

## Edukasi dengan Permainan Edukatif “Kartu Pintar YARSI HIV-AIDS Care” di SMA 27 Jakarta



Intan Farida Yasmin, Titiek Djannatun, & Dian Widiyanti  
Fakultas Kedokteran Universitas YARSI

Correspondence author: [intan.farida@yarsi.ac.id](mailto:intan.farida@yarsi.ac.id)

---

**Abstract:** *New cases of HIV among the adolescent population continue to increase every year, yet their knowledge level about HIV-AIDS is still low. DKI Jakarta is the province with the highest number of HIV-AIDS cases. The purpose of this research is to increase the comprehensive knowledge of HIV-AIDS in students with YARSI HIV-AIDS Care Smart Cards. Research participants of 70 students from SMA 27 Jakarta were assessed regarding knowledge and attitudes towards HIV-AIDS before and after being given an educational game. The Yarsi HIV-AIDS Care Smart Cards were played in small groups (7 students) guided by mentors. The result shows that there is an increase in knowledge of HIV-AIDS after educational games and a positive change in attitude towards HIV-AIDS. Based on the result, Yarsi HIV-AIDS Care Smart Cards has been proven as effective in increasing knowledge and changing attitudes to be positive about HIV-AIDS.*

**Key Words:** *HIV; AIDS; educative game; knowledge; stigma*

---

---

**Abstrak:** Kasus baru HIV di kalangan remaja terus meningkat setiap tahunnya, namun tingkat pengetahuan mereka tentang HIV-AIDS masih rendah. DKI Jakarta merupakan provinsi dengan jumlah kasus HIV-AIDS tertinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan komprehensif HIV-AIDS pada siswa dengan Kartu Pintar HIV-AIDS YARSI Care. Peserta penelitian sebanyak 70 siswa SMA 27 Jakarta dinilai pengetahuan dan sikapnya terhadap HIV-AIDS sebelum dan sesudah diberikan permainan edukasi. Kartu Pintar HIV-AIDS YARSI Care dimainkan dalam kelompok kecil (7 siswa) yang dipandu oleh mentor. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan HIV-AIDS setelah permainan edukasi dan perubahan sikap yang positif terhadap HIV-AIDS. Berdasarkan hasil tersebut, Kartu Pintar HIV-AIDS YARSI Care terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan mengubah sikap positif tentang HIV-AIDS.

**Kata Kunci:** HIV; AIDS; permainan edukatif; pengetahuan; stigma

---

### PENDAHULUAN

Jumlah kasus baru HIV positif di Indonesia meningkat setiap tahunnya dengan estimasi total jumlah penderita HIV di Indonesia pada tahun 2018 adalah 641.675 orang. Sementara untuk kasus baru AIDS pada tahun 2018 adalah 10.190 dan secara kumulatif terdapat 114.065 kasus (Kemenkes RI, 2019). Berdasarkan usia, kasus HIV positif tertinggi adalah pada kelompok usia 25-49 tahun (70.4%), disusul kelompok usia 15-24 tahun (18.2%) (Kemenkes RI, 2019).

Salah satu penyebab masih tingginya angka kasus baru HIV positif adalah rendahnya pengetahuan tentang penularan dan pencegahan HIV-AIDS, padahal pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk membentuk tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak didasari oleh pengetahuan. Tingkat pengetahuan penduduk Indonesia tentang HIV-AIDS termasuk rendah dan belum mencapai target nasional, yaitu sebesar 95%. Hal ini serupa dengan hasil analisis Direktorat Jenderal Kesehatan Masyarakat Kemenkes dan Kesejahteraan Sosial RI

(2010) yang menunjukkan bahwa kondisi kesehatan reproduksi di Indonesia dewasa ini masih belum seperti yang diharapkan, bila dibandingkan dengan keadaan di negara-negara ASEAN lainnya.

DKI Jakarta adalah provinsi dengan kasus terbanyak HIV-AIDS hingga akhir tahun 2017 (Ditjen P2P, 2018). Sebanyak 282 pelajar dan mahasiswa telah terdiagnosis menderita AIDS pada tahun 2018, angka ini meningkat 1.3 kali lipat dibanding tahun 2017 (Ditjen P2P Kemenkes RI, 2019). Data ini sesuai dengan angka kasus HIV pada kelompok usia 15-19 tahun yang semakin meningkat tiap tahunnya (Ditjen P2P Kemenkes RI, 2018). Kasus HIV pada usia remaja menunjukkan fenomena gunung es yang sangat mungkin angka yang terdata lebih kecil daripada realita yang ada karena beberapa hal. Pertama, rentang usia remaja sering masuk dalam *window period* yang masih menunjukkan hasil negatif dalam tes HIV. Kedua, kurang kesadaran untuk secara sukarela mengikuti tes skrining HIV karena pengetahuan mengenai HIV-AIDS yang kurang. Oleh karena itu, menjadi sangat penting upaya promosi dan prevensi kesehatan mengenai HIV-AIDS semakin digalakkan di kalangan pelajar di kota-kota besar terutama di DKI Jakarta yang merupakan provinsi dengan kasus HIV-AIDS terbanyak di Indonesia.

SMA Negeri 27 Jakarta berlokasi di pusat Kota Jakarta. Meskipun demikian, ternyata siswa-siswa sekolah ini belum mendapat edukasi khusus mengenai HIV-AIDS secara komprehensif. Guru-guru SMA Negeri 27 pun mengaku masih awam dengan HIV-AIDS dan tidak menjamin pelajar-pelajarnya dapat menjaga diri dari penularan HIV-AIDS di luar sekolah. Karenanya, program pengabdian masyarakat ini diselenggarakan di SMA 27 Jakarta untuk meningkatkan pengetahuan HIV-AIDS secara komprehensif kepada para siswa.

## METODE PELAKSANAAN

Program ini menggunakan media edukasi Kartu Pintar YARSI HIV AIDS Care yang telah mendapat Hak Cipta dengan No. EC00202049818 dengan tanggal permohonan 16 November 2020. Alat edukasi ini berupa 20 kartu berisi informasi Benar dan Salah mengenai HIV-AIDS yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja secara komprehensif akan penularan, pencegahan, gejala, dan, pengobatan HIV-AIDS. Detail Kartu Pintar YARSI HIV AIDS Care terdapat di Gambar 1A.

Permainan Kartu Pintar YARSI HIV AIDS Care dilaksanakan secara luring melalui aplikasi *Zoom meeting* karena Jakarta menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di tengah masa Pandemi COVID-19. Sebanyak 70 siswa kelas XI SMA Negeri 27 Jakarta dan 4 orang gurunya mengikuti program ini.

Siswa dibagi dalam kelompok berisikan 7 orang, dengan masing-masing kelompok dipandu oleh 1-2 mentor dari Dosen Fakultas Kedokteran YARSI dan fasilitator yaitu mahasiswa atau tenaga pendidik. Mentor akan membacakan dan menampilkan pernyataan pada Kartu Pintar dan meminta siswa menjawab secara bersamaan dengan memberikan *reaction* “benar” (*thumbs up*) atau “salah” (*wave*) seperti pada Gambar 1B. Mentor kemudian menjelaskan pernyataan tersebut apakah benar atau salah beserta alasannya (Gambar 1C). Setelah permainan dimainkan, siswa bisa bertanya kepada mentor masing-masing jika ada yang kurang jelas tentang materi HIV-AIDS. Sesi permainan dan diskusi dalam kelompok kecil diadakan dalam waktu 50 menit.

*Pre-test* dan *post-test* diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah permainan melalui *Google Form* secara luring. Tes tersebut untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan dan perilaku mengenai HIV-AIDS setelah pelaksanaan permainan edukatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

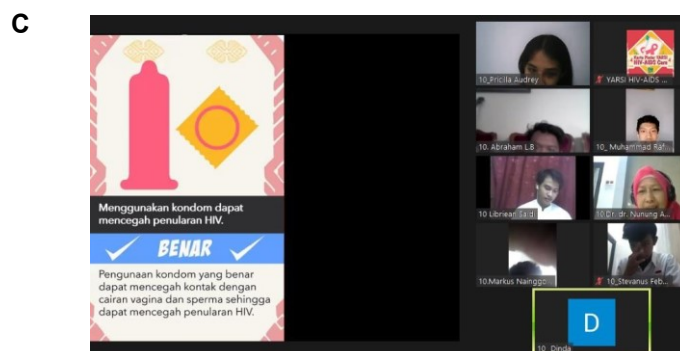
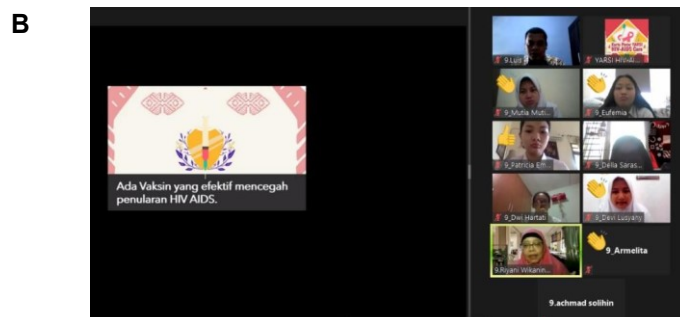
Evaluasi dilakukan dengan pemberian *pre-test* sebelum acara dan *post-test* setelah acara dilangsungkan melalui kuesioner *Google form*. Pengetahuan awal siswa mengenai HIV-AIDS terlampir dalam Tabel 1. Hampir seluruh siswa (98.6%) telah mengetahui bahwa HIV-AIDS ditularkan melalui hubungan seksual. Kebanyakan dari siswa tahu bahwa HIV-

AIDS juga ditularkan melalui penggunaan jarum suntik bersama (88.6%) dan transfusi darah (85.7%). Sekitar setengah dari siswa belum mengetahui tentang penularan HIV-AIDS dari ibu kepada bayinya serta mitos mengenai penularan HIV-AIDS melalui makanan, alat makan, dan gigitan nyamuk.

Tidak semua siswa mengetahui atau salah menjawab bahwa HIV-AIDS dapat dicegah dengan menggunakan kondom saat berhubungan seksual (41.5%). Dan hanya 30% siswa yang mengetahui bahwa sirkumsisi dapat menurunkan risiko penularan HIV-AIDS. Hampir 50% siswa tidak mengetahui gejala HIV-AIDS dan tidak mengetahui bahwa belum ada obat yang menyembuhkan HIV-AIDS.

**Gambar 1**

*Permainan Kartu Pintar YARSI HIV AIDS Care secara Luring melalui Aplikasi Zoom*



*Catatan.* 1A. Kartu Pintar YARSI HIV-AIDS Care. 1B-C Pelaksanaan permainan edukatif secara daring melalui Zoom meeting, peserta dibagi dalam kelompok kecil dipantau oleh mentor. 1B Peserta diminta menjawab pernyataan yang dibacakan mentor apakah “benar” (thumbs up) atau “salah” (wave). 1C Setelah peserta menjawab, mentor akan menjelaskan jawaban dari pernyataan yang ditanyakan.

Setelah permainan Kartu Pintar Yarsi HIV-AIDS Care dimainkan kepada siswa secara daring dalam kelompok kecil, hampir seluruh siswa dapat menjawab dengan benar mengenai transmisi dan pencegahan HIV-AIDS, serta fakta tentang ODHA yang tanpa gejala khusus dan belum ada obat yang menyembuhkan HIV-AIDS (Tabel 1).

Sikap siswa terhadap stigma HIV-AIDS sebelum permainan menunjukkan sikap positif (>82%), hanya sekitar 64% siswa yang merasa bahwa ODHA harus dikarantina atau isolasi (Tabel 2). Namun, setelah permainan Kartu Pintar Yarsi HIV-AIDS Care dimainkan, terdapat perubahan perilaku siswa dari sikap negatif menjadi positif.

Program Permainan Edukatif HIV AIDS di SMA Negeri 27 Jakarta dilaksanakan secara daring melalui *Zoom Meeting*. Permainan ini awalnya kami desain untuk dilakukan secara luring dalam kelompok kecil. Dengan adanya pandemi COVID-19 dan PSBB, kami mengubah konsep permainan dari luring menjadi daring menggunakan *Zoom Meeting*.

Dengan bantuan 17 Mentor dosen dan 6 Fasilitator mahasiswa dan tendik, program ini dapat terlaksana dengan baik. Ketujuh puluh siswa dan empat guru pun turut serta dalam acara dan memberikan respon positif selama acara berlangsung. Menggunakan fitur *Break Out Room*, kami membagi 70 siswa ke dalam 10 kelompok kecil yang kemudian dipandu oleh 1-2 mentor di setiap room-nya. Permainan edukatif pun dilakukan dalam kelompok kecil tersebut.

**Tabel 1**

*Pengetahuan Siswa tentang HIV-AIDS Sebelum dan Setelah Permainan Edukatif HIV-AIDS*

Topik Pertanyaan Kuesioner	Persentase Jawaban Siswa (n=70)					
	Sebelum permainan			Setelah permainan		
	Benar	Salah	Tidak tahu	Benar	Salah	Tidak tahu
<b>Transmisi HIV AIDS</b>						
1. Hubungan seksual	98.6%	1.4%	0	100%	0	0
2. Penggunaan jarum suntik bersama	88.6%	1.4%	10%	100%	0	0
3. Transfusi darah	85.7%	2.9%	11.4%	98.6%	1.4%	0
4. Ibu ke bayi saat persalinan	52.9%	12.9%	34.3%	72.9%	22.9%	4.3%
5. Ibu ke bayi saat menyusui	60%	15.7%	24.3%	92.9%	7.1%	0
6. Ibu ke bayi selama kehamilan	57.1%	15.7%	27.1%	71.4%	25.7%	2.9%
7. Membeli bahan makanan dari ODHA	11.4%	68.6%	20%	4.3%	94.3%	1.4%
8. Makan sepiring dengan ODHA	35.7%	45.7%	18.6%	30%	65.7%	4.3%
9. Makanan makanan yang dimasak ODHA	14.3%	67.1%	18.6%	4.3%	94.3%	1.4%
10. Gigitan nyamuk	27.1%	54.3%	18.6%	14.3%	81.4%	4.3%
11. Sentuhan dan pelukan	18.6%	72.9%	8.6%	0	95.7%	4.3%
<b>Pencegahan HIV-AIDS</b>						
12. Memiliki 1 pasangan seksual yang tidak berisiko	72.9%	11.4%	15.7%	91.4%	7.1%	1.4%
13. Berhubungan seksual dengan suami/istri saja	81.4%	7.1%	11.4%	90%	8.6%	1.4%
14. Tidak melakukan hubungan seksual sama sekali	57.1%	28.6%	14.3%	78.6%	20%	1.4%
15. Menggunakan kondom saat berhubungan seksual	58.6%	18.6%	22.9%	97.1%	2.9%	0
16. Tidak menggunakan jarum suntik bersama	90%	4.3%	5.7%	98.6%	1.4%	0
17. Melakukan sirkumsisi pada laki-laki	30%	25.7%	44.3%	88.6%	10%	1.4%
<b>Persepsi Gejala HIV AIDS</b>						
18. Orang yang positif HIV bisa tanpa gejala khusus	54.3%	30%	15.7%	84.3%	15.7%	0
19. Orang yang positif HIV bisa menularkan meski tampak sehat	81.4%	5.7%	12.9%	91.4%	5.7%	2.9%
<b>Persepsi Obat HIV-AIDS</b>						
20. Ada obat yang menyembuhkan HIV-AIDS	15.7%	52.9%	31.4%	1.4%	97.1%	1.4%

Berdasarkan analisis hasil, tingkat pengetahuan siswa bertambah mencapai hingga 100% siswa yang menjawab dengan jawaban yang tepat dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan setelah permainan edukatif dimainkan. Sikap siswa pun juga menunjukkan

perubahan menjadi lebih banyak yang bersikap positif setelah permainan. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan program pengabdian masyarakat ini telah tercapai.

**Tabel 2**

*Sikap Siswa tentang HIV-AIDS Sebelum dan Setelah Permainan Edukatif HIV-AIDS*

Sikap	Sebelum permainan		Setelah permainan	
	Sikap positif	Sikap negatif	Sikap positif	Sikap negatif
Menurut anda, siswa yang terinfeksi HIV-AIDS tidak boleh terus bersekolah	82.8%	17.2%	95.7%	4.3%
Menurut anda jika teman anda terinfeksi HIV-AIDS hendaknya dikucilkan	95.7%	4.3%	97.2%	2.8%
Menurut anda penyakit HIV AIDS adalah penyakit kutukan	87.1%	12.9%	88.6%	11.4%
Menurut anda, anda tidak akan berteman dengan penderita HIV-AIDS meskipun dia teman dekat anda	90%	10%	94.3%	5.7%
Menurut anda, orang yang terinfeksi HIV-AIDS hendaknya dikarantina/isolasi	64.3%	35.7%	77.2%	22.8%

Kartu Pintar YARSI HIV-AIDS Care adalah permainan edukatif pertama yang berisikan pengetahuan HIV-AIDS secara komprehensif sesuai dengan materi kuesioner yang digunakan untuk menilai pengetahuan komprehensif remaja oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Sudikno et al., 2010). Karena baru pertama kalinya, kami tidak memiliki data pembandingan untuk hasil efektivitas permainan edukatif ini. Meskipun demikian, permainan edukatif kartu pintar kami sejalan dengan permainan edukatif lain yang menggunakan metode permainan *board game* seperti, monopoli dan ular tangga, yaitu efektif dalam meningkatkan pengetahuan mengenai HIV-AIDS pada remaja (Saputri & Azam, 2015; Siregar et al., 2018; Zaen et al., 2017). Namun, program kami dirasa lebih unggul karena kami menggunakan jumlah siswa yang lebih banyak serta menggunakan kuesioner dan materi yang sesuai dengan rujukan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Kekurangan dari program kami adalah rencana awal dengan pelaksanaan program secara langsung melibatkan siswa dan guru tidak dapat terlaksana karena pandemi COVID-19. Akibatnya, program kami modifikasi secara daring melalui aplikasi *Zoom Meeting*. Meskipun dengan segala keterbatasan pelaksanaan secara daring, program berjalan dengan lancar dan para siswa sangat antusias mengikutinya. Permainan Kartu Pintar YARSI HIV AIDS Care juga telah diberikan ke SMA Negeri 27 Jakarta untuk bisa dimainkan langsung setelah para siswa diperbolehkan masuk kembali.

Kelebihan program kami adalah kami berhasil membuat alat edukasi HIV-AIDS dengan metode permainan yang interaktif dan disukai oleh siswa-siswa dan terbukti meningkatkan pengetahuan mereka akan HIV-AIDS. Ke depannya, kami berharap permainan edukatif ini dapat terus dimainkan oleh siswa SMA Negeri 27 Jakarta terus-menerus, generasi ke generasi, sehingga para siswa tahu dan dapat mencegah transmisi HIV-AIDS. Kami berharap permainan edukatif ini juga bisa dimainkan oleh siswa-siswa dan remaja lainnya sehingga capaian pengetahuan komprehensif HIV-AIDS pada remaja se-Indonesia sebanyak >95% dapat tercapai dan berdampak positif pada perilaku untuk menghindari penularan HIV-AIDS.

## KESIMPULAN

Secara ringkas, Kartu Pintar YARSI HIV AIDS Care dapat digunakan sebagai media edukasi interaktif dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan pengetahuan HIV-AIDS secara komprehensif pada siswa. Permainan edukatif ini juga mengubah sikap siswa dari negatif menjadi positif. Harapannya, media edukasi ini bisa diterapkan di sekolah-sekolah lainnya, sehingga pengetahuan, kesadaran, dan sikap siswa akan HIV-AIDS bisa sesuai target nasional yang diharapkan. Dengan pengetahuan dan kesadaran yang baik diharapkan angka pertubuhan kasus HIV-AIDS dapat ditekan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ditjen P2P Kemenkes RI. (2018). *Laporan Perkembangan HIV-AIDS dan Infeksi Menular Seksual (IMS) Triwulan IV Tahun 2017*.
- Ditjen P2P Kemenkes RI. (2019). *Laporan Perkembangan HIV AIDS dan Infeksi Menular Seksual (IMS) Triwulan IV Tahun 2018*.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ministry of Health Indonesia. (2019). *Profil Kesehatan Indonesia 2018 [Indonesia Health Profile 2018]*. [http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/Data-dan-Informasi\\_Profil-Kesehatan-Indonesia-2018.pdf](http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/Data-dan-Informasi_Profil-Kesehatan-Indonesia-2018.pdf)
- Saputri, I. Y., & Azam, M. (2015). Efektivitas Metode Simulasi Permainan “Monopoli Hiv” Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif Hiv/Aids Pada Remaja Di Kota Semarang. Unnes. *Journal of Public Health*, 4(4): 107–114.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujph>
- Siregar, P. D., BM, S. H., & Indraswari, R. (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.  
<http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jkm%0AEVALUASI>
- Sudikno, Simanungkalit, B., & Siswanto. (2010). Pengetahuan Hiv Dan Aids Pada Remaja Di Indonesia ( Analisis Data Riskesdas 2010 ). *Jurnal Kesehatan Reproduksi*, 1(3), 145– 154.
- Zaen, N. L., Asfriyanti, & Tukiman. (2017). Pengaruh Simulasi Permainan Ular Tangga Genre Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Triad Krr (Seksualitas, Hiv Dan Aids, Napza) Di Smpn 1 Tanjung Morawa Tahun 2016. *Jurnal Stikna Jurnal Sains, Teknologi, Farmasi & Kesehatan*, 01(02), 148–157.