

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya. Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek.¹¹

b. Peningkatan Pengetahuan

Secara garis besar pengetahuan terdiri atas beberapa peningkatan yaitu:

1) *Remember* (Mengingat)

Mengingat adalah kemampuan memperoleh kembali pengetahuan dari ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Kategori *Remember* terdiri dari proses kognitif *Recognizing* (mengetahui kembali) dan *Recalling* (mengingat). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks.

2) *Understand* (Memahami)

Memahami adalah kemampuan merumuskan makna dari pesan pembelajaran dan mampu mengkomunikasikannya dalam

bentuk lisan, tulisan maupun grafik. Kategori *Understand* terdiri dari *Interpreting* (menginterpretasikan), *Exemplifying* (memberi contoh), *Classifying* (mengklasifikasikan), *Summarizing* (menyimpulkan), *Inferring* (menduga), *Comparing* (membandingkan), *Explaining* (menjelaskan).

3) *Apply* (Menerapkan)

Menerapkan adalah kemampuan menggunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan masalah. Kategori menerapkan (*Apply*) terdiri dari proses kognitif kemampuan melakukan (*Executing*) dan kemampuan menerapkan (*Implementing*). Menerapkan merupakan proses yang berkelanjutan.

4) *Analyze* (Menganalisis)

Menganalisis yaitu memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan, mencari keterkaitan dan bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan masalah. Kategori *Analyze* terdiri kemampuan membedakan (*Differentiating*), mengorganisasi (*Organizing*) dan memberi simbol (*Attributing*).

5) *Evaluate* (Menilai)

Menilai didefinisikan sebagai kemampuan melakukan *judgement* berdasar pada kriteria dan standar tertentu. Kriteria sering digunakan adalah menentukan kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi, sedangkan standar digunakan dalam menentukan

kuantitas maupun kualitas. Evaluasi mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasar kriteria tertentu. Kategori menilai terdiri dari *Checking* (mengecek) dan *Critiquing* (mengkritik).

6) *Create* (Berkreasi)

Create didefinisikan sebagai menggeneralisasi ide baru, menghasilkan suatu produk atau cara pandang yang baru dengan menggabungkan unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. *Create* di sini diartikan sebagai meletakkan beberapa elemen dalam satu kesatuan yang menyeluruh sehingga terbentuklah dalam satu bentuk yang koheren atau fungsional.¹⁷

c. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmodjo faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:¹⁸

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah mereka menerima informasi, sehingga makin banyak pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya jika seseorang peningkatan pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan seseorang terhadap penerimaan, informasi, dan nilai-nilai yang baru.¹⁸

2) Pengalaman

Pengalaman berarti sesuatu yang pernah dialami seseorang yang dapat menambah pengetahuan yang bersifat non formal.¹⁸

3) Informasi

Keterpaparan media sebagai sarana komunikasi, seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lain-lain mempunyai pengaruh dalam menambah pengetahuan seseorang. Informasi non media bisa di dapat dari orang lain seperti orang tua, teman atau guru.¹⁹

4) Lingkungan budaya

Kebudayaan dimana orang hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap seseorang. Lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang. Dalam hal ini faktor keturunan dan bagaimana orang tua mendidik sejak kecil mendasari pengetahuan yang dimiliki oleh remaja dalam berfikir selama jenjang kehidupannya.¹⁸

5) Sosial ekonomi

Sosial ekonomi sendiri dimaksudkan sebagai peningkatan kemampuan seseorang untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dan pengetahuan. Peningkatan ekonomi yang

rendah menyebabkan keterbatasan biaya untuk menempuh pendidikan, sehingga pengetahuannya rendah.¹⁸

d. Pengukuran

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden.²⁰

2. Karakteristik Responden

a. Pendidikan Orang tua

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak, dengan pendidikan yang baik maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anak dan pendidikan anak.²¹ Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, jenjang pendidikan dibedakan menjadi 3 yaitu pendidikan dasar (SD/MI/SMP/MTs), pendidikan menengah (SMA/MA/SMK/MAK), pendidikan tinggi (pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis dan doktor).²²

b. Faktor informasi seperti ekspos media.

Keterpaparan media sebagai sarana komunikasi, seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lain-lain mempunyai pengaruh

besar dalam menambah pengetahuan seseorang. Informasi non media bisa di dapat dari orang lain seperti orang tua, teman atau guru.¹⁹

3. HIV/AIDS

a. Pengertian

HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) adalah virus yang melemahkan sistem kekebalan tubuh manusia dengan cara menyerang dan menghancurkan sistem kekebalan tubuh. Infeksi HIV pada tahap lanjut dapat menyebabkan AIDS (*Acquired Immuno Deficiency Syndrome*), yaitu sekumpulan gejala penyakit yang menyerang tubuh, timbul akibat melemahnya sistem kekebalan tubuh.⁸

b. Cara penularan HIV/AIDS

Virus HIV tidak dapat tersebar dengan sendirinya atau bertahan lama di luar tubuh manusia. Virus HIV membutuhkan cairan tubuh manusia untuk bisa hidup, bereproduksi dan mampu menularkan ke orang lain. Cairan tubuh yang dapat menularkan virus HIV adalah darah, sperma, cairan vagina, dan ASI dari ibu pengidap HIV. Ada tiga cara utama penyebaran virus HIV yaitu:

1) Transmisi melalui Kontak seksual (melalui vagina, anal, atau oral)

Transmisi infeksi HIV melalui hubungan seksual lewat anus lebih mudah karena terdapat membran mukosa rektum yang tipis dan mudah robek, anus sering terjadi lesi. Sementara itu

berhubungan seks secara oral juga berisiko tinggi pada saat sperma yang keluar dari ejakulasi masuk ke dalam mulut, atau ketika terjadi luka atau radang dalam mulut akibat infeksi menular seksual (Sexually Transmitted Infections/STIs), atau akibat sikat gigi atau radang sariawan. Luka ini menjadi penghantar masuknya virus HIV menuju aliran darah.¹

2) Melalui Darah yang Tercemar HIV

HIV dapat ditransmisikan melalui darah. Transmisi virus HIV dapat ditularkan melalui jarum suntik atau alat injeksi yang tidak steril, terutama pada individu pengguna narkotika intravena dengan pemakaian jarum suntik secara bersama dalam satu kelompok, jarum tato dan tindik. Penularan juga dapat terjadi individu yang menerima transfusi darah atau produk darah yang mengabaikan tes penapisan HIV, tetapi saat ini hal tersebut jarang terjadi dengan semakin meningkatnya perhatian dan semakin baiknya tes penapisan terhadap darah yang akan ditransfusikan.¹

3) Melalui Ibu kepada Anaknya

Infeksi virus HIV dapat terjadi dari ibu yang terinfeksi HIV kepada janinnya pada saat kehamilan, persalinan, dan setelah melahirkan melalui pemberian Air Susu Ibu (ASI). Angka penularan selama kehamilan sekitar 5-10%, sewaktu persalinan 10-20%, dan saat pemberian ASI 10-20%. Namun, diperkirakan

penularan ibu kepada janin atau bayi terutama terjadi pada masa perinatal.¹

c. Pencegahan HIV/AIDS

Cara pencegahan penularan HIV (termasuk ABCDE) yaitu:

- 1) Pencegahan penularan melalui hubungan seksual
 - a) A = *abstinence* = puasa, yaitu tidak melakukan hubungan seksual di luar pernikahan. Hubungan seksual hanya dilakukan melalui pernikahan yang sah.
 - b) B = *be faithful* = setia pada pasangan, yaitu jika telah menikah, melakukan hubungan seksual hanya dengan pasangannya saja (suami atau istri sendiri). Tidak melakukan hubungan seksual diluar nikah.
 - c) C = *condom* = menggunakan kondom, yaitu bagi salah satu pasangan suami atau istri yang telah terinfeksi HIV agar tidak menularkan kepada pasangannya.
- 2) Pencegahan penularan melalui darah (DE) :
 - d) D = *don't use drugs* = tidak menggunakan narkoba, karena saat *sakaw* (gejala putus obat) tidak ada pengguna narkoba yang sadar akan kesterilan jarum suntik, apalagi ada rasa kekompakan untuk memakai jarum suntik yang sama secara

bergantian, dan menularkan HIV dari pecandu yang telah terinfeksi kepada pecandu lainnya.

- e) E = *equipment* = Mewaspadaikan semua alat-alat tajam yang ditusukkan ke tubuh atau yang dapat melukai kulit, seperti jarum akupunktur, alat tindik, pisau cukur, agar semuanya steril dari HIV lebih dulu sebelum digunakan, atau pakai jarum atau alat baru yang belum pernah digunakan.⁸

3) Pencegahan penularan dari ibu ke anak

Program pencegahan penularan penyakit dari perempuan atau ibu pengidap HIV kepada bayinya dikenal dengan PMTCT (*Prevention of Mother to Child Transmission*) atau PPTCT (*Prevention of parents to Child Transmission*). Program ini meliputi tindakan utama yaitu:

- a) Pemberian ARV (*Antiretroviral*) saat kehamilan
- b) Terapi kelahiran, misalnya kelahiran *Caesar*
- c) Pemberian ASI eksklusif selama 6 bulan pertama tanpa pemberian makanan tambahan atau tidak memberikan ASI eksklusif, tetapi diganti dengan pemberian susu formula dari awal.²³

d. Diagnosa HIV/AIDS

Pada tiga atau enam bulan setelah masuknya virus HIV, belum tentu virus itu bisa ditemukan dalam tubuh karena HIV masih tersembunyi. Masa belum bisa dilihatnya virus itu disebut masa

Jendela. Walaupun belum bisa terlihat, orang yang sudah tertular HIV bisa menularkannya kepada orang lain. Setelah enam bulan virus mulai dapat ditemukan/dilihat kalau orang itu menjalani tes darah. Belum ada cara lain untuk menemukan virus selain melalui tes darah. Kalau sudah ditemukan, maka pengidapnya disebut HIV positif. Masa HIV positif ini bisa dari 3 sampai 10 tahun jika daya tahan tubuh kuat, tetapi bila daya tahan tubuhnya lemah maka orang tersebut bisa cepat terserang berbagai penyakit lain. ¹

Menurut Nasronudin (2007) manifestasi klinis penderita HIV/AIDS adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama, merupakan tahap infeksi akut, pada tahap ini muncul gejala tetapi tidak spesifik. Tahap ini muncul 6 minggu pertama setelah paparan HIV dapat berupa demam, rasa letih, nyeri otot dan sendi, nyeri telan, dan pembesaran kelenjar getah bening. Dapat juga disertai meningitis aseptik yang ditandai demam, nyeri kepala hebat, kejang-kejang dan kelumpuhan syaraf otak.
- 2) Kedua, merupakan tahap asimtomatis, pada tahap ini gejala dan keluhan hilang. Tahap ini berlangsung 6 minggu hingga beberapa bulan bahkan tahun setelah infeksi. Pada saat ini sedang terjadi internalisasi HIV ke intraseluler. Pada tahap ini aktivitas penderita masih normal.
- 3) Ketiga, merupakan tahap simtomatis, pada tahap ini gejala dan keluhan lebih spesifik dengan gradasi ringan sampai berat. Berat

badan menurun tetapi tidak sampai 10%, pada selaput mulut terjadi sariawan berulang, terjadi peradangan pada sudut mulut, dapat juga ditemukan infeksi bakteri pada saluran napas bagian atas namun penderita dapat melakukan aktivitas meskipun terganggu. Penderita lebih banyak berada di tempat tidur meskipun kurang 12 jam per hari dalam bulan terakhir.

- 4) Keempat, merupakan tahap yang lebih lanjut atau tahap AIDS. HIV dapat berubah menjadi AIDS bisa 1-2 tahun. Pada tahap ini terjadi penurunan berat badan lebih 10%, diare yang lebih dari satu bulan, panas yang tidak diketahui sebabnya lebih dari satu bulan, kandidiasis oral, *oral hairy leukoplakia*, tuberkulosis paru, dan pneumonia bakteri. Penderita diserang berbagai macam infeksi sekunder, misalnya *pneumonia pneumokistik karinii*, toksoplasmosis otak, diare akibat *kriptosporidiosis*, penyakit virus sitomegalo, infeksi virus herpes, kandidiasis pada esofagus, trakea, bronkus atau paru serta infeksi jamur yang lain. Hiperaktivitas komplemen menginduksi sekresi histamin. Histamin menimbulkan keluhan gatal pada kulit dengan diiringi mikroorganisme di kulit memicu terjadinya dermatitis HIV.

Pasien HIV/AIDS akan mengalami gejala mayor dan minor. Gejala mayor yang akan dialami adalah terjadinya penurunan berat badan lebih dari 10% dalam 1 bulan, diare kronis yang berlangsung lebih dari 1 bulan, demam berkepanjangan lebih dari 1 bulan,

penurunan kesadaran dan gangguan neurologis, serta ensefalopati HIV. Gejala minor yang akan dialami pasien yakni batuk menetap lebih dari satu bulan, *dermatitis generalisata*, *herpes zooster multisegmental* berulang, *candidiasis orofaringeal*, *herpes simpleks kroniks progresif*, *limfadenopati generalisata*, infeksi jamur berulang pada alat kelamin wanita, dan retinitis oleh virus *sitomegalo*.¹

e. Layanan Konseling dan Tes HIV

Layanan Tes dan Konseling HIV (TKHIV), adalah suatu layanan untuk mengetahui adanya infeksi HIV di tubuh seseorang. Konseling dan tes HIV merupakan pintu masuk utama pada layanan perawatan, dukungan dan pengobatan HIV.

Proses TKHIV dapat dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu:

- 1) Tes HIV atas inisiatif pemberi layanan kesehatan dan konseling (TIPK) yaitu tes HIV yang dianjurkan atau ditawarkan oleh petugas kesehatan kepada pasien pengguna layanan kesehatan sebagai komponen standar layanan kesehatan di fasilitas tersebut.
- 2) Konseling dan tes HIV Sukarela (KTS) atau VCT (*Voluntary Conseling Test*) yaitu layanan tes HIV secara pasif. Pada layanan tersebut klien datang sendiri untuk meminta dilakukan tes HIV atas berbagai alasan baik ke fasilitas kesehatan atau layanan tes HIV berbasis komunitas. Testing HIV merupakan pengambilan darah dan pemeriksaan laboratorium disertai konseling sebelum dan sesudah test. Manfaat konseling dan testing HIV sukarela adalah

mendapat informasi, pelayanan dan perawatan sesuai kebutuhan masing-masing, selain itu juga mendapat dukungan untuk perubahan perilaku yang lebih sehat dan aman dari penularan HIV.⁴

f. Terapi pada HIV/AIDS

Sampai saat ini belum ditemukan obat yang dapat menghilangkan HIV dari tubuh manusia. Obat yang ada hanya dapat menghambat perkembangbiakan virus (HIV), tetapi tidak dapat menghilangkan HIV sama sekali dari dalam tubuh. Obat tersebut dinamakan obat antiretroviral (ARV). Ada beberapa macam obat ARV, penggunaan ARV secara kombinasi (*triple drugs*) yang dijalankan dengan dosis dan cara yang benar mampu membuat jumlah HIV menjadi sangat sedikit, bahkan sampai tidak terdeteksi.¹

g. Hal-hal yang tidak benar mengenai HIV/AIDS

Banyak informasi tidak benar yang beredar tentang HIV/AIDS. Berikut ini mitos-mitos yang tidak benar tentang HIV/AIDS⁸ :

- 1) Hanya orang asing yang tertular HIV/AIDS
- 2) Hanya orang yang jahat yang terinfeksi HIV/AIDS
- 3) Bila seseorang terinfeksi virus HIV, karena ia melakukan sesuatu untuk mendapatkannya.
- 4) Penderita HIV/AIDS ingin menularkan ke orang lain
- 5) Anda tertular HIV dari penderita HIV yang batuk atau bersin

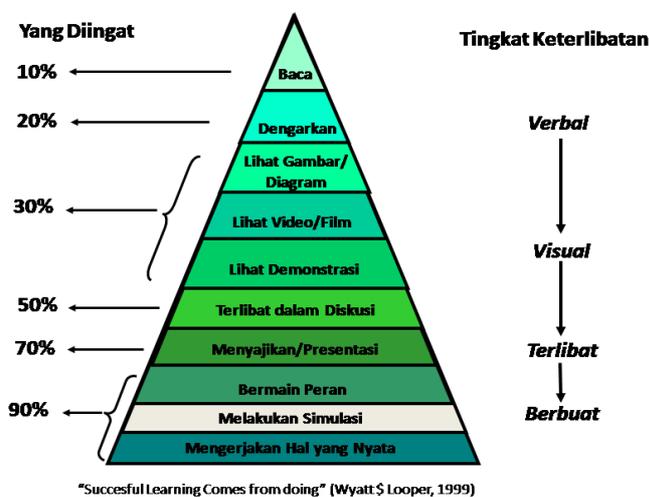
- 6) Anda tertular HIV karena berbagi makanan dan peralatan dengan penderita.
- 7) Anda tertular HIV karena bersentuhan, berpelukan, atau bersentuhan dengan keringat dan air mata penderita.
- 8) Anda tertular karena bertukar pakaian dengan penderita.
- 9) Anda tertular HIV karena duduk di samping siswa/i lain atau bertukar alat tulis, buku pelajaran dan sebagainya.
- 10) Berjabat tangan dan bertukar pakaian bisa menyebarkan virus HIV.
- 11) Anda tertular HIV karena memakai toilet dan kamar mandi yang sama dengan penderita.
- 12) Nyamuk atau serangga lainnya dapat menularkan virus HIV.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi, bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran.²⁴ Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruktural dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹³

Gambaran penggunaan media dalam proses belajar dapat dilihat dari *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Prinsip dari

kerucut pengalaman dale ini adalah melihat peningkatan keabstrakan sampai dengan jumlah jenis indera yang dipergunakan selama proses penerimaan isi pengajaran atau pesan. Berikut ini kerucut pengalaman Edgar Dale:



Gambar 1. Dale's Cone of Experience

Berdasarkan gambar tersebut kita dapat melihat rentangan peningkatan yang dapat diterima yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, merentang dari yang bersifat abstrak ke konkrit. Ketika penggunaan media pembelajaran lebih konkrit maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima, kata lain dapat menjadi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan. Oleh karena itu,

penggunaan media pembelajaran akan memberikan dampak baik secara langsung atau tidak terhadap perolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari siswa. ²⁴

5. Permainan Monopoli

a. Permainan

Permainan adalah setiap konten antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan. Empat komponen utama dari sebuah permainan adalah:

- 1) Adanya pemain
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan main
- 4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

Permainan dibedakan menjadi dua yaitu permainan kompetitif dan non kompetitif. Permainan kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan ada pemenang. Sebaliknya, permainan non kompetitif tidak mempunyai pemenang karena pada dasarnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri.

Kelebihan permainan sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan mengibur
- 2) Memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar

- 3) Memberikan umpan balik secara langsung. Umpan balik yang cepat akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif
- 4) Bersifat luwes, yaitu permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan Pendidikan dengan sedikit mengubah alat ataupun aturan mainnya.²⁵

b. Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.²⁶

c. Peralatan Permainan Monopoli

Untuk memainkan monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan sebagai berikut:

- 1) Pion untuk mewakili pemain
- 2) Dua buah dadu bersisi enam
- 3) Kartu hak milik untuk setiap *property*. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli *property* itu. Di atas kartu tertera harga *property*, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak:

- a) 22 tempat dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
 - b) 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 - c) 2 perusahaan yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - d) Petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- 5) Uang-uangan monopoli.
 - 6) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
 - 7) Kartu-kartu dana umum dan kesempatan.
- d. Peraturan Permainan monopoli
- 1) Persiapan

Papan permainan diletakkan di meja yang cukup besar. Kartu dana umum dan kartu kesempatan diletakkan terbalik di dalam petak yang tersedia. Para pemain pada permulaan diberi uang sebanyak \$1500. Semua kartu tanah bangunan, rumah-rumah, hotel-hotel, diserahkan kepada bank. Petugas bank dipilih seorang di antara pemain.

2) Uang-uang

Tiap pemain mula-mula diberi uang seharga \$1500 dibagi dalam nilai sebagai berikut:

\$500 = 2 Lembar	\$100 = 4 Lembar
\$50 = 1 Lembar	\$20 = 1 Lembar
\$10 = 2 Lembar	\$5 = 1 Lembar
\$1 = 5 Lembar	

3) Permulaan

Pemain mengocok dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak main dahulu. Permainan dimulai dari petak start. Setelah itu pion pemain dijalankan bergiliran sesuai angka dadu ke petak menurut anak panah. Dimana pion pemain berhenti, tanah bangunan dapat dibeli dan membayar sewa jika tanah bangunan tersebut telah dimiliki orang lain, atau membayar pajak dan sebagainya. Jika dadu menunjukkan angka yang sama pemain tetap bisa berjalan, akan tetapi pada lemparan ketiga masih menunjukkan angka yang sama, maka pemain harus segera masuk penjara.

4) Gaji

Tiap pemain setelah melalui/berhenti di petak start diberi gaji \$500 oleh bank.

5) Berhenti di tanah bangunan yang belum dimiliki orang

Apabila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang belum dimiliki orang lain, pemain tersebut mendapat hak untuk membeli tanah bangunan tersebut dengan harga yang sudah ditetapkan, melalui bank. Setelah membeli tanah bangunan dan mendapat kartu hak milik dari bank, kartu harus diletakkan di atas meja. Jika pemain tidak mau membeli tanah bangunan yang menjadi haknya ia harus mengembalikan kepada bank untuk dijual kepada penawar tertinggi. Semua pemain berhak mengajukan penawaran tidak terkecuali yang menolak pembelian tadi.

6) Berhenti di tanah yang dimiliki orang

Apabila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang telah dimiliki pemain lain, pemilik tanah bangunan tersebut berhak memungut sewa atas tanah tersebut sesuai dengan tarif yang telah ditetapkan pada kartu hak milik. Selanjutnya jika di atas tanah bangunan itu didirikan rumah-rumah atau hotel sewanya dapat dipungut lebih tinggi dari tanah yang belum dibangun. Tanah yang digadaikan ke bank tidak berhak memungut sewa dan kartu harus diletakkan terbalik.

7) Berhenti di kesempatan atau dana umum

Pemain mengambil kartu yang teratas. Pemain harus melaksanakan petunjuk-petunjuk di dalamnya. Kartu dikembalikan pada tumpukan kartu paling bawah, hanya kartu "Keluar dari Penjara" yang dapat disimpan hingga terpakai atau dijual kepada pemain lain.

8) Berhenti di atas petak pajak

Membayar pajak kepada bank yang dikenakan kepada anda. Segala jenis pajak harus diserahkan kepada bank.

9) Petugas Bank

Petugas Bank adalah seseorang yang cakap dan pandai melelang.

10) Bank

Kewajiban bank ialah membayar gaji-gaji dan hadiah-hadiah serta menjual tanah-tanah bangunan, rumah-rumah dan hotel-hotel, meminjamkan uang.

11) Penjara

Pemain yang diharuskan masuk penjara:

- a) Bijinya berhenti pada petak masuk penjara
- b) Mendapat perintah masuk penjara dari kartu dana umum atau kartu kesempatan

- c) Kedua dadu menunjukkan angka yang sama sebanyak 3 kali.

12) Keluar Penjara

Seorang pemain dapat keluar penjara jika:

- a) Lemparan dadu menunjukkan angka yang sama
- b) Membeli sehelai kartu "Keluar dari Penjara" dari pemain lain
- c) Membayar uang denda kepada bank 50 kepada bank sebelum tiba pada gilirannya
- d) Pemain diberi kesempatan tiga kali giliran lemparan dadu untuk mendapat angka yang sama, setelah itu ia harus membayar dendanya 50 kepada bank dan berjalan menurut angka dadu.

13) Rumah-rumah

Rumah dapat dibeli dari bank dan sebelumnya harus mempunyai 1 kompleks tanah untuk dibangun rumah. Rumah dapat dibeli segala waktu dengan jumlah menurut kemampuannya tetapi harus merata tiap petak 1 rumah dan seterusnya.

14) Hotel-hotel

Tiap pemain diharuskan memiliki 4 rumah dalam 1 seri Tanah Bangunan sebelum ia diperbolehkan beli 1 hotel. Harga hotel telah ditentukan pada kartu hak milik. Setelah membeli hotel tersebut

pemain harus menyerahkan 4 rumahnya kepada bank. Di atas tiap tanah bangunan hanya diperbolehkan membangun 1 hotel.

15) Perusahaan Listrik / Air

Jika pemain berhenti di salah satu petak perusahaan listrik / air yang sudah dimiliki seseorang, maka cara membayarnya adalah 4 x jumlah angka dadu x satuan uang monopoli terendah. Tetapi jika pemain berhenti di salah satu petak perusahaan listrik/ air dan keduanya telah dimiliki oleh salah satu pemain yang lain, maka cara membayarnya adalah 10 x jumlah angka dadu x satuan uang monopoli terendah.

16) Bebas Parkir (Free Parking)

Jika pemain berhenti di petak bebas parkir maka ia bisa kemana saja.

17) Kekurangan bangunan

Pada waktu bank telah kehabisan rumah untuk dijual kepada pemain, mereka yang hendak mendirikan rumah harus menanti hingga salah seorang pemain mengembalikan rumahnya kepada bank. Jika pembeli lebih dari 1 orang, maka rumah tersebut dilelang.

18) Menjual harta kekayaan

Tanah bangunan yang belum dibangun, stasiun dan perusahaan listrik / air dapat dijual belikan sebagai transaksi pribadi antara pemain dan pemain dengan harga tak terbatas. Tanah bangunan dilarang dijual

belikan apabila dalam 1 kompleks tanah bangunan masih terdapat rumah-rumah yang belum dikembalikan kepada bank. Rumah dan hotel dapat dijual kembali ke bank dengan syarat bahwa bank hanya membeli separuh harga pokoknya. Mengenai hotel yang dijual, bank hanya membayar separuh harga hotel yang resmi ditambah dengan separuh jumlah harga 4 rumah.

19) Hipotik

Tanah (*property*) dapat digadaikan ke bank dengan harga yang telah ditentukan pada kartu hak milik. Cara membeli tanah (*property*) yang telah digadaikan ialah harga pokok tanah (*property*) + bunga 10 % . Tanah yang digadaikan dapat dibeli oleh pemain lain dengan tambahan bunga 10 %. Jika tanah tersebut ada rumahnya maka bank hanya bisa membeli separuh dari harga pokok rumah tersebut.

20) Bangkrut

Pemain dinyatakan bangkrut jika pemain tidak sanggup membayar hutang. Segala harta kekayaan diserahkan kepada kreditornya dan berhenti bermain. Dalam penyelesaian ini pemain yang memiliki rumah-rumah atau hotel-hotel harus diserahkan kepada bank. Uang harus dibayarkan kepada kreditornya dan jika pemain tak memiliki uang untuk membayar pajak, denda atau hukuman-hukuman lainnya, maka bank segera melelang segala kekayaannya dan pemain dinyatakan kalah.

21) Pemenang

Pemenang adalah pemain yang memiliki rumah, hotel dan uang *cash* terbanyak dari hasil uang sewa. Dalam satu permainan, setiap pemain akan menjadi bangkrut satu persatu. Pemain terakhir yang bertahanlah yang menang.

22) Keterangan lain

Jika seorang pemain hutang kepada pemain lain, ia dapat membayar hutangnya berupa uang tunai dan setengah lagi dengan kekayaannya. Dalam keadaan ini pihak kreditor sering membeli kartu hak milik lebih tinggi dari harga hipotik. Dengan maksud untuk memblokir pemain lain memiliki tanah tersebut.²⁶

6. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja (*adolescence*) dapat diartikan tumbuh mencapai kematangan fisik, sosial, dan psikologis yang ditandai perubahan fisik, emosi, dan psikis khususnya kematangan seksual atau berkaitan dengan sistem reproduksi. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12-24 tahun, menurut Kemenkes RI adalah 10-19 tahun dan belum kawin.²⁷

b. Perkembangan Remaja

Masa Remaja Akhir yaitu usia 16-19 tahun. Pada masa ini remaja dapat mengungkapkan kebebasan diri, selektif memilih teman sebaya, memiliki gambaran terhadap dirinya dan memiliki kemampuan

berfikir abstrak.²⁷ Menurut Muhhamad Ali, salah satu karakteristik remaja yaitu suka bergaul dan berkelompok.³³

7. *Theory Lawrance Green*

Green membedakan adanya dua determinan masalah kesehatan yaitu *behavioral factors* (faktor perilaku) dan *non-behavioral factors* (faktor non perilaku). Faktor perilaku ditentukan oleh 3 faktor utama yaitu:

a. Faktor-faktor predisposisi (*pre disposing factors*)

Faktor predisposisi adalah faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang, antara lain pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi dan sebagainya.

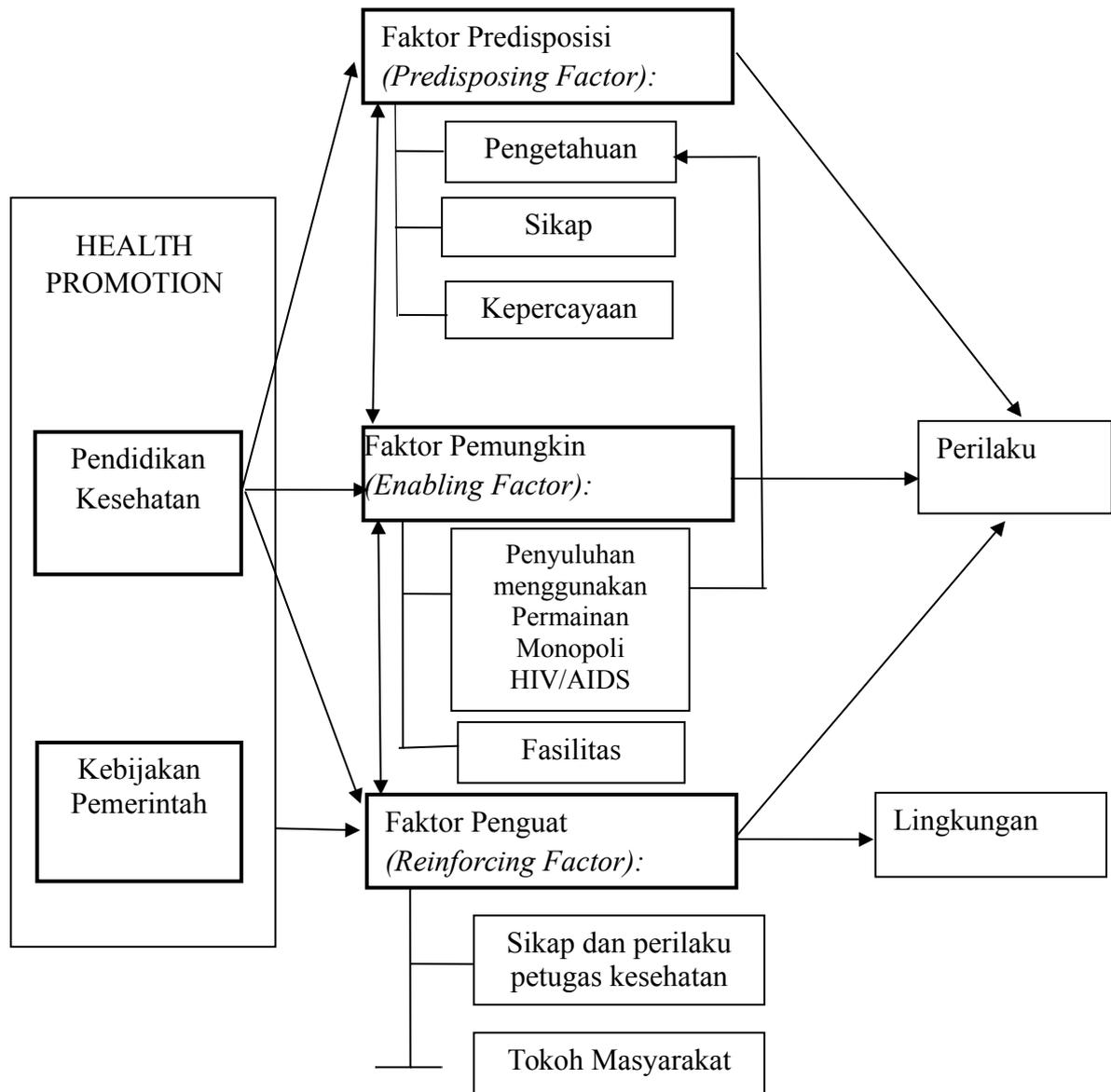
b. Faktor-faktor pemungkin (*enabling factors*)

Faktor pemungkin adalah faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan seperti sarana dan prasarana untuk terjadinya perilaku kesehatan.

c. Faktor-faktor penguat (*reinforching factors*)

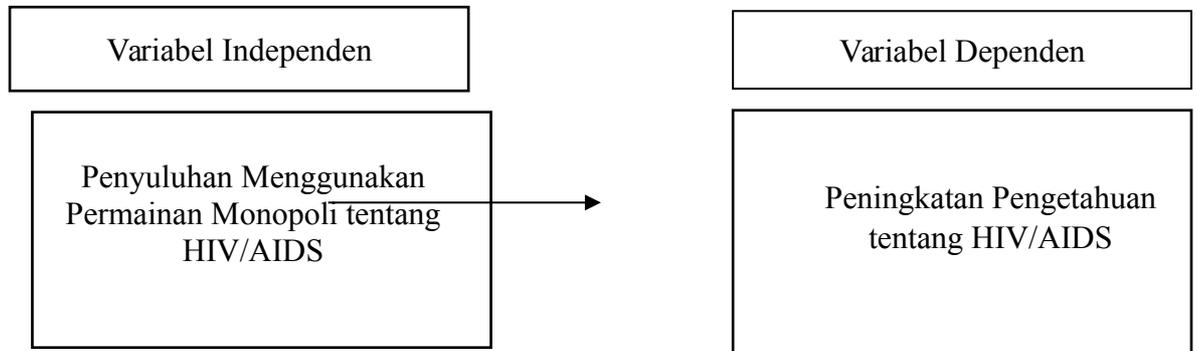
Faktor penguat merupakan faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku. Yang termasuk dalam faktor penguat adalah sikap dan perilaku petugas kesehatan serta tokoh masyarakat.¹⁸

B. Kerangka Teori



Gambar 2. *Modification Theory Lawrence Green*
Notoatmodjo (2012) dalam Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan

C. Kerangka Konsep



Gambar 3. Kerangka Konsep Penelitian

D. Hipotesis

Penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS lebih meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS.