yani.