

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Human Immunodeficiency Virus/Acquired Immune Deficiency Syndrome (HIV/AIDS) merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus HIV yang menyerang sistem kekebalan tubuh. HIV dapat menular secara langsung melalui hubungan seksual, secara vertikal dari ibu yang terinfeksi HIV ke anak selama mengandung, persalinan, menyusui, dan secara horizontal yaitu kontak antar darah atau produk darah yang terinfeksi.¹ HIV masih menjadi permasalahan kesehatan di dunia. Menurut *United Nations Programme on HIV and AIDS* (UNAIDS) 2017, 36.9 juta jiwa hidup dengan HIV di akhir tahun 2017, sebanyak 2,1 juta orang merupakan penderita baru dan 1,1 juta meninggal karena menderita AIDS. UNAIDS 2016 menyebutkan dunia telah berkomitmen untuk mempercepat perang melawan HIV dan mengakhiri epidemi AIDS pada tahun 2030.²

Remaja yang meninggal karena AIDS berada pada peningkatan yang mengkhawatirkan. Secara global AIDS merupakan penyebab kematian kedua pada remaja umur 10-19 tahun. Angka kematian terkait AIDS di kalangan remaja umur 15-19 tahun menunjukkan lebih dari dua kali lipat sejak tahun 2000, rata-rata 29 kasus infeksi baru setiap satu jam. Anak perempuan sangat rentan, sekitar 65% dari infeksi remaja baru di seluruh dunia pada tahun 2015 adalah perempuan.³

Berdasarkan data Kemenkes 2016, jumlah kasus baru HIV positif dan AIDS yang dilaporkan dari tahun ke tahun cenderung meningkat. Tahun 2016 dilaporkan sebanyak 41.250 kasus HIV positif dan 7.491 kasus AIDS. Proporsi terbesar kasus HIV dan AIDS masih pada penduduk usia produktif (15-49 tahun).⁴ DIY menempati urutan ke 9 sebagai provinsi dengan penderita HIV/AIDS terbanyak. Pada tahun 2017 kasus HIV meningkat menjadi 2679 pada laki-laki dan 1261 pada perempuan.⁵ Jumlah kasus di Kota Yogyakarta kumulatif dari tahun 2014 sampai 2017 sebanyak 1051 kasus, sedangkan 261 diantaranya sudah masuk dalam tahap AIDS. Kasus baru yang ditemukan pada tahun 2017 sebanyak 157 kasus. Kasus paling banyak ditemukan pada penduduk usia 20-29 tahun, dimana kemungkinan penularan terjadi pada usia remaja.⁶

Tingginya kasus HIV/AIDS dapat disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat tentang HIV/AIDS, sehingga tidak dapat melakukan pencegahan terhadap HIV/AIDS.⁷ Padahal pencegahan HIV/AIDS penting dilakukan karena mengingat dampak yang ditimbulkan. Salah satu konsekuensi terburuk dari HIV/AIDS adalah stigma dan diskriminasi yang dihadapi penderita yang dinyatakan terinfeksi. Stigma dan diskriminasi membuat penderita menarik diri dan terisolasi. Jika tidak tertangani dengan baik dapat menimbulkan depresi bahkan sampai bunuh diri. Remaja yang terkena HIV/AIDS seringkali putus sekolah, sehingga menyebabkan hilangnya hak untuk mendapatkan pendidikan.⁸

Program yang di rencanakan oleh Strategi dan Rencana Aksi Nasional (SRAN) tahun 2015-2019 dalam penanggulangan HIV/AIDS di Indonesia adalah meningkatkan pengetahuan, dan kapasitas untuk melindungi diri mereka sendiri dari HIV.⁹ Berdasarkan penelitian Nubed, Colins Kingoum dkk, yang berjudul *Knowledge, Attitudes and Practices Regarding HIV/AIDS Among Senior Secondary School Students in Fako Division, South West Region, Cameroon* menyatakan bahwa siswa dengan pengetahuan yang tinggi tentang HIV/AIDS memiliki sikap positif terhadap pencegahan HIV.¹⁰

Salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS adalah melalui pendidikan kesehatan. Promosi kesehatan yang disampaikan menggunakan metode promosi yang tepat merupakan langkah yang strategis dalam upaya meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. Hal tersebut didasari bahwa upaya agar masyarakat berperilaku atau mengadopsi perilaku kesehatan dengan cara persuasi, bujukan, imbauan, ajakan, memberi informasi, memberikan kesadaran, melalui kegiatan yang disebut pendidikan atau promosi kesehatan.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Ali Khani Jeihooni, Shideh Arameshfard dkk yang berjudul *The Effect of Educational Program Based on Health Belief Model about HIV/AIDS among High School Students* pada tahun 2017 menyatakan bahwa Promosi kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan siswa SMA mengenai HIV/AIDS.¹² Promosi kesehatan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan

media yang disesuaikan dengan sasaran. Menurut Edgar Dale dalam Daryanto 2016 media merupakan intregrasi dalam sistem pembelajaran, namun efektivitas media tidak dilihat dari seberapa canggihnya media tersebut dalam penggunaannya. Efektivitas media dapat dilihat dari sejauh mana pencapaian tersebut dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku.¹³

Media permainan sebagai alat belajar dan mengajar dapat dipakai dalam promosi kesehatan. Permainan sebagai media promosi kesehatan merupakan media belajar yang menyenangkan. Permainan mampu menghadirkan sesuatu kegembiraan dalam belajar bagi siswa dan tanpa sadar menstimulasi otak, dan dapat meningkatkan IQ serta meningkatkan rasa percaya diri.¹⁴ Metode ini merupakan gabungan antara role play dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli.¹⁵

Asni Afifah dalam penelitiannya yang berjudul Keefektivan Permainan “Shart Journey” (Inovasi Permainan Monopoli) dalam meningkatkan Pengetahuan Tentang HIV/AIDS pada Remaja yang Tinggal di Kompleks Resosialisasi Argorejo pada tahun 2015, memodifikasi monopoli berisikan informasi tentang HIV/AIDS. Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa inovasi media promosi kesehatan melalui permainan monopoli HIV mempunyai pengaruh terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS.¹⁶

SMA Muhammdiyah 5 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah atas di Kota Yogyakarta yang terletak di Jl. Purwodiningrat NG I/902 A, Ngampilan. Studi pendahuluan dilakukan di SMA Muhammdiyah 5 Yogyakarta dengan memberikan angket kepada siswa kelas XI. Berdasarkan jawaban angket dari 15 siswa di SMA Muhammadiyah 5 secara acak didapatkan hasil : 10 siswa mengetahui istilah HIV/AIDS, 5 siswa kurang tahu istilah HIV/AIDS, 6 siswa dapat menyebutkan salah satu cara penularan HIV dengan benar, 9 siswa tidak dapat menyebutkan cara penularan HIV/AIDS dengan benar, 3 siswa dapat dapat menyebutkan salah satu cara pencegahan HIV/AIDS dan 12 siswa tidak tahu cara pencegahan HIV/AIDS. Rendahnya pengetahuan tentang HIV/AIDS pada responden yang pernah terpapar oleh informasi tentang HIV/AIDS, mungkin terjadi karena penyampaian informasi yang kurang efektif. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pada media promosi kesehatan yang lebih asik, bisa dilakukan secara mandiri dan tidak membosankan.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan permainan monopoli sebagai media promosi kesehatan tentang HIV/AIDS untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Human Immunodeficiency Virus/Acquired Immune Deficiency Syndrome (HIV/AIDS) masih menjadi permasalahan kesehatan didunia. Menurut *United Nations Programme on HIV and AIDS* (UNAIDS) 36,9 juta orang terinfeksi HIV, 2,1 juta merupakan penderita baru, 1,1 juta meninggal karena AIDS. Berdasarkan data Kemenkes 2016, jumlah kasus baru dari tahun ke tahun cenderung meningkat. Daerah Istimewa Yogyakarta menempati urutan ke 9 penderita HIV/AIDS terbanyak. Penderita terbanyak di Kota Yogyakarta terjadi pada usia 20-29 tahun, dimana kemungkinan penularan terjadi pada usia remaja. Tingginya kasus HIV/AIDS dapat disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat tentang HIV/AIDS sehingga tidak dapat melakukan pencegahan. Padahal pencegahan HIV/AIDS penting dilakukan karena mengingat dampak yang ditimbulkan. Salah satu konsekuensi terburuk dari HIV/AIDS adalah stigma dan diskriminasi yang dihadapi penderita yang dinyatakan terinfeksi. Stigma dan diskriminasi membuat penderita menarik diri dan terisolasi. Jika tidak tertangani dengan baik dapat menimbulkan depresi bahkan sampai bunuh diri. Remaja yang terkena HIV/AIDS seringkali putus sekolah, sehingga menyebabkan hilangnya hak untuk mendapatkan pendidikan. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS adalah melalui pendidikan kesehatan. Promosi kesehatan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang disesuaikan dengan sasaran. Media permainan dapat dipakai dalam promosi kesehatan. Permainan sebagai media belajar yang menyenangkan, menghadirkan

sesuatu kegembiraan dan menstimulasi otak. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam bentuk permainan seperti permainan monopoli. Hasil wawancara dengan 15 siswi di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta secara acak didapatkan hasil: 10 siswa tahu istilah HIV/AIDS, 5 siswa kurang tahu. 6 siswa dapat menyebutkan salah satu cara penularan dengan benar, 9 siswa tidak menyebutkan cara penularan dengan benar, 3 siswa dapat menyebutkan salah satu cara pencegahan, 12 siswa tidak tahu cara pencegahan HIV/AIDS. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang bagaimana pengaruh permainan monopoli HIV/AIDS terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tahun 2019.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan sumber informasi dan pendidikan orang tua.
- b. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan remaja sebelum dan sesudah diberi penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

- c. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan remaja sebelum dan sesudah diberi penyuluhan menggunakan penyuluhan ceramah dengan leaflet tentang HIV/AIDS di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
- d. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS antara penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS dan ceramah dengan leaflet.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah memformulasikan penyelesaian masalah kebidanan pada tatanan klinis dan komunitas. Peneliti ingin meneliti bagaimana pengaruh penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, terutama mengenai pengaruh penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Remaja SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS yang dibantu menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS.

b. Bagi Guru SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media baru dalam memberikan informasi tentang HIV/AIDS.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat sebagai informasi awal bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian serupa atau lanjutan.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Perbedaan Penelitian Dahulu dengan Penelitian ini

No	Judul Penelitian, Tahun	Desain Penelitian, Analisis Data, Hasil	Perbedaan Penelitian
1.	Indramala Yulmi Saputri dan Mahalul Azam yang berjudul: Efektivitas Metode Simulasi Permainan “Monopoli HIV” Terhadap Peningkatan Pengetahuan Komprehensif HIV/AIDS di SMA Kesatrian 1 Semarang tahun 2015.	Desain penelitian: Quasi Eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas XII SMA Kesatrian 1 Semarang. Analisis data menggunakan uji <i>McNemar</i> dan uji statistic <i>Chi Square</i> Variabel independen yaitu Pendidikan Kesehatan dengan menggunakan metode simulasi permainan monopoli. Variabel dependen yaitu Perubahan pengetahuan. Hasil : simulasi permainan monopoli HIV dapat meningkatkan pengetahuan..	Penelitian sebelumnya dilakukan tahun 2015 pada siswa kelas XII SMA Kesatrian 1 Semarang sedangkan penelitian ini dilakukan pada remaja di SMA Yogyakarta pada tahun 2018. Analisis dengan <i>Independent T-Test</i> Pada penelitian ini, variabel independen yaitu penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS, dan variabel dependennya peningkatan pengetahuan. Pada penelitian sebelumnya, variabel independen yaitu permainan monopoli tentang HIV/AIDS, dan variabel dependennya pengetahuan.
2.	Purnama Dwi Siregar dkk, yang berjudul Evaluasi Efektivitas Permainan Ular Tangga HIV/AIDS Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang HIV/AIDS pada Siswa SMA di Kota Semarang tahun 2018.	Jenis penelitian ini adalah Quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA N 14 Kota Semarang. Analisis data menggunakan <i>Wiloxon</i> . Variabel independen yaitu promosi kesehatan menggunakan permainan ular tangga. Variabel dependen yaitu pengetahuan. Hasil : promosi kesehatan efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS.	Populasi penelitian sebelumnya adalah siswa SMA N 14 Kota Semarang. sedangkan penelitian ini dilakukan pada remaja di SMA Yogyakarta pada tahun 2018. Uji analisis yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah uji <i>wilcoxon</i> , sedangkan pada penelitian ini menggunakan <i>Independent T-Test</i> Pada penelitian ini, variabel independen yaitu penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS, dan variabel dependennya peningkatan pengetahuan. Pada penelitian sebelumnya, variabel independen yaitu permainan ular tangga tentang HIV/AIDS, dan variabel dependennya pengetahuan.
3.	Ali Khani Jeihooni dkk, yang berjudul <i>The Effect of Educational Program Based Health Belief Model about HIV/AIDS among High School Students</i> tahun 2016.	Jenis penelitian ini adalah Quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki SMA di Fasa, Iran. Analisis data yang digunakan adalah <i>t-test</i> . Variabel independen yaitu promosi kesehatan menggunakan <i>Health Belief Model</i> (HBM). Variabel dependen yaitu pengetahuan dan	Penelitian sebelumnya dilakukan tahun 2016. Populasi penelitian sebelumnya adalah siswa laki-laki SMA di Fasa, Iran. sedangkan penelitian ini dilakukan pada remaja di SMA Yogyakarta pada tahun 2018. Uji analisis yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah uji <i>t-test</i> , sedangkan pada penelitian ini menggunakan <i>Independent T-Test</i> . Pada penelitian ini, variabel independen

sikap.

Hasil : promosi kesehatan dengan *Health Belief Model* (HBM) efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang HIV/AIDS.

yaitu penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS, dan variabel dependennya peningkatan pengetahuan. Pada penelitian sebelumnya, promosi kesehatan menggunakan *Health Belief Model* (HBM). Variabel dependen yaitu pengetahuan dan sikap.
