

METODE SIMULASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENGETAHUAN KOMPREHENSIF HIV/AIDS PADA REMAJA DI SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Kharisma Puspa Ningtyas¹ Nur Yeti Syarifah², *Novi Istanti³
^{1,2,3}STIKES Wira Husada Yogyakarta

*Penulis Korespondensi
email: noviistanti@yahoo.com

Abstrak

Latar Belakang: HIV masih menjadi permasalahan kesehatan di dunia. Berdasarkan Pemerintah Kota Yogyakarta (2023) urutan 3 besar kasus HIV/AIDS tertinggi di DIY terjadi di Kabupaten Bantul 425 kasus, disusul dengan Kabupaten Sleman 422 kasus dan Kota Yogyakarta 291 kasus. Kelompok remaja usia 16-18 tahun merupakan kelompok usia yang rentan terhadap perilaku berisiko terkait dengan HIV/AIDS. Dampak dari HIV bagi remaja yaitu tidak hanya berdampak buruk secara fisik, namun dapat mempengaruhi kesehatan mental, emosi, keadaan ekonomi, dan kesejahteraan sosial dalam jangka panjang.

Tujuan Penelitian: Mengetahui pengaruh Metode Simulasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Komprehensif HIV/AIDS Pada Remaja di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini merupakan *Pre Experimental design* dengan menggunakan design *One Group Pretest Posttest Design*. Sampel penelitian 39 remaja kelas X dan XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Teknik sampling menggunakan *total sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk mengukur pengetahuan. Analisa data menggunakan *t test*.

Hasil: Tingkat pengetahuan remaja kelas X dan XI setelah diberikan metode simulasi permainan monopoli mengalami peningkatan, hal ini dapat diketahui melalui uji *Paired sample t-test* diperoleh ($p\text{ value}=0,000<0,05$). Dengan ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh metode simulasi permainan monopoli terhadap tingkat pengetahuan remaja terkait dengan HIV/AIDS sebelum dilakukan dan setelah dilakukan metode permainan monopoli.

Kesimpulan: Ada pengaruh metode simulasi permainan monopoli terhadap tingkat pengetahuan komprehensif HIV/AIDS pada remaja di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Kata kunci: HIV/AIDS, permainan monopoli, dewasa, pengetahuan

ABSTRACT

Background: HIV is still a health problem in the world. According to the Yogyakarta City Government (2023) the top 3 highest HIV/AIDS cases in Yogyakarta occurred in Bantul Regency with 425 cases, followed by Sleman Regency with 422 cases and Yogyakarta City with 291 cases. The adolescent group aged 16-18 years is an age group that is vulnerable to risky behavior related to HIV/AIDS. The impact of HIV on adolescents is not only physically devastating, but can affect mental health, emotions, economic circumstances, and social well-being in the long term.

Research Objective: Determine the effect of Monopoly Game Simulation Method on Comprehensive Knowledge of HIV/AIDS in Adolescents at SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Research Methods: This type of research is a *Pre-Experimental design* using *One Group Pretest Posttest Design*. The research sample was 39 adolescents of class X and XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. The sampling technique used *total sampling*. Data collection using a questionnaire to measure knowledge. Data analysis using *t test*.

Results: The level of knowledge of adolescents in class X and XI after being given the simulation method of monopoly game has increased, this can be seen through the *Paired sample t-test* obtained ($p\text{ value} = 0.000 < 0.05$). With this it can be seen that there is an effect of the monopoly game simulation method on the level of knowledge of adolescents related to HIV / AIDS before and after the monopoly game method.

Conclusion: There is an effect of monopoly game simulation method on the level of comprehensive knowledge of HIV/AIDS among adolescents at SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Keywords: HIV/AIDS Monopoly Game, HIV/AIDS, Adolescents, Knowledge

LATAR BELAKANG

Kesehatan dalam kelompok remaja lebih menyeluruh dibandingkan pada kesehatan pada kelompok usia yang lain, yaitu terkait dengan periode pubertas. Periode pubertas ialah periode transisi pada usia anak-anak menuju usia dewasa. Remaja juga memiliki masalah yang sangat mengkhawatirkan berhubungan dengan masa peralihan. Salah satunya ialah gaya hidup yang buruk. Gaya hidup buruk pada sekumpulan remaja terjadi karena dari waktu peralihan bagi remaja ditandai melalui perubahan fisik, psikis, serta sosial. Perubahan tersebut membuat remaja menjadi labil dengan mudah emosi.

Pola hidup tidak sehat ini tentu saja memunculkan berbagai permasalahan bagi remaja. Permasalahan yang sering terjadi pada kelompok remaja contohnya, masalah seksualitas (kehamilan tidak diinginkan dan aborsi), Penyakit Menular Seksual (PMS), HIV/AIDS, perilaku merokok, mengkonsumsi alkohol, dan penyalahgunaan Napza (Ali, 2014).

Program Pusat Informasi dan Konseling Kesehatan Reproduksi Remaja (PIK-KRR) ialah salah satu usaha yang dilakukan pemerintah guna mengatasi masalah kesehatan reproduksi remaja. PIK-KRR merupakan suatu badan kegiatan program kesehatan reproduksi remaja yang dikelola dari, oleh, dan untuk, guna memberi pelayanan informasi dan penyuluhan mengenai kesehatan reproduksi dan kegiatan lainnya (Ali, 2014).

Remaja termasuk dalam kelompok usia yang sering berisiko dengan salah satu faktor pemahaman tentang HIV/AIDS yang sangat sedikit. Sebagian remaja belum memahami secara keseluruhan terkait penyakit HIV/AIDS. Meskipun diantara remaja menganggap, HIV sebagai penyakit yang tidak berbahaya, dan beberapa remaja tidak memahami tentang penyakit ini. Meskipun dengan memahami dan promosi yang akurat, penyebaran bisa mengurangi kematian yang disebabkan HIV/AIDS (Priastana & Sugiarto, 2018). Jika remaja tidak diberikan informasi akurat atas proses reproduksi pada masa ini, maka mereka akan rentan, termasuk terhadap penyakit membahayakan yaitu HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) menyebabkan AIDS (Astari & Fitriyani, 2019). Menurut WHO (2022), secara global diperkirakan 39,0 juta menderita HIV. Tahun yang serupa sebesar 1,3 juta tertular HIV dan 630.000 meninggal akibat penyakit HIV. Masalah HIV di Asia Tenggara

menempati urutan ketiga teratas di dunia, diperkirakan 3,9 juta menderita HIV/AIDS dan 85.000 meninggal akibat HIV/AIDS.

Besaran masalah AIDS di Indonesia ialah 121.101 kasus dan 7.036 kasus antara lain adalah masalah di tahun 2019. Jumlah kematian dampak AIDS di Indonesia sebesar 614 jiwa (Kemenkes RI, 2019). Menurut statistik Dinkes DIY (2023), jumlah kasus infeksi HIV menduduki urutan ke-12 yaitu 723 kasus. Berdasarkan Pemerintah Kota Yogyakarta (2023) peringkat tiga besar masalah HIV/AIDS tertinggi di DIY terdiri dari Kabupaten Bantul sejumlah 425 kasus, kemudian Kabupaten Sleman sejumlah 422 kasus dan Kota Yogyakarta 291 kasus.

Banyaknya jumlah pengidap HIV/AIDS yang bertambah tinggi, remaja harus diperlukan penjelasan yang akurat terkait HIV/AIDS dengan menyeluruh maka dapat mewujudkan modal untuk remaja atau pelajar lebih memperhatikan tindakan yang berisiko HIV/AIDS tidak diinginkan. Sejumlah faktor yang berpengaruh pada pengetahuan remaja terkait dengan HIV/AIDS ialah aspek mata pelajaran dan terpapar informasi di lingkungan ataupun di media massa terkait dengan pencegahan HIV/AIDS (Siregar & Syamsul Huda, 2018).

Pengetahuan yang diperoleh remaja terkait penyakit menular ini, akan berpengaruh pada sikap dan perilakunya. Jika remaja mempunyai pengetahuan baik, kemudian remaja akan mengetahui dan memahami pengertian HIV/AIDS, bagaimana mencegahnya dan apa saja yang perlu diperhatikan apabila berbaur dengan penderita (ODHA). Sedangkan jika seseorang dengan pengetahuan kurang, maka dapat menyebabkan jumlah tertularnya penyakit tersebut pada remaja bertambah tinggi, menyikapi dan bertingkah laku menghindari orang yang terkena HIV/AIDS, apalagi terdapat yang berpendapat penyakit HIV/AIDS tidak berbahaya dan tidak menyebabkan kematian (Nurwati & Rusyidi, 2019).

Melihat besar permasalahan dan dampak pada masalah pengetahuan terkait HIV/AIDS, maka upaya perlu dilaksanakan pemberian Pendidikan kesehatan melalui pemilihan metode dan media yang tepat. Media edukatif bisa mengembangkan pemahaman dan kesadaran remaja yaitu melalui menggunakan teknik mainan. Permainan edukatif bisa mengadopsi dari berbagai jenis mainan yang *simple* yang bisa membuat sumber kreativitas

membuat sejenis teknik pendidikan, salah satunya, permainan monopoli (Saputri & Azam, 2015).

Hal ini sejalan penelitian Saputri *et al.*, (2015) membuktikan penerapan metode mainan monopoli akan menambah pengetahuan terkait dengan HIV/AIDS pada responden dari sebelum diberikan edukasi permainan monopoli sebagian besar pengetahuan kurang dan setelah diberikan edukasi metode permainan monopoli sebagian besar berpengetahuan baik.

Penggunaan permainan-permainan edukasi akan diperoleh daya cipta dalam membuat semacam teknik pendidikan. Diantara menggunakan edukasi mainan monopoli HIV/AIDS. Mainan monopoli HIV/AIDS adalah mainan dapat meningkatkan remaja aktif dalam berpikir kritis, kemungkinan adanya *feedback* yang menghasilkan tahap menggali ilmu lebih mudah, dan menambah keterampilan untuk mengantarkan pendapat dalam musyawarah kelompok. Permainan ini menjadi salah satu pilihan teknik edukasi yang mudah diperoleh dan diminati remaja maka diperoleh pengetahuan remaja umur 16-18 tahun terkait dengan HIV/AIDS dapat menambah secara menyeluruh (Saputri & Azam, 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMK 3 Muhammadiyah Yogyakarta melalui cara mewawancarai siswa-siswi kelas X dan XI. Setelah dilaksanakan wawancara terdapat 15 siswa-siswi mengatakan tidak pernah mendapatkan edukasi baik dari sekolah maupun dari dinas kesehatan. Selain itu, SMK 3 Muhammadiyah juga tidak mempunyai perhimpunan yang berhubungan terkait kesehatan reproduksi remaja seperti PIK-R yaitu tempat guna berdiskusi berhubungan terkait kesehatan reproduksi dan pengetahuan yang dimiliki siswa-siswi terkait HIV/AIDS masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan 15 siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta didapatkan hasil: 5 siswa-siswi kurang memahami pengertian HIV/AIDS, 5 siswa-siswi tidak paham cara pencegahan, 5 siswa-siswi masih kurang paham cara penularan. Faktor-faktor dan penyebab tersebut dapat dicegah dan diatasi dengan kenaikan pengetahuan terkait HIV/AIDS pada remaja sedini mungkin sehingga dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada siswa/siswi.

Menurut sebagian hal yang telah dijabarkan, bahwa sebagai peneliti, terdorong untuk melaksanakan penelitian peningkatan permainan

monopoli menjadi teknik edukasi kesehatan terkait HIV/AIDS guna menambah pengetahuan terkait dengan HIV/AIDS pada remaja di SMK 3 Muhammadiyah Yogyakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan pendekatan *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja kelas X dan XI kelas farmasi di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 39 remaja putra dan putri. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu total sampling sejumlah 39 remaja. Adapun kriteria inklusi meliputi: bersedia berpartisipasi sebagai responden dengan mengisi formulir (*informed consent*), dapat mengikuti prosedur sampai selesai, remaja putra dan putri berusia 16-18 tahun. Kriteria eksklusi meliputi : responden tidak hadir saat penelitian, responden tidak hadir saat dilakukan *pre test* ataupun *post test*, responden tidak hadir atau tidak mengikuti kegiatan edukasi sampai selesai. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner pengetahuan HIV/AIDS dan papan permainan monopoli tentang HIV/AIDS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

a. Karakteristik Responden

Responden penelitian berjumlah sebanyak 39 Siswa-siswi kelas X dan XI di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Karakteristik responden dalam penelitian ini dilihat berdasarkan usia, jenis kelamin, informasi yang didapatkan responden mengenai HIV/AIDS, cara responden memperoleh pengetahuan informasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Distribusi responden berdasarkan usia, jenis kelamin, pernah mendapat informasi dan sumber informasi

Karakteristik Responden	Frekuensi	Presentase %
Umur		
16 tahun	31	79,5
17 tahun	6	15,4
18 tahun	2	5,1
Jenis Kelamin		
Laki-laki	9	23,1
Perempuan	30	76,9

**Pernah
Mendapatkan
Informasi**

Pernah	34	87,2
Tidak	5	12,8

**Sumber
informasi**

Petugas kesehatan	9	23,1
Radio dan tv	1	2,6
Internet	29	74,4

(Sumber: Data Primer Olahan, Mei 2024)

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa dari 39 responden, mayoritas berusia 16 tahun sejumlah 31 orang (79,5%), jenis kelamin responden berdominasi oleh perempuan 30 orang (76,9%), sebagian besar responden sudah pernah mendapat informasi tentang HIV/AIDS sebanyak 34 orang (87,2%), informasi yang didapatkan lebih banyak dari internet sebanyak 29 orang (74,4%).

- b. Tingkat pengetahuan sebelum diberi metode simulasi permainan monopoli

Pengetahuan responden sebelum diberikan metode simulasi permainan monopoli dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2**Pengetahuan Responden Sebelum Diberikan
Metode Simulasi Permainan Monopoli**

Tingkat pengetahuan	Jumlah	%
Baik	0	0
Cukup	10	25,6
Kurang	29	74,4
Total	39	100

(Sumber: Data Primer Olahan, Mei 2024)

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa sebelum diberikan intervensi, pengetahuan responden dalam kategori kurang sebanyak 29 orang (74,4%), sedangkan pengetahuan responden dalam kategori cukup sebanyak 10 orang (25,6%).

- c. Tingkat pengetahuan sesudah diberi metode simulasi permainan monopoli

Pengetahuan responden setelah diberikan metode simulasi permainan monopoli dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3**Pengetahuan Responden Setelah Diberikan
Metode Simulasi Permainan Monopoli**

Tingkat pengetahuan	Jumlah	%
Baik	11	28,2
Cukup	28	71,8
Kurang	0	0
Total	39	100

(Sumber: Data Primer Olahan, 2024)

Berdasarkan tabel 3, pengetahuan responden setelah diberikan intervensi menunjukkan bahwa sebanyak 28 orang (71,8%) berada dalam kategori cukup, sedangkan sebanyak 11 orang (28,2%) berada dalam kategori baik.

2. Analisa Bivariat

Analisis data bivariat dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi perubahan tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sebelum dan setelah penerapan metode simulasi permainan monopoli. Hal ini bertujuan untuk menilai dampak metode simulasi permainan monopoli terhadap pengetahuan responden. Uji *paired sample T-test* digunakan untuk mengidentifikasi signifikansi perubahan tersebut. Sebelumnya, dilakukan uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *p-value* untuk pretest adalah 0,192 dan untuk posttest adalah 0,010. Nilai *p-value* yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data dari kedua tes (*pretest* dan *posttest*) dapat diasumsikan terdistribusi normal.

Pengaruh metode simulasi permainan monopoli terhadap tingkat pengetahuan komprehensif HIV/AIDS responden dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4**Hasil Pengaruh Metode Simulasi Permainan
Monopoli Terhadap Tingkat Pengetahuan
Komprehensif HIV/AIDS Pada Remaja Di SMK
Muhammadiyah 3 Yogyakarta**

Hasil perhitungan *paired sample t-test* pada tabel diatas menunjukkan bahwa perbandingan pengetahuan tentang HIV/AIDS diperoleh $p = 0,000$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa $p = 0,000 < 0,05$, maka terbukti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti hasil akhir dari penelitian ini adalah ada pengaruh metode simulasi permainan monopoli terhadap pengetahuan komprehensif HIV/AIDS pada remaja di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Berdasarkan nilai mean pretest 9,90 dan posttest 14,97 dengan kata lain terjadi selisih antara nilai pretest dan posttest sebanyak -5,077.

PEMBAHASAN

1. Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS Sebelum Dilakukan Metode Simulasi Permainan Monopoli

Tingkat pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS sebelum (*PreTest*) diberi intervensi menggunakan metode simulasi permainan monopoli pada penelitian ini didapatkan responden berada pada kategori kurang sejumlah 29 responden (74,4%) dan 10 responden (25,6%) berkategori cukup. Hasil penelitian ini sejalan dengan Suparno *et. al.* (2021) yang menunjukkan hasil *pretest* tingkat pengetahuan tentang HIV/AIDS responden mempunyai pengetahuan yang kurang dan cukup. Menurut Aisyah (2020) Remaja yang memiliki pengetahuan dan sikap yang kurang disebabkan karena remaja mudah terpengaruh dalam pergaulan, dan mereka cenderung akan meniru sikap dari teman sebayanya, sehingga pengetahuan yang kurang tentang HIV/AIDS akan menimbulkan sikap yang negatif sehingga dapat menjerumuskan dalam perilaku seksual berbahaya.

Sebagian besar responden hanya mendapatkan informasi dari media internet. Selain itu juga ada responden yang tidak pernah mendapatkan pendidikan kesehatan tentang HIV/AIDS. Responden yang memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang HIV/AIDS cenderung memiliki sikap yang lebih baik terhadap pencegahan HIV/AIDS.. Menurut Nadila *et. al.* (2021) menyatakan bahwa perilaku pencegahan penularan HIV/AIDS disebabkan karena pemikiran dan perasaan dalam diri seseorang. Selain itu keterpaparan

Variabel	N	Mean	Std. Deviasi	P value
Pre-test tingkat pengetahuan HIV/AIDS	39	9,90	2,010	0,000
Posttest tingkat pengetahuan HIV/AIDS	39	14,97	1,460	

media massa sebagai sumber informasi ada hubungannya dengan pengetahuan remaja dalam pencegahan penularan HIV/AIDS, namun tidak berhubungan secara signifikan dengan sikap remaja dalam pencegahan penularan HIV/AIDS. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan Rizky (2017) mengemukakan bahwa disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan responden meliputi lingkungan informasi, pengalaman, dan faktor sosial.

Menurut hasil observasi atau wawancara dari peneliti, pengetahuan kurang yang dimiliki siswa dipengaruhi oleh lingkungan sekolah yang memfasilitasi informasi mengenai HIV/AIDS. Siswa dan siswi dari sekolah memiliki fasilitas terkait informasi HIV/AIDS dan dibekali pengetahuan yang memadai dari sekolah, disarankan siswa dan siswi bisa dijadikan sebagai role model pada siswa lain yang masih memiliki kekurangan informasi terkait HIV/AIDS.

Pengetahuan seseorang tentang suatu hal mempengaruhi sikapnya terhadap hal tersebut. Pengetahuan seseorang, baik positif maupun negatif, sangat dipengaruhi oleh pemahaman individu terhadap topik tersebut. Pengetahuan ini kemudian dapat mendorong individu untuk melakukan perilaku tertentu ketika diperlukan. Sebaliknya, jika sikapnya negatif, individu cenderung menghindari perilaku tersebut. (Priastana, 2018).

2. Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS Sesudah Dilakukan Metode Simulasi Permainan Monopoli

Tingkat pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS sesudah (*Post Test*) diberi intervensi menggunakan metode simulasi permainan

monopoli pada penelitian ini didapatkan responden berada pada kategori cukup. Hasil penelitian ini sejalan dengan Pius *et. al.* (2018) yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan cukup tentang HIV/AIDS. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Yuanita (2019). Tingkat pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS pada siswa kelas XI di SMK Global Indonesia Kota Bogor sebagian besar mencapai tingkat pengetahuan cukup. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wardani (2017), yang menyajikan gambaran tingkat pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di MA Muhammadiyah Gedong Tengen Yogyakarta Tahun 2017, di mana mayoritas responden memiliki pengetahuan cukup, yaitu 26 responden (52%).

Menurut Nurhamsyah *et. al.* (2015) mengemukakan bahwa apabila dalam penelitian masih memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori cukup, karena *interest* / keterkaitan sangat penting dalam sebuah edukasi, dan panca indera sangat berpengaruh dalam proses penyerapan materi dan setiap orang memiliki kemampuan yang terbatas untuk menyerap informasi. Tingkat pengetahuan yang cukup pada responden setelah diberikan intervensi karena ketertarikan responden untuk memperhatikan intervensi yang diberikan oleh peneliti masih kurang. Pada hasil penelitian terjadi peningkatan pengetahuan terkait dengan HIV/AIDS dari kurang menjadi cukup, peneliti berasumsi bahwa penerapan metode simulasi permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas pembelajaran. Menurut peneliti siswa dengan kategori kurang menjadi cukup, hal tersebut dikarenakan siswa kurang konsentrasi dan memperhatikan penjelasan dari peneliti terkait simulasi permainan monopoli tentang HIV/AIDS.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden lebih senang menggunakan metode simulasi permainan monopoli karena proses pembelajaran dianggap lebih santai dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri *et. al.* (2015) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan metode simulasi permainan

telah terbukti berhasil meningkatkan pemahaman menyeluruh tentang HIV/AIDS di kalangan remaja di SMA Kesatrian 1 Semarang. Penelitian lain yang dilakukan Siregar *et. al.* (2018), juga mengindikasikan adanya peningkatan pengetahuan setelah menerapkan intervensi dengan menggunakan permainan ular tangga HIV/AIDS. Menurut Rohmah (2019), mengatakan bahwa informasi tentang HIV/AIDS dapat diperoleh melalui media massa, yang berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan dan mengubah perilaku kesehatan. Semakin banyak informasi yang diterima seseorang dari media, semakin besar pengaruhnya terhadap pengetahuan dan perilaku kesehatan. Dengan peningkatan pengetahuan ini, diharapkan akan meningkatkan kesadaran individu untuk berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Pemberian pendidikan kesehatan dengan metode simulasi memberikan kesempatan pada peserta dalam menyampaikan informasi/ pengetahuan tentang HIV/AIDS yang dimiliki dengan leluasa tanpa merasa di gurui dan mereka lebih menyukai suasana dan komunikasi yang santai saat penyampaian informasi.

3. Pengaruh Metode Simulasi Permainan Monopoli Terhadap Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS Pada Remaja di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode simulasi permainan monopoli berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan komprehensif tentang HIV/AIDS pada remaja di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, seperti yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($P < 0,05$). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Saputri & Azam (2015), yang juga menunjukkan adanya pengaruh metode simulasi permainan terhadap tingkat pengetahuan komprehensif terkait HIV/AIDS.

Hasil penelitian ini juga sejalan Rizki *et. al.* (2013) menunjukkan bahwa Metode Simulation Game (SIG) memiliki pengaruh yang lebih besar dibanding Metode Focus Group Discussion (FGD). Hal ini disebabkan oleh kemudahan fasilitator dalam menyampaikan materi, peningkatan minat

siswa terhadap penyuluhan karena penggunaan media permainan, peningkatan motivasi siswa karena adanya unsur kompetisi, serta umpan balik yang diberikan secara langsung kepada peserta.

Metode simulasi ini efektif karena permainan monopoli telah disesuaikan dengan karakteristik remaja SMA yang cenderung suka bergaul dan berkelompok. Dengan demikian, simulasi permainan ini memilih permainan yang dilakukan secara kelompok, salah satunya adalah permainan monopoli, untuk mengakomodasi karakteristik tersebut Saputri *et. al.* (2015). Salah satu keunggulan permainan ini adalah fleksibilitas waktu dalam pelaksanaannya, sehingga dapat dimainkan saat responden memiliki waktu luang. Selain bersenang-senang, mereka juga dapat belajar. Pendekatan pendidikan kesehatan dengan menggunakan permainan memiliki beberapa kelebihan, seperti menyenangkan dan menghibur, mendorong partisipasi aktif dari responden dalam proses belajar, serta memberikan umpan balik langsung yang meningkatkan efektivitas belajar.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian pendidikan kesehatan menggunakan metode simulasi permainan monopoli memiliki pengaruh signifikan terhadap Tingkat Pengetahuan. Tingkat pengetahuan pada remaja tentang HIV/AIDS sebelum diberikan metode simulasi permainan monopoli dalam kategori kurang dan sesudah diberikan metode simulai perainan mnopoli dalam kategori cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Astari, R., & Fitriyani, E. (2019). Pengaruh Peer Education Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Pencegahan Hiv-Aids Di Smk Korpri Majalengka. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 10(2), 143–152. <https://doi.org/10.34305/jikbh.v10i2.93>
- Adhiputra, A. (2018). *HIV/AIDS: Model Layanan Profesional Konseling Berbasis Front End Analysis*. Psikosain.
- Afritayeni. (2018). Analisis Perilaku Seksual Berisiko Pada Remaja Terinfeksi HIV. *Jurnal Endurance*.
- Aisyah. (2020). *Pengaruh Media Sosial Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang HIV/AIDS Di Kota Parepare*. 3.
- Ali, I. (2014). *Pendidikan Kesehatan Reproduksi Remaja*. Ar-Ruzz Media.
- Astari, R., & Fitriyani, E. (2019). Pengaruh Peer Education Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Pencegahan Hiv-Aids Di Smk Korpri Majalengka. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 10(2), 143–152. <https://doi.org/10.34305/jikbh.v10i2.93>
- DIY, D. (2023). *Profil Kesehatan Provinsi DIY Tahun 2023*.
- Herda. (2021). *karya tulis ilmiah faktor resiko kejadian HIV/AIDS pada remaja*. sekolah tinggi ilmu kesehatan medistra indonesia.
- Isnaini, Anisa Nur, and D. R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akutansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Jenny Mandang *et.al.* (2014). *Kesehatan Reproduksi dan Pelayanan Keluarga Bencana (KB)*. In Media.
- Kemenkes. (2014). *Profil Kesehatan Indonesia*.
- Kemenkes RI. (2019). *Profil Kesehatan Indonesia 2020*.
- Krishna, A., & Pangestu, N. K. (2017). *Permainan Kartu Edukasi (PEKA) HIV/AIDS: Metode Meningkatkan Pengetahuan Remaja Mengenai HIV/AIDS (Studi Kasus Di SMA Kristen Harapan Denpasar)*
- Kumalasary. (2021). Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS. *Midwifery Journal*, 1.
- Martilova, D. (2020). *FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGETAHUAN REMAJA DALAM PENCEGAHAN HIV AIDS DI SMA N 7 KOTA PEKANBARU PENDAHULUAN Data BKKBN [1] menunjukkan kurang lebih 50 % dari pengidap AIDS di Indonesia adalah kelompok umur remaja . Pada masa remaja sering kali timbul ra*. 4(1), 63–68.
- Martina, E., Redjeki, S., Mutiara, S., Farmasi, F., & S, P. S. (2019). *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Pengetahuan*

- HIV / AIDS dan Narkoba pada Remaja di Rusun Tanah Tinggi , Jakarta Application of Snakes and Ladders Game for Improving Knowledge HIV / AIDS and Drugs among Adolescents in Tanah Tinggi R.* 3(2), 144–151.
- Nadila. (2021). Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Remaja Dalam Pencegahan HIV/AIDS Di RW 15 Kelurahan Kecapi Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon. *Journal of Midwifery Science and Women's Health*, 2.
- Notoatmodjo. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurhamsyah. (2015). Pengaruh Edukasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Tentang TRIAD Kesehatan Reproduksi Remaja (KRR) Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ekonomi Universitas Respati Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Respati*, 2.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Salemba Medika.
- Nurwati, N., & Rusyidi, B. (2019). Pengetahuan Remaja Terhadap Hiv-Aid. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 288. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i3.20607>
- Ovany, R., Hermanto, H., & Tramigo, W. (2020). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Hiv/Aids Dengan Motivasi Tes Hiv Pada Wanita Pekerja Seks (Wps) Di Lokalisasi Bukit Sungkai Km 12 Palangka Raya. *Dinamika Kesehatan: Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan*, 11(1), 290–299. <https://doi.org/10.33859/dksm.v11i1.615>
- Pius. (2018). Hubungan Jenis Kelamin dan Umur Dengan Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS di SMAN 3 Atambua Nusa Tenggara Timur.
- Priastana. (2018). Hubungan Tingkat Pengetahuan tentang HIV/AIDS dengan Sikap Pencegahan HIV/AIDS pada Remaja. *Jurnal Riset Kesehatan Indonesia*.
- Priastana, I. K. A., & Sugiarto, H. (2018). Hubungan Tingkat Pengetahuan tentang HIV/AIDS dengan Sikap Pencegahan HIV/AIDS pada Remaja. *Indonesian Journal of Health Research*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.32805/ijhr.2018.1.1.3>
- Pudjiati, A. S. R., Imtihani, H., Luthfiandi, M. R., & Susetiati, D. A. (2019). Association between sexual orientation and sexual contact with the incidence of human immunodeficiency virus (HIV) infection in Dr. Sardjito General Hospital, Yogyakarta. *Journal of the Medical Sciences*, 51(1), 36–43.
- Purnama Dewi Siregar, Syamsul Huda BM, R. I. (2018). Evaluasi Efektivitas Permainan Ular Tangga Hiv/Aids Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Hiv/Aids Pada Siswa Sma Di Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal)*, 6(2), 170–178.
- Ramni, L., Widanti S, A., & Sulistiyanto, H. (2018). *The Role Of Doctors And Nurses In Hiv/Aids Handling Efforts Of The Gays*. 171.
- Remijawa, E. S., Tirra, D. S., & Ndoen, H. I. (2022). FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PENGETAHUAN TENTANG HIV / AIDS PADA SISWA SMAN 2 HAHARU KABUPATEN SUMBA TIMUR TAHUN 2022. 11(2), 119–129. <https://doi.org/10.37048/kesehatan.v11i2.467>
- Rizki. (2013). Metode Focus Group Discussion dan Simulation Game Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi. 8.
- Rizky, L. (2017). Pengaruh Metode Simulation Game Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
- Rohmah. (2019). Pengaruh Dukungan Teman Sebaya, Sumber Informasi dan Pengetahuan Terhadap Perilaku Pencegahan HIV AIDS Dikalangan Pelajar SMKN Kalinyamatan Jepara. *Jurnal Dinamika Kesehatan*.
- Ruterlin, V., & Tandi, J. (2014). Medicational Influence Of Arv With Increasing Limfosit Of Hiv-Aids's Patient At Public Hospital In Palu. *Indonesian Journal Of Clinical Pharmacy*, 30–36.
- Saputri, I. Y., & Azam, M. (2015). Efektivitas Metode Simulasi Permainan “Monopoli Hiv” Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif Hiv/Aids Pada Remaja Di Kota Semarang (Studi Kasus Di Sma Kesatrian 1 Semarang). *Unnes Journal of Public Health*, 4(4), 107–114. <https://doi.org/10.15294/ujph.v4i4.9696>
- Sarwono, P. (2014). *Ilmu Kebidanan*. PT Bina Pustaka.
- Setyoadi, triyanto endang. (2012). *Strategi Pelayanan Keperawatan Bagi Penderita AIDS (pertama)*. Graha Ilmu.

- Sujarweni, W. (2014). *Metodelogi Penelitian Keperawatan*. Gava Media.
- Sulistyaningsih. (2021). Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS di SMA Negeri 10 Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan*.
- Suparno, A. U., Mansur, H., & Rahayu, S. (2021). *EFEKTIVITAS PENDIDIKAN KESEHATAN MENGGUNAKAN MEDIA MONOPOLI EDUKATIF TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG HIV / AIDS*. 2(1), 161–175.
- Wardani. (2017). *Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS di MA Muhammadiyah Yogyakarta*.
- WHO. (2022). *World health statistics: world health organization*.
- Widoyono. (2013). *Penyakit Tropis: Epidemiologi, Penularan, Pencegahan, dan Pemberantasannya*. Erlangga.
- Yuanita. (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Sikap Remaja Terhadap Pencegahan HIV/AIDS di SMK Global Indonesia Kota Bogor. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 2, 259–265.
- Yulianingsih. (2015). *Faktor-faktor Yang Berhubungan dengan Tindakan Beresiko Tertular HIV/AIDS pada Siswa SMA Negeri di Kota Gorontalo*.
- Yulianti. (2013). *Kerentanan Perempuan Terhadap Penularan HIV/AIDS: Studi pada Ibu Rumah Tangga Pengidap HIV/AIDS di Kabupaten Pati, Jawa Tengah*. 6.