

**PENGARUH PERMAINAN MAGASADA (REMAJA PENCEGAH HIV DAN AIDS AKTIF) DALAM
MENINGKATKAN PENGETAHUAN,SIKAP DAN MOTIVASI TERHADAP PENCEGAHAN PENYAKIT HIV DAN
AIDS TERHADAP REMAJA PADA SMP XX-6 KARTIKA KOTA KENDARI TAHUN 2017**

Hesti Luwiyana¹ Hartati Bahar² Andi Faizal Fahclevy³
Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo¹²³
luwiyanhesti@gmail.com¹ strauus.levi@gmail.com²

ABSTRAK

Human Immunodeficiency Virus atau HIV adalah sebuah virus yang menyebabkan penurunan sel darah putih bernama sel CD4 yang dapat menyebabkan AIDS dan dapat menimbulkan berbagai jenis penyakit lainnya. *Acquired Immune Deficiency Syndrome (AIDS)* adalah suatu kumpulan gejala penyakit kerusakan sistem kekebalan tubuh, bukan penyakit bawaan tetapi didapat dari hasil penularan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan MAGASADA (Remaja Pencegaha HIV dan AIDS Aktif) dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan motivasi terhadap pencegahan penyakit HIV dan AIDS terhadap remaja pada SMP XX-6 Kartika Kota Kendari tahun 2017. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Sebagai alat pengumpulan data digunakan kuesioner. Populasi pada penelitian ini sebanyak 211 siswa. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP XX-6 Kartika. Desain penelitian ini menggunakan *pra-eksperimen* dengan pola rancangan *one group pre test and post test design*. Teknik pengambilan sampel responden menggunakan *non probability* dengan cara *purposive sampling*. Analisis statistik menggunakan uji statistik *Mc nemar*. Hasil uji *Mc nemar* menunjukkan ada perbedaan yang signifikan pada pengetahuan *p value* (0,016) < α (0,05), sikap *p value* (0,00) < α (0,05), dan motivasi *p value* (0,017) < α (0,05). Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan pengetahuan, sikap dan motivasi sebelum dan sesudah dilakukan intervensi dengan permainan MAGASADA selama 21 hari. Tingkat pengetahuan, sikap dan motivasi yang baik dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS dapat mengurangi resiko penularan HIV dan AIDS pada siswa.

Kata Kunci : HIV dan AIDS, pengetahuan, sikap dan motivasi

ABSTRACT

Human Immunodeficiency Virus or HIV is a virus that causes a decrease in white blood cells called CD4 cells that can lead to AIDS and can cause many other diseases. Acquired Immune Deficiency Syndrome (AIDS) is a collection of symptoms immune system damage, is not an congenital disease but can result from infection. This study aims is to know the effect of MAGASADA game ts obtained from this study was to determine the effect of the game MAGASADA (Adolescent Preventer of HIV and AIDS Active) for increasing the knowledge, attitude and motivation to prevention of HIV and AIDS among adolescents in Kartika SMP XX-6 Kendari 2017. The method used descriptive quantitative. As a means of data collection used questionnaire. The populations in this study are 211 students. The samples in this study are students of class VII XX-6 Kartika. This study design used a pre-experimental design with one group pre test and post test design pattern. The sampling technique used non-probability technique by purposive sampling. Statistical analysis used Mc Nemar test. Mc Nemar test results showed there are a significant differences in knowledge with *p value* (0.016) < α (0.05), attitude *p value* (0.00) < α (0.05), and motivation *p value* (0.017) < α (0.05). This is evidenced by the differences in knowledge, attitudes and motivation before and after intervention with MAGASADA game for 21 days. The good level of knowledge, attitudes and motivation in HIV and AIDS prevention efforts can reduce the risk of transmission of HIV and AIDS on students.

Keywords: HIV and AIDS, the knowledge, the attitude and the motivation.

PENDAHULUAN

HIV adalah singkatan dari *Human Immunodeficiency Virus* (HIV), yaitu virus yang menyebabkan AIDS (*Acquired Immune Deficiency Syndrome*) dengan cara menyerang sel darah putih sehingga dapat merusak sistem kekebalan tubuh manusia¹.

Penyakit HIV dan AIDS sebagai manifestasi perilaku seks bebas dapat menular melalui berbagai macam cara, namun yang paling besar potensi penularannya adalah melalui hubungan seksual, baik itu seks bebas maupun homoseksual, dan perilaku tersebut remaja ketahui melalui media massa, cetak, TV dan radio, web on line dan jejaring sosial lainnya serta pengaruh teman sebaya yang pernah melakukan hubungan seks pra nikah².

Data dari *World Health Organisation* (WHO) tahun 2015 menunjukkan adanya peningkatan kurang lebih 60 % penderita HIV pada usia 15-24 tahun. Secara global penderita HIV pada usia dibawah 25 tahun. Karena di usia remaja keinginan untuk melakukan hubungan seksual merupakan kekuatan atau dorongan yang sangat kuat. Dengan hal tersebut remaja akan rentan untuk menjadi resiko terkena HIV dan AIDS.³.

Laporan badan PBB yang menangani masalah anak dan anak UNICEF menyebutkan sekitar 71.000 remaja berusia antara 10-19 tahun meninggal dunia karena virus HIV pada tahun 2005. Jumlah itu meningkat menjadi 110.000 jiwa pada tahun 2012⁴.

Pada tahun 2015 menunjukkan bahwa sebagian besar kasus baru AIDS terdapat pada umur 20-29 tahun, 30-39 tahun, dan 40-49 tahun. Kelompok umur tersebut masuk ke dalam kelompok umur produktif yang aktif secara seksual dan termasuk kelompok umur yang menggunakan NAPZA. Estimasi dan proyeksi jumlah orang dengan HIV dan AIDS di Indonesia pada tahun 2015 adalah sebanyak 735.256 orang dengan jumlah infeksi baru sebanyak 85.523 orang⁵.

Berdasarkan kelompok umur, penderita AIDS tertinggi di Sulawesi Tenggara terdapat pada kelompok umur 25-49 tahun sebesar 76% (91 kasus), kemudian kelompok umur 20-24 tahun sebesar 9%, yang perlu menjadi catatan, kasus AIDS di Sulawesi Tenggara ditemukan pada hampir semua kelompok umur, kecuali pada kelompok umur 5-14 tahun tidak ada kasus yang dilaporkan⁶.

Data Dinas Kesehatan provinsi Sulawesi Tenggara tahun 2016 kasus HIV dan AIDS di triwulan I dari bulan januari sampai dengan bulan oktober terdapat 134 kasus. Yang dimana

didominasi oleh usia produktif, kelompok umur 15-20 tahun dan kelompok umur 20-49 tahun. Kelompok umur produktif menduduki peringkat kedua terbanyak untuk penderita HIV dan AIDS pada umur produktif dibandingkan dengan pekerja lainnya⁷.

Meningkatnya angka kasus penderita HIV dan AIDS yang ada di Kota Kendari, erat kaitannya dengan gaya hidup bebas para remaja, seperti seks bebas, hal ini mungkin sudah terjadi hampir di seluruh kota-kota besar yang ada di Indonesia, tak terkecuali Kendari. Di Kota Kendari berdasarkan survey perilaku seksual remaja tahun 2007 oleh Dinas Kota Kendari bekerjasama dengan Komisi Penanggulangan Aids (KPA) Kota Kendari menunjukkan bahwa terjadi variasi tren seksual di kalangan remaja, yaitu 2% melakukan hubungan seks, 1% melakukan oral seks, 2% menempelkan alat kelamin dan 10% memegang area sensitive serta 85% perilaku seks lainnya

Hal ini. Dapat terjadi karena oleh ketidakpahaman dan ketidakpedulian remaja terhadap HIV dan AIDS, akibat kurangnya informasi HIV dan AIDS yang dikemas dengan bahasa yang mudah dimengerti dan cara yang tidak membosankan sekaligus tidak memberi contoh, sehingga dapat diterima dengan baik oleh para remaja.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pra-Eksperimental dengan menggunakan rancangan *One Group Pre test – Post test Design* yang hanya mempergunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembanding).

Perlakuan : O_1 _____ x _____ O_2

Keterangan :

- O_1 = Pengukuran pertama (*pre test*) sebelum perlakuan
- X = Eksperimen atau perlakuan berupa permainan edukatif Magasada pencegahan HIV dan AIDS Aktif pada remaja
- O_2 = Pengukuran kedua (*post test*) setelah diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017 yang berjumlah 211 orang. Teknik Pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan cara *purposive sampling* yang berjumlah 68 siswa kelas VII. Pegumpulan data terdiri data primer dan data sekunder. Untuk data primer terdiri dari karakteristik responden, pengetahuan, sikap dan motivasi siswa diperoleh melalui angket

dengan menggunakan kuesioner. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah data gambaran umum SMP XX-6 Kartika yang diperoleh dari sekolah.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Umur Di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Umur Responden (Tahun)	Jumlah	Persen (%)
11	2	2,9
12	36	52,9
13	25	36,8
14	3	4,4
15	2	2,9
Total	68	100

Sumber : *Data Primer, diolah Maret 2017*

Data tabel 1 menunjukkan bahwa responden paling banyak berusia 12 tahun. Responden 12 tahun adalah sebanyak 52,9%. Responden tertua berusia 15 tahun sebanyak 2,9%. Responden termuda berusia 11 tahun sebanyak 2,9%.

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Jenis Kelamin	Jumlah	Persen (%)
Laki-laki	35	51,5
Perempuan	33	48,5
Total	68	100

Sumber : *Data Primer, diolah Maret 2017*

Data tabel 2 menunjukkan bahwa antara responden laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan yang cukup besar. Responden laki-laki memiliki jumlah lebih besar dari pada perempuan. Responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 51,5% dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 48,5%.

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Pengetahuan tentang pencegahan HIV dan AIDS Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan MAGASADA DI SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Pengetahuan	Hasil			
	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Cukup	60	88,2	67	98,5
Kurang	8	11,8	1	1,5
Total	68	100	68	100

Sumber: *Data Primer, diolah Maret 2017*

Data tabel 3 menunjukkan bahwa dari 68 responden yang memiliki pengetahuan cukup saat

pre test sebanyak 60 (88,2%) dan responden yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 8 (11,8%). Setelah dilakukannya intervensi didapatkan responden yang memiliki pengetahuan cukup pada saat *post test* bertambah menjadi 67 (98,5%) dan responden yang memiliki pengetahuan kurang hanya 1 (1,5%).

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Sikap tentang pencegahan HIV dan AIDS Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan MAGASADA DI SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Sikap	Hasil			
	Pre Test		Post Test	
	N	%	n	%
Positif	36	52,9	60	88,2
Negatif	32	47,1	8	11,8
Total	68	100	68	100

Sumber: *Data Primer, diolah Maret 2017*

Data tabel 4 menunjukkan bahwa dari 68 responden yang memiliki sikap positif saat *pre test* sebanyak 36 (52,9%) dan responden yang memiliki sikap negatif sebanyak 32 (47,1%). Setelah dilakukannya intervensi didapatkan responden yang memiliki sikap positif pada saat *post test* bertambah menjadi 60 (88,2%) dan responden yang memiliki sikap negatif hanya 8 (11,8%).

Tabel 5. Distribusi Responden Berdasarkan Motivasi tentang pencegahan HIV dan AIDS Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan MAGASADA DI SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Motifasi	Hasil			
	Pre Test		Post Test	
	N	%	n	%
Baik	49	72,1	61	89,7
Buruk	19	27,9	7	10,3
Total	68	100	68	100

Sumber: *Data Primer, diolah Maret 2017*

Data tabel 5 menunjukkan bahwa dari 68 responden yang memiliki motivasi baik saat *pre test* sebanyak 49 (72,1%) dan responden yang memiliki motivasi buruk sebanyak 19 (27,9%). Setelah dilakukannya intervensi didapatkan responden yang memiliki motivasi baik pada saat *post test* bertambah menjadi 61 (89,7%) dan responden yang memiliki motivasi buruk hanya 7 (10,3%).

Tabel 6. Hasil Uji *Mc Nemar* Pengetahuan Sebelum dan Sesudah (*Pre test* dan *Post test*) Intervensi tentang Pencegahan HIV dan AIDS di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Pengetahuan (Pre Test)	Pengetahuan (Post Test)				Total	P value	
	Cukup		Kurang				
	n	%	n	%	N		%
Cukup	60	88,2	0	0	60	88,2	0.016
Kurang	7	10,3	1	1,5	8	11,8	
Total	67	98,5	1	1,5	68	100	

Data tabel 6 menunjukkan bahwa sebelum diberikan metode permainan Magasada dari 68 responden, terdapat 60 responden memiliki pengetahuan cukup mengenai pencegahan HIV dan AIDS dan 8 responden memiliki pengetahuan kurang. Setelah diberikan permainan Magasada, ternyata dari 68 responden, terdapat 67 responden memiliki pengetahuan cukup tentang pencegahan HIV dan AIDS dan 1 responden yang masih memiliki pengetahuan kurang.

Dari 67 responden yang memiliki pengetahuan cukup tentang pencegahan HIV dan AIDS, responden yang memiliki pengetahuan cukup baik sebelum maupun sesudah diberikan permainan Magasada mengenai pencegahan HIV dan AIDS sebanyak 60 responden dan yang memiliki pengetahuan kurang sebelum dan

sesudah diberikan permainan MAGASADA sebanyak 17 responden. Dan dari 1 responden yang memiliki pengetahuan kurang terdiri atas 1 responden memiliki pengetahuan kurang sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada dan tidak terdapat responden memiliki pengetahuan cukup baik sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh *p value* (0,016) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan edukatif melalui permainan MAGASADA mempengaruhi peningkatan pengetahuan responden tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Tabel 7. Hasil Uji *Mc Nemar* Sikap Sebelum dan Sesudah (*Pre test* dan *Post test*) Intervensi tentang Pencegahan HIV dan AIDS di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Sikap (Pre Test)	Sikap (Post Test)				Total		P value
	Positif		Negatif				
	n	%	N	%	n	%	
Positif	33	48,5	3	4,4	36	52,9	0.000
Negatif	27	39,7	5	7,4	32	47,1	
Total	60	88,2	8	11,8	68	100	

Data tabel 7 menunjukkan bahwa sebelum diberikan metode permainan Magasada dari 68 responden, terdapat 36 responden memiliki sikap positif mengenai pencegahan HIV dan AIDS dan 32 responden memiliki sikap negatif. Setelah diberikan permainan Magasada, ternyata dari 68 responden, terdapat 60 responden memiliki sikap positif tentang pencegahan HIV dan AIDS dan 8 responden yang masih memiliki sikap negatif.

Dari 60 responden yang memiliki sikap positif tentang pencegahan HIV dan AIDS, responden yang memiliki sikap positif baik sebelum maupun sesudah diberikan permainan Magasada mengenai pencegahan HIV dan AIDS sebanyak 33 responden dan yang memiliki sikap negatif sebelum diberikan permainan Magasada berubah menjadi positif setelah diberikan permainan Magasada ada sebanyak 27 responden. Dan dari 8 responden yang memiliki sikap negatif terdiri atas 5 responden memiliki

sikap negatif sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada dan 3 responden memiliki sikap positif sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh *p value* (0,000) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan edukatif kesehatan melalui permainan MAGASADA mempengaruhi peningkatan sikap responden tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017.

Tabel 8. Hasil Uji *Mc Nemar* Motivasi Sebelum dan Sesudah (*Pre test* dan *Post test*) Intervensi tentang Pencegahan HIV dan AIDS di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017

Motivasi (Pre Test)	Motivasi (Post Test)				Total	P value	
	Baik		Buruk				
	n	%	n	%	N		%
Baik	44	64,7	5	7,4	49	72,1	0.017
Buruk	17	25,0	2	2,9	19	27,9	
Total	61	89,7	7	10,3	68	100	

Data tabel 8 menunjukkan bahwa sebelum diberikan metode permainan Magasada dari 68 responden, terdapat 49 responden memiliki motivasi baik mengenai pencegahan HIV dan AIDS dan 19 responden memiliki motivasi buruk. Setelah diberikan permainan edukatif Magasada, ternyata dari 68 responden, terdapat 61 responden memiliki motivasi baik tentang pencegahan HIV dan AIDS dan 7 responden yang masih memiliki motivasi buruk.

Dari 61 responden yang memiliki motivasi baik tentang pencegahan HIV dan AIDS, responden yang memiliki sikap positif baik sebelum maupun sesudah diberikan permainan Magasada mengenai pencegahan HIV dan AIDS sebanyak 44 responden dan yang memiliki motivasi buruk sebelum diberikan permainan Magasada dan berubah menjadi positif setelah diberikan permainan Magasada ada sebanyak 17 responden. Dan dari 7 responden yang memiliki motivasi buruk terdiri atas 2 responden memiliki motivasi buruk sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada dan 5 responden memiliki motivasi baik sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh *p value* (0,000) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan edukatif kesehatan melalui permainan MAGASADA mempengaruhi peningkatan sikap responden tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017.

DISKUSI

Peningkatan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS

Penelitian ini merupakan penelitian intervensi satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding (kelompok kontrol). Kelompok eksperimen ini akan dilakukan pengukuran sebanyak dua kali dimana pengukuran pertama dilakukan sebelum dilakukan intervensi berupa metode Permainan Edukatif tentang HIV dan AIDS (*pre test*) sedangkan pengukuran kedua dilakukan setelah dilakukan intervensi berupa Permainan

Edukatif tentang HIV dan AIDS (*post test*) untuk mengukur tingkat keberhasilan metode Permainan Edukatif (MAGASADA) tentang HIV dan AIDS yang diberikan. Permainan Edukatif (MAGASADA) tentang HIV dan AIDS diberikan pada kelompok eksperimen pada minggu kedua dan minggu ketiga dengan mengambil waktu proses pembelajaran berlangsung dikelas. Pemilihan waktu tersebut berdasarkan kesepakatan pihak SMP khususnya kepala sekolah SMP XX-6.

Dalam prosesnya, Permainan Edukatif (MAGASADA) tentang HIV dan AIDS diberikan pada kelompok eksperimen berlangsung selama $\pm 1,5$ jam, dengan pembagian 15 menit untuk penjelasan cara bermain, lalu 1 jam melakukan permainan dan sisanya 15 menit digunakan untuk sesi tanya jawab. Dalam permainan ini, peneliti dibantu oleh 1 orang asisten peneliti yang bertugas untuk mengarahkan dan mendokumentasikan kegiatan sehingga tiap sesi dapat terlaksana sesuai dengan Satuan Acara Pendidikan yang telah dibuat. Hal tersebut disediakan dengan pertimbangan keterbatasan peneliti dalam menangani jalannya Permainan Edukatif tentang HIV dan AIDS karena peneliti juga berperan sebagai pengarah.

Dalam permainan edukatif ini dilakukan 2 kali intervensi. Penyuluhan kesehatan yang dilakukan dengan cara bermain, dibagi menjadi 2 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 35 orang dalam sekali intervensi dan kelompok berikutnya berjumlah 35 orang dengan menggunakan metode permainan edukatif MAGASADA yang telah dimodifikasi dan memuat materi tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS, kemudian diberikan sesi tanya jawab pada akhir pertemuan. Intervensi yang dilakukan pada kelompok tersebut diberikan setelah responden mengerjakan *pre-test* selama ± 30 menit.

Responden diberikan *pre test* dan *post test* untuk mengukur tingkat pengetahuan, sikap, dan motivasi responden terhadap pencegahan penyakit HIV dan AIDS di sekolah sebelum diberikan intervensi dan sesudah diberikan intervensi dari permainan MAGASADA.

Intervensi untuk kelompok ini dilakukan di ruang kelas VII SMP XX-6 Kartika, hal ini karena alat permainan edukatif MAGASADA membutuhkan tempat yang strategis karena penyuluh akan menuliskan jawaban dipapan tulis agar para responden mengerti dan paham mengenai cara penulisan-penulisan mengenai penyakit HIV dan AIDS maupun singkatan dari HIV tersebut.

Hasil *pre test* responden terhadap pengetahuan sebelum diberikan intervensi berupa permainan edukatif MAGASADA di sekolah persentase terbesar termasuk dalam kategori cukup. Walaupun hasil *pre test* responden banyak yang termasuk dalam kategori cukup, tetapi ada beberapa pencegahan HIV dan AIDS yang kurang dipahami oleh responden. Misalnya, pada materi gejala-gejala penyakit HIV dan AIDS, pencegahan dan beberapa materi lainnya, pengetahuan responden pada materi ini masih kurang. Beberapa responden hanya mengetahui bahwa HIV dan AIDS seperti penyakit lainnya. Namun, responden tidak mengetahui apa penyebab dari penyakit HIV dan AIDS yang rentan untuk terkena siapa saja tanpa memandang umur.

Faktor-faktor yang menyebabkan pengetahuan responden meningkat sebelum diberikan intervensi berupa permainan edukatif karena beberapa hal: ada beberapa responden mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yaitu PMR (palang merah) dalam kegiatannya tersebut mereka diberi penyuluhan mengenai apa itu HIV dan AIDS, kegiatan PMR ini sudah berlalu selama satu tahun (1) dan mereka juga mendapatkan informasi HIV dengan membaca buku penjaskes, memperoleh informasi lewat keluarganya, dan lebih banyak responden asal menjawab dan para responden betul-betul tidak mengetahuinya. Setelah diberikan intrvensi berupa permainan edukatif, baru responden mengerti apa penyebab HIV dan AIDS dan mengenai materi lain yang masih berhubungan dengan penyakit HIV dan AIDS.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa responden yang sudah mendapatkan intervensi berupa permainan edukatif (MAGASADA) mengalami peningkatan dari 88,2% menjadi 98,5% yang termasuk dalam kategori cukup dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS yang dimana terdapat pengaruh yang signifikan sesudah dilakukannya permainan edukatif Magasada. Peningkatan pengetahuan responden dikarenakan adanya kemauan dalam dirinya untuk mengetahui pencegahan HIV dan AIDS melalui permainan edukatif MAGASADA dan memperhatikan intervensi yang diberikan, selain

itu media pembelajaran yang digunakan memberikan motivasi dan pengaruh psikologis untuk responden. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan edukatif MAGASADA. Pemberian informasi dengan permainan edukatif yang menarik dan membuat suasana yang menyenangkan dapat membuat responden lebih muda menerima informasi yang diberikan.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zainab Hikmawati (2016) pengaruh penyuluhan dengan media promosi puzzle gizi terhadap perilaku gizi seimbang pada siswa kelas V di Sd Negeri 06 Poasia. yang menyatakan distribusi responden yang memiliki tingkat pengetahuan cukup sebanyak 88,4% dan yang memiliki tingkat pengetahuan kurang sebanyak 11,6%¹⁰.

proses memperoleh pengetahuan, selain menggunakan panca indera, individu memperoleh pengetahuan dari proses belajar, baik melalui pendidikan formal maupun informal. Dalam proses, rangsangan atau stimulus yang diterima oleh individu berupa informasi tentang inovasi, tertimbun dalam diri individu sampai yang bersangkutan memberikan respon atau (tanggapan) tentang inovasi tersebut, yaitu menerima atau menolak. Adanya rangsangan atau stimuli, kemudian timbul reaksi atau respon terhadap stimulus tersebut dinamakan proses belajar¹¹

Dari hasil penelitian yang dilakukan, menunjukan bahwa masih ada siswa yang memiliki pengetahuan kurang dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS. Faktor-faktor yang menyebabkan masih ada responden yang memiliki pengetahuan kurang karena responden tidak memperhatikan dengan baik pada saat penyuluhan kesehatan berupa permainan edukatif sehingga menyebabkan responden masih memiliki pengetahuan yang rendah baik setelah diberikan permainan maupun sebelum diberikan permainan edukatif.

Sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberi intervensi melalui permainan edukatif (MAGASADA) terhadap pengetahuan responden. Berdasarkan hasil analisis lebih lanjut maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang bermakna pengetahuan responden sesudah diberikan permainan edukatif (MAGASADA) lebih baik dari sebelum diberikan permainan edukatif (MAGASADA) pada kelompok intervensi (P value 0.000, $\alpha=0.05$).

Peningkatan pengetahuan pada kelompok eksperimen ini terjadi setelah diberikan penyuluhan kesehatan, dimana peneliti selaku

komunikator (penyuluh kesehatan) memberikan materi pembelajaran mengenai pencegahan penyakit HIV dan AIDS pada siswa yang telah memenuhi kriteria sebagai responden penelitian sebanyak 68 orang. Peningkatan pengetahuan pada responden dikarenakan adanya kemauan responden untuk mengetahui lebih rinci mengenai pencegahan penyakit HIV dan AIDS, sehingga mereka antusias mengikuti penyuluhan kesehatan tersebut.

Peningkatan Sikap Sebelum dan Sesudah Intervensi tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek.¹² Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial.

Sikap yang dimiliki seseorang adalah suatu jalinan atau suatu kesatuan dari berbagai komponen yang bersifat evaluasi. Secara umum sikap dapat dirumuskan sebagai kecenderungan untuk berespons (secara positif atau negatif) terhadap orang, obyek atau situasi tertentu. Selain bersifat positif atau negatif, sikap memiliki tingkat kedalaman yang berbeda-beda, misalnya sangat benci, agak benci, dan sebagainya. Sikap seseorang dapat berubah dengan diperolehnya tambahan informasi tentang obyek tersebut, melalui persuasi serta tekanan dari kelompok sosialnya.

Hasil *pre test* responden yang memiliki sikap negatif berubah menjadi positif setelah diberi intervensi menggunakan permainan edukatif (MAGASADA) dan diukur saat *post test*. Hal ini, bermakna secara statistik sehingga diperoleh, bahwa penyuluhan kesehatan melalui permainan edukatif (MAGASADA) berpengaruh terhadap peningkatan sikap responden tentang HIV dan AIDS sebelum dan sesudah intervensi. Adanya permainan edukatif MAGASADA cukup mampu untuk membantu responden dalam menentukan sikap sehingga beberapa dari responden sudah bisa merespon tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa responden yang sudah mendapatkan intervensi berupa permainan edukatif (MAGASADA) mengalami peningkatan dari 48,5 menjadi 52,9 yang termasuk dalam kategori positif dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS. Peningkatan sikap responden dikarenakan adanya kemauan dalam dirinya untuk mengetahui pencegahan HIV dan AIDS.

Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan tidak semua sikap siswa dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS masuk dalam kategori positif. Hal ini dikaitkan dengan masih ada siswa yang memiliki sikap negatif dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS. Dimana, hal ini dapat dipengaruhi oleh sikap siswa yang acuh untuk mencari informasi. Siswa lebih memilih untuk bersikap acuh dalam menanggapi penyakit dan upaya pencegahan HIV dan AIDS. Selain itu, banyaknya daftar pelajaran yang didapatkan oleh siswa disekolah membuat para siswa bersikap acuh dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS, para siswa lebih memilih untuk menanggapi dan mencari informasi mengenai pelajaran yang siswa dapat disekolah dibandingkan untuk mencari informasi lain di luar mata pelajaran sekolah.

Sikap responden menunjukkan bahwa responden yang memiliki sikap negatif pada saat *pre test* terdapat sebanyak 32 responden dan pada saat *post test* berkurang menjadi 8 responden. Diketahui bahwa intervensi permainan edukatif Magasada mempengaruhi sikap responden sehingga meningkat. Responden yang memiliki sikap positif baik sebelum dan sesudah diberi permainan edukatif Magasada sebanyak 3 responden, dan responden yang memiliki sikap negatif baik sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada sebanyak 5 responden.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Risak Rinaldi (2015) pengaruh permainan mencocokkan tulisan dengan gambar beserta video terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku mengenai penyakit skabies pada siswa kelas VII dan VIII pondok pesantren darul mukhlisin kota kendari, menyatakan distribusi responden dari 21 responden yang memiliki sikap positif sebanyak 71,4% dan yang memiliki sikap negatif sebanyak 28,6%.¹³

Sejalan dengan hasil dari penelitian ini, maka intervensi penyuluhan kesehatan melalui permainan edukatif (MAGASADA) terkhusus pada remaja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan MAGASADA terhadap peningkatan sikap responden tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS.

Peningkatan Motivasi Sebelum dan Sesudah Intervensi tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS

Faktor-faktor yang berperan dalam pembentukan perilaku dikelompokkan menjadi dua salah satunya yaitu faktor internal dimana faktor yang berada dalam diri individu itu sendiri berupa motivasi untuk mengolah pengaruh-

pengaruh dari luar. Motivasi adalah “pendorongan”; suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹⁴

Ada lima karakteristik motivasi yang di kemukakan oleh Thornburgh, yaitu tingkah laku yang bermotivasi adalah di gerakan, tingkah laku yang bermotivasi yang memberi arah, motivasi menimbulkan intensitas bertindak, motivasi itu selektif, dan motivasi merupakan kunci untuk pemuasan kebutuhan. Kelima karakteristik itu diharapkan menjadi pedoman bagi guru dalam mengatur suasana belajar yang meningkatkan motivasi siswa. Proses pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dan aktif, ini berarti juga bahwa siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Dari hal inilah guru dapat memotivasi siswa dalam upaya pencegahan HIV AIDS. Motivasi yang diberikan oleh para guru dapat membuat para siswa termotivasi untuk menjauhi HIV dan AIDS, sehingga motivasi siswa lebih meningkat.¹⁵

Hasil *pre test* responden sebelum diberikan intervensi berupa permainan edukatif MAGASADA di sekolah persentase terbesar termasuk dalam kategori baik. Walaupun hasil *pre test* responden banyak yang termasuk dalam kategori baik mengenai motivasi, namun kenyataan yang ada dilapangan bahwa para responden asal menjawab pada saat pertanyaan motivasi dan mereka tidak menyangka bahwa jawaban yang mereka ceklist tersebut hasilnya tinggi, dari beberapa siswa hanya sedikit yang mengerti tentang pertanyaan motivasi. Setelah diberikan intervensi berupa permainan edukatif magasada barulah mereka paham dan mengerti mengenai meteri HIV dan AIDS dan pertanyaan yang ada di kuesioner.

Motivasi responden menunjukkan bahwa responden yang memilki motivasi buruk pada saat *pre test* terdapat sebanyak 19 responden dan pada saat *post test* berkurang menjadi 7 responden. Diketahui bahwa intervensi permainan edukatif magasada mempengaruhi motivasi responden sehingga meningkat. Responden yang memilki mitivasi baik, baik sebelum dan sesudah diberi permainan edukatif Magasada sebanyak 5 responden, dan responden yang memiliki motivai buruk baik sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif Magasada sebanyak 2 responden.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa responden yang sudah mendapatkan intervensi berupa

permainan edukatif (MAGASADA) mengalami peningkatan motivasi sudah cukup baik dari 68 siswa terdapat 89,7% yang termasuk dalam kategori baik dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS dan 10,3% responden yang memiliki motivasi buruk dalam memotivasi dirinya sendiri.

Hasil analisis menunjukan bahwa motivasi siswa dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS cukup baik. Selain adanya motivasi yang diberikan oleh guru, hal ini dikarenakan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.¹² Sehingga para siswa mampu untuk memotivasi diri mereka sendiri dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS secara baik. Selain itu, dukungan dari orang sekitar juga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk bergerak dan menjauhi perilaku beresiko terkena HIV dan AIDS.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat siswa yang memiliki motivasi buruk dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS. Hal ini dikaitkan oleh siswa yang masih memiliki sikap acuh untuk memotivasi diri mereka. Pengaruh lingkungan yang buruk juga dapat mempengaruhi motivasi siswa.

Sejalan dengan hasil dari penelitian ini, maka intervensi penyuluhan kesehatan melalui permainan edukatif (MAGASADA) terkhusus pada remaja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan MAGASADA terhadap peningkatan motivasi responden tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS.

SIMPULAN

1. Ada pengaruh permainan edukatif MAGASADA terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas VII SMP tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS sebelum dan sesudah intervensi di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017.
2. Ada pengaruh permainan edukatif MAGASADA terhadap peningkatan sikap siswa kelas VII SMP tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS sebelum dan sesudah intervensi di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017.
3. Ada pengaruh permainan edukatif MAGASADA terhadap peningkatan motivasi siswa kelas VII SMP tentang pencegahan penyakit HIV dan AIDS sebelum dan sesudah intervensi di SMP XX-6 Kartika Kota Kendari Tahun 2017.

SARAN

1. Kepada pihak sekolah dan orang tua siswa diharapkan dapat lebih bekerja sama dalam

upaya pencegahan HIV dan AIDS dikalangan remaja. Pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan penyuluhan mengenai HIV dan AIDS sehingga siswa tidak terjerumus dalam pergaulan bebas.

2. Kepada instansi pemerintah dari hasil ini diharapkan dapat memberikan informasi berupa penyuluhan kesehatan kepada para siswa agar siswa lebih termotivasi lagi, dan perilaku siswa dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS lebih meningkat dan lebih baik lagi.
3. Siswa yang memiliki perilaku yang baik dalam upaya pencegahan HIV dan AIDS sebaiknya di pertahankan dan lebih ditingkatkan sehingga perilaku yang dimiliki lebih bertambah agar kesadaran untuk menjauhi perilaku yang dapat menimbulkan penyakit HIV dan AIDS lebih besar lagi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan adanya penelitian lebih mendalam terkait metode-metode penyuluhan lainnya, misalnya membandingkan pengaruh permainan edukatif dan metode demonstrasi lainnya. Sehingga, dapat ditemukannya metode-metode penyuluhan yang tepat guna dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Kesehatan RI. (2013). *Kementerian Kesehatan RI Pusat Data Dan Informasi kesehatan*.
2. BKKBN. 2014. *Pencegahan dan penularan Hiv/Aids dan data statistik ..* <https://mochamadaldis.wordpress.com>. Di akses 2016
3. WHO.2015-2020. Department of HIV/AIDS, available from; <http://www.who.int/en/>. Diakses pada November 2016.
4. UNICEF. (2012). *Indonesia Laporan Tahunan 2012*. (Online). [http://www.unicef.org/indonesia/id/UNICEF_Annual_Report_\(Ind\)_130731.pdf](http://www.unicef.org/indonesia/id/UNICEF_Annual_Report_(Ind)_130731.pdf). Diakses 25 Oktober 2015.
5. Kementerian Kesehatan RI. (2011- 2016). *Kementerian Kesehatan RI Pusat Data Dan Informasi*. Jakarta Selatan.
6. Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tenggara, 2015. *Profil Kesehatan Sulawesi Tenggara*. Kendari.
7. Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tenggara, 2016. *Data sementara Kesehatan Sulawesi Tenggara*. Kendari.
8. Notoatmodjo,S.(2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
9. Saryono. 2011. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Mitra Cendikia Press: Jogjakarta.
10. Hikmawati, Zainab. 2016. *Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Promosi Puzzle Gizi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri 06 Poasia Kota Kendari Tahun 2016*. Skripsi Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo. Kendari.
11. Ayuningsih, Niasari. 2014. *Pengaruh penyuluhan tentang HIV/AIDS terhadap pengetahuan dan sikap siswa di SMAN Manado*. Jurnal Ilmu Keperawatan Universitas Sam Ratulangi Manado.
12. Notoatmodjo, S.. (2010). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta.
13. Risak, Rinaldi. 2015. *pengaruh permainan mencocokkan tulisan dengan gambar beserta video terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku mengenai penyakit skabies pada siswa kelas VII dan VIII pondok pesantren darul mukhlisin kota kendari Tahun 2015*
14. Haring, Suhartin. 2016. *Gambaran Perilaku Siswa Sma Dalam Upaya Pencegahan Hiv Aids Di Wilayah Kota Kendari Tahun 2015*. Skripsi Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo. Kendari.
15. Priyoto. 2014. *Teori Sikap dan Perilaku Dalam Kesehatan*. Nuha Medika: Yogyakarta.