

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL**

Penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta berada di Jl. Purwodiningrat NG I/902 A, Ngampilan. SMA ini merupakan salah satu sekolah menengah atas swasta di Kota Yogyakarta. Remaja kelas XI IPA I dan IPS I SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta merupakan kelompok perlakuan dengan permainan monopoli HIV/AIDS tentang HIV/AIDS, sedangkan remaja kelas XI IPA II dan IPS II SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta merupakan kelompok kontrol yang diberi penyuluhan dengan media leaflet tentang HIV/AIDS.

Data pada penelitian ini diperoleh dengan menyebarkan langsung kuesioner kepada responden di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Untuk mengetahui karakteristik responden, kuesioner berisi identitas responden, pendidikan terakhir ayah dan ibu responden dan keterpaparan media. Kuesioner yang digunakan berisi pengetahuan tentang HIV/AIDS dengan jumlah 40 soal.

##### **1. Analisis univariat**

Analisis univariat dalam penelitian ini terdiri dari deskriptif frekuensi responden terhadap variabel-variabel dalam penelitian.

## a. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta Tahun 2019

Karakteristik		Kelompok Monopoli HIV/AIDS		Kelompok Leaflet	
		n	%	n	%
<b>Pendidikan Ayah</b>	Dasar	8	20,0	5	12,5
	Menengah	22	55,0	20	50,0
	Tinggi	10	25,0	15	37,5
<b>Pendidikan Ibu</b>	Dasar	8	20,0	9	22,5
	Menengah	23	57,5	17	42,5
	Tinggi	9	22,5	14	35,0
<b>Keterpaparan Media</b>	Media	30	75,0	32	80,0
	Non media	20	25,0	8	20,0
	Tidak Pernah	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>		40		40	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden seluruhnya adalah 80 responden. Pada kelompok permainan monopoli HIV/AIDS, berdasarkan pendidikan ayah mayoritas responden memiliki ayah dengan pendidikan terakhir yaitu pada tingkat menengah sebanyak 22 (55,0%) responden. Berdasarkan pendidikan ibu mayoritas responden memiliki ibu dengan pendidikan terakhir yaitu pada tingkat menengah sebanyak 23 (57,5%) responden. Berdasarkan keterpaparan media, lebih banyak responden yang mendapatkan informasi mengenai HIV/AIDS dari media yaitu sebanyak 30 responden (75,0%) dengan rincian media televisi sebanyak 4 responden, penyuluhan sebanyak 5 responden dan dari internet sebanyak 21 responden.

Pada kelompok *leaflet*, berdasarkan pendidikan ayah mayoritas responden memiliki ayah dengan pendidikan terakhir yaitu pada tingkat menengah sebanyak 20 (50,0%) responden. Berdasarkan pendidikan ibu mayoritas responden memiliki ibu dengan pendidikan terakhir yaitu pada tingkat menengah sebanyak 17 (42,5%)

responden. Berdasarkan keterpaparan media, lebih banyak responden yang mendapatkan informasi mengenai HIV/AIDS dari media yaitu sebanyak 32 responden (80,0%), dengan rincian media penyuluhan sebanyak 12 responden dan dari internet sebanyak 20 responden.

Tabel 6. Distribusi Nilai Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Monopoli HIV/AIDS dan Leaflet

		n	Range	Min	Max	SD
Kelompok Monopoli HIV/AIDS	Pre test	40	52,5	32,5	85,0	10,87
	Posttest	40	37,5	60,0	97,5	9,80
Kelompok Leaflet	Pre test	40	47,5	37,5	85,0	11,90
	Posttest	40	45,0	42,5	87,5	12,4

Hasil analisis menunjukkan bahwa, pada kelompok monopoli HIV/AIDS data nilai minimum pada *pretest* pengetahuan adalah 32,5 dan nilai tertinggi pada *pretest* pengetahuan adalah 85,0, sedangkan nilai minimum pada *posttest* 60,0 dan nilai tertinggi 97,5. Pada kelompok *leaflet* nilai minimum pada *pretest* pengetahuan yaitu 37,5 dan nilai tertinggi pada *pretest* pengetahuan sama dengan nilai tertinggi *pretest* kelompok monopoli HIV/AIDS yaitu 85,0, sedangkan nilai minimum pada *posttest* 42,5 dan nilai tertinggi 87,5.

## 2. Analisis Bivariat

Uji hipotesa dengan tingkat kepercayaan 95% dan taraf kesalahan 5% dengan *software* komputer untuk mengetahui apakah ada pengaruh

penggunaan permainan monopoli HIV/AIDS tentang HIV/AIDS terhadap peningkatan pengetahuan tentang HIV/AIDS.

Pengukuran pengetahuan tentang HIV/AIDS dilakukan pada kelompok monopoli HIV/AIDS dan kelompok *leaflet*. Uji *Paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan pengetahuan *pretest* dan *posttest* pada masing-masing-masing kelompok didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 7. Perbedaan Rerata Peningkatan Pengetahuan pada Kelompok Monopoli HIV/AIDS dan Kelompok Leaflet

Kelompok		Mean	Selisih Mean <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	<i>p-value</i>	t	95% Confidence Interval of the difference	
						lower	upper
Kelompok Monopoli HIV/AIDS	<i>Pretest</i>	67,62	14,56	.000	-10.61	-17.337	-11.787
	<i>Posttest</i>	82,18					
Kelompok Leaflet	<i>Pretest</i>	65.50	3,56	.002	-3.306	5.7419	-1.3831
	<i>Posttest</i>	69.06					

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat data nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok monopoli HIV/AIDS yaitu 67,62 dan 82,18 dengan selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 14,56. Hasil uji statistik *p-value*= 0.000 (*p-value*< 0.05). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan tentang HIV/AIDS pada kelompok perlakuan yang diberikan penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS terdapat perbedaan pengetahuan yang bermakna antara sebelum (*pretest*) dan

sesudah (*posttest*) diberikan penyuluhan menggunakan monopoli HIV/AIDS.

Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok *leaflet* yaitu 65,50 dan 69,06 dengan selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 3,56. Hasil uji statistik  $p\text{-value} = 0.002$  ( $p\text{-value} < 0.05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan tentang HIV/AIDS pada kelompok kontrol yang diberikan penyuluhan menggunakan *leaflet* juga terdapat perbedaan pengetahuan yang bermakna antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan penyuluhan menggunakan *leaflet*. Dengan demikian, pada kedua kelompok terdapat pengaruh pada peningkatan pengetahuan baik dari kelompok monopoli HIV/AIDS maupun kelompok *leaflet*.

Hasil uji beda dua kelompok independen dengan *independent sampel t-test* didapatkan hasil sebagai berikut :

Table 8. Uji Statistik Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Permainan Monopoli HIV/AIDS

Kelompok	Selisih Mean Peningkatan Pengetahuan	<i>p-value</i>	t	95% Confidence Interval of the difference	
				lower	upper
Kelompok Monopoli HIV/AIDS	14,56	-0,000	-6,30	-14,47	-7,527
Kelompok Leaflet	3,56				

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data yang disajikan pada tabel. 8 diketahui bahwa nilai *p-value* adalah 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $p\text{-value} < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak

dan ha diterima, artinya terdapat perbedaan nyata rerata nilai pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Dilihat dari tabel. 8, diperoleh nilai selisih *mean* pada kelompok monopoli HIV/AIDS 14,563 sedangkan selisih *mean* pada kelompok *leaflet* 3,563. Selisih nilai *mean* kelompok monopoli HIV/AIDS lebih besar daripada selisih nilai *mean* kelompok *leaflet*, dengan demikian dapat dikatakan bahwa peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS antara remaja yang diberikan penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS lebih tinggi dari pada remaja yang diberikan penyuluhan menggunakan *leaflet*.

## **B. PEMBAHASAN**

Karakteristik responden berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa seluruh responden merupakan remaja kelas XI. Karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan pendidikan ayah, pendidikan ibu dan keterpaparan media sebagai sumber informasi tentang HIV/AIDS. Berdasarkan pendidikan ayah dan ibu responden pada kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol menunjukkan bahwa mayoritas berpendidikan pada tingkat menengah. Menurut Soetjiningsih, pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam pengasuhan anak dalam memberikan informasi dan pembelajaran bagi anak, sehingga dapat mempengaruhi pengetahuan individu pada suatu hal.<sup>20</sup> Pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan media seperti internet,

penyuluhan dan televisi sebagai sumber informasi yang paling dominan mengenai HIV/AIDS. Keterpaparan media termasuk dalam faktor informasi yang akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.<sup>17</sup>

Hasil uji statistik menggunakan *Paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan peningkatan pengetahuan tentang HIV/AIDS sebelum dan sesudah simulasi permainan. Diperoleh nilai *p-value* = 0,000 yang berarti *p-value* < 0,05, artinya terdapat perbedaan bermakna antara pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan simulasi permainan monopoli HIV/AIDS. Sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan *leaflet* diperoleh *p-value* = 0,002. Berdasarkan uji statistik menggunakan *independent sampel t-test* diperoleh nilai *p-value* adalah 0,000, artinya terdapat perbedaan nyata rerata nilai pengetahuan antara kelompok monopoli HIV/AIDS dan kelompok *leaflet*. Selisih nilai *mean* pada kelompok monopoli HIV/AIDS 14,563 sedangkan selisih nilai *mean* pada kelompok *leaflet* 3,563. Selisih nilai *mean* kelompok monopoli HIV/AIDS lebih besar daripada selisih nilai *mean* kelompok *leaflet*, dengan demikian dapat dikatakan bahwa peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS antara remaja yang diberikan penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS lebih tinggi dari pada remaja yang diberikan penyuluhan menggunakan *leaflet*.

Berdasarkan analisis diperoleh hasil bahwa *leaflet* memiliki pengaruh lebih kecil daripada penyuluhan menggunakan permainan monopoli tentang HIV/AIDS. Hal tersebut disebabkan karena, menurut

Ana Sidiq Fatimah, *leaflet* mempunyai beberapa kelemahan yaitu kurang adanya umpan balik antara penyuluh dengan peserta yang disuluh dan *leaflet* akan menjadi percuma jika sasaran tidak diikutsertakan secara aktif.<sup>36</sup>

Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi, bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran.<sup>24</sup> Kelompok perlakuan dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pemberian penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS. Penyuluhan tentang HIV/AIDS melalui simulasi permainan dengan permainan monopoli HIV/AIDS menerapkan metode diskusi. Adanya diskusi kelompok dalam sebuah permainan akan memperluas wawasan karena saling tukar pendapat antara anggota kelompok. Diskusi dalam penyuluhan tentang HIV/AIDS dengan permainan monopoli dilakukan ketika pemain mendapatkan pertanyaan dari petugas bank (konselor) ataupun harus menjawab pertanyaan yang ada dalam papan permainan, sehingga peserta dapat berperan aktif dalam permainan tersebut. Hal ini sesuai dengan teori kerucut Edgar Dale yang menyatakan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik.<sup>23</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Azgi N.A. dkk, menyatakan metode *Simulation Game* (SIG) memiliki pengaruh lebih



tinggi terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang kesehatan reproduksi dari pada penyuluhan menggunakan audio visual. SIG memungkinkan penyuluh atau fasilitator dalam menyampaikan materi dan dapat meningkatkan motivasi karena terdapat unsur kompetisi dan adanya umpan balik secara langsung.<sup>32</sup>

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Indramala Yulmi Saputri dan Mahalul Azam yang berjudul efektivitas metode simulasi permainan “Monopoli HIV” terhadap tingkat pengetahuan komprehensif HIV/AIDS pada remaja di Kota Semarang yang menyatakan bahwa dengan menggunakan metode simulasi permainan efektif dalam meningkatkan pengetahuan komprehensif HIV/AIDS pada remaja di SMA Kesatrian 1 Semarang.<sup>34</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Purnama Dwi Siregar dkk, tentang Evaluasi Efektivitas Permainan Ular Tangga HIV/AIDS terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang HIV/AIDS pada Siswa SMA di Kota Semarang, juga menerangkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan setelah dilakukan intervensi menggunakan permainan ular tangga HIV/AIDS.<sup>35</sup> Dari kedua penelitian tersebut penyuluhan yang dilakukan dengan memodifikasai sebuah permainan menjadi media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pengetahuan remaja.

Penyuluhan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS pada remaja, dikarenakan penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS yang telah

dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat menyesuaikan dengan karakteristik sasaran penyuluhan yaitu remaja SMA. Menurut Mohammad Ali, salah satu karakteristik remaja yaitu suka bergaul dan berkelompok.<sup>33</sup> Oleh karena itu dalam permainan ini dipilih dengan menggunakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Penyuluhan menggunakan permainan monopoli HIV/AIDS mendapat respon positif dari responden. Menurut mereka permainan ini menyenangkan. Sisi positif dari permainan ini salah satunya adalah membutuhkan waktu yang tidak terbatas dalam pelaksanaannya, sehingga permainan monopoli HIV/AIDS ini dapat digunakan untuk mengisi waktu luang remaja saat ada waktu longgar. Selain bisa bermain mereka juga dapat belajar. Menurut Sadiman A.S pendidikan kesehatan menggunakan permainan mempunyai berbagai kelebihan yang dapat memungkinkan kemudahan dalam proses belajar. Berbagai kelebihan permainan sebagai media belajar antara lain menyenangkan dan menghibur, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, memungkinkan adanya umpan balik secara langsung sehingga memungkinkan belajar menjadi lebih efektif.<sup>24</sup>