

TBD_PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP PENGETAHUAN HIV/AIDS DI SMA NEGERI 1 GODEAN YOGYAKARTA TAHUN 2025

by Keysha Maulidya Pramita 221206025

Submission date: 22-Jul-2025 10:12AM (UTC+0700)

Submission ID: 2718816752

File name: Laporan_KTI_Keysha_Maulidya_P_FINAL_cek_plagiasi.docx (182.72K)

Word count: 7818

Character count: 49940

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENGETAHUAN HIV/AIDS DI
SMA NEGERI 1 GODEAN YOGYAKARTA TAHUN 2025**

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya
Kesehatan Program Studi Teknologi Bank Darah (D-3) Fakultas Kesehatan
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun oleh:
KEYSHA MAULIDYA PRAMITA
NPM. 221206025

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI BANK DARAH (D-3)
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
2025**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Donor darah merupakan tindakan sukarela seseorang dalam memberikan darahnya untuk digunakan dalam proses transfusi kepada individu yang memerlukannya. Transfusi darah adalah rangkaian tindakan medis yang melibatkan proses pengambilan darah dari seorang pendonor, penjagaan ketersediaan darah, pengolahan yang aman, hingga penyaluran darah kepada penerima/pasien dengan tujuan mendukung upaya untuk memulihkan dan menyembuhkan kesehatan. Namun, di sisi lain, transfusi darah juga berisiko menjadi jalur penularan berbagai infeksi menular seperti HIV/AIDS, hepatitis B, hepatitis C, serta sifilis (Aminah, 2015). Untuk mencegah adanya penularan tersebut, dan menghasilkan darah yang aman perlu dilakukannya tes uji saring infeksi menular lewat transfusi darah.

Uji saring Infeksi Menular Lewat Transfusi Darah (IMLTD) adalah upaya pencegahan yang dapat diterapkan untuk meminimalkan risiko penularan infeksi dari darah donor pada penerima selama transfusi. Maka dari itu, pelaksanaan uji saring IMLTD penting dilakukan dengan tepat, karena hal ini berdampak pada kualitas darah yang digunakan. Prinsip dari pemeriksaan wajib ini adalah setiap komponen darah yang akan ditransfusikan dan dikirim ke rumah sakit harus melalui pemeriksaan golongan darah terlebih dahulu dan diuji saring terhadap IMLTD (Mardhiyatillah et al., 2024). Penularan infeksi melalui darah dari pendonor ke penerima transfusi, meliputi 4 parameter penyakit diantaranya yaitu, HIV/AIDS, Hepatitis B, Hepatitis C dan sifilis. Dibandingkan dengan ke 4 parameter tersebut HIV/AIDS memiliki tingkat bahaya dan kompleksitas dampaknya yang tinggi (Aminah, 2015).

Human Immunodeficiency Virus (HIV) merupakan virus yang menginfeksi sistem imunitas tubuh manusia, yang jika tidak ditangani dapat berkembang menjadi *Acquired Immune Deficiency Syndrome* (AIDS), yakni fase lanjutan dari

imunitas individu menurun. Ketika imunitas individu lemah, kelompok yang berisiko terinfeksi yaitu bayi, anak-anak, orang dewasa, dan bahkan remaja (Mahayati et al., 2023).

HIV dapat menimbulkan gejala awal mirip *influenza* seperti demam dan kelelahan, serta berkembang menjadi infeksi serius dan penurunan imunitas. Meskipun belum ada obat yang menyembuhkan secara total, terapi antiretroviral (ART) membantu ODHA hidup lebih sehat. Pemahaman dan pencegahan HIV/AIDS sangat penting dalam menjaga kesehatan masyarakat dan mendukung mereka yang terdampak (Saputri et al., 2021).

Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, kasus HIV/AIDS tersebar di seluruh kabupaten/kota, dengan Kota Yogyakarta mencatat jumlah tertinggi. Antara tahun 2001 hingga 2017, terdapat 313 kasus HIV dan 542 kasus AIDS, dengan kelompok usia 20–29 tahun sebagai yang paling terdampak. Mengingat masa inkubasi HIV dapat mencapai 5–10 tahun sebelum berkembang menjadi AIDS, maka upaya pencegahan sangat penting dilakukan sejak usia remaja (Saputri et al., 2021).

Remaja sangat rentan tertularnya HIV/AIDS, remaja termasuk dalam kelompok yang memiliki kerentanan tinggi terhadap infeksi penyakit menular seksual. Remaja memiliki risiko tinggi tertular penyakit menular seksual seperti HIV/AIDS akibat pengaruh perilaku dan aspek perkembangan emosional yang belum stabil. Ketika remaja memasuki tahap pubertas, mereka mulai mengalami ketertarikan pada lawan jenis, merasakan cinta, menjalin hubungan asmara, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi (Rahayu & Setyowati, 2022).

Pada periode ini mereka selalu tertarik pada kerentanan terhadap pelaku berisiko, seperti melakukan hubungan seksual, penggunaan jarum suntik tidak steril, bereksperimen dengan orientasi seksualnya (Saputri et al., 2021).

Mengacu pada data yang telah dirilis secara resmi oleh *World Health Organization (WHO)* tahun 2022, HIV/AIDS tetap menjadi salah satu penyebab utama permasalahan kesehatan global. Kematian di antara remaja yang berusia 15 hingga 24 tahun. Menurut laporan Kementerian Kesehatan (2023), prevalensi HIV/AIDS pada generasi muda di Indonesia sangat tinggi. Menurut data survei

yang didapatkan melalui Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang dirujuk Nummaguphita, fenomena seks bebas yang menimpa hingga sebanyak 32% remaja dengan rentang usia 14 sampai 18 tahun yang berada di berbagai kota besar di Indonesia, seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Yogyakarta menimbulkan kekhawatiran fenomena aktivitas seksual bebas di Indonesia (Sari et al., 2018).

Remaja berada dalam fase perkembangan yang rentan terhadap berbagai risiko kesehatan, termasuk infeksi menular seksual seperti HIV/AIDS. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai penyakit ini berkontribusi terhadap tingginya potensi penularan di kalangan usia muda. Data Survei Kesehatan Reproduksi Remaja Indonesia (SKRRI) menunjukkan bahwa sekitar 72% remaja laki-laki dan perempuan tidak mengenali gejala infeksi menular, dengan tingkat pengetahuan yang cenderung lebih rendah pada kelompok usia muda. Kondisi ini mengindikasikan urgensi intervensi edukatif yang terarah untuk meningkatkan literasi kesehatan remaja guna menekan laju penyebaran HIV/AIDS (Rusyidi, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, media edukasi yang inovatif dan menarik sangat dibutuhkan untuk mengatasi hambatan dalam kurangnya pengetahuan pada kalangan remaja tersebut. Penggunaan media *puzzle* dapat menjadi solusi yang lebih memberikan efektivitas untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap topik ini. Media *puzzle* memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pay M (2023) berjudul Pengaruh Penyuluhan Secara Online Menggunakan Media *Puzzle* dan Poster Terhadap Pengetahuan Karies Gigi, ditemukan bahwa penggunaan media *puzzle* merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak. Temuan ini diperkuat dengan data sebelum penggunaan *puzzle*, di mana 63,3% atau 19 dari 30 responden memiliki tingkat pengetahuan yang lebih rendah. Setelah bermain *puzzle*, terjadi peningkatan yang signifikan hingga mencapai 100% dari seluruh responden (Pay et al., 2023).

Media *puzzle* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai HIV/AIDS dalam bentuk yang lebih mudah dan sederhana untuk dipahami. Menurut penelitian oleh Supriyadi (2022), pendekatan interaktif dalam pendidikan

kesehatan terbukti memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan pengetahuan siswa dibandingkan dengan metode lainnya.

Dari segi demografis, remaja yang berpotensi menjadi donor darah perlu dilengkapi dengan pengetahuan yang cukup mengenai HIV. Pengetahuan yang baik akan membantu mereka dalam membuat keputusan yang bijak terkait kesehatan diri dan masyarakat. Menurut Rachmawati (2021), remaja yang memiliki pemahaman yang baik tentang HIV/AIDS lebih mungkin untuk berperilaku aman dan bertanggung jawab. Meskipun ada berbagai metode pendidikan yang telah diterapkan, penggunaan media *puzzle* dalam konteks pendidikan HIV/AIDS di Indonesia masih jarang digunakan.

Hasil studi pendahuluan yang sudah dilaksanakan pada bulan April 2025 di SMA Negeri 1 Godean menunjukkan bahwa belum pernah dilakukan edukasi mengenai Pendidikan Kesehatan HIV/AIDS menggunakan media *puzzle*. Karakteristik media *puzzle* yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami akan memberikan ketertarikan dan rasa ingin tahu pada siswa di SMA Negeri 1 Godean mengenai HIV/AIDS. Latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya menjadi dasar pertimbangan peneliti dalam merumuskan penelitian mengenai "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pengetahuan HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta Tahun 2025" untuk dapat meningkatkan pengetahuan yang memadai mengenai HIV/AIDS dengan media pendidikan kesehatan yang menarik dan inovatif.

B. Rumusan Masalah

"Bagaimana pengaruh media *puzzle* terhadap pengetahuan HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tahun 2025?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pengetahuan HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden didasarkan dari usia dan jenis kelamin di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta sebelum dilakukan edukasi dengan media *puzzle*.
- c. Mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta setelah dilakukan edukasi dengan media *puzzle*.
- d. Mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dengan memperdalam pemahaman mengenai dampak media *puzzle* dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV-AIDS, sehingga mereka lebih sadar akan risiko dan cara pencegahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai pentingnya mengetahui gejala dan langkah-langkah pencegahan HIV/AIDS.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam menggunakan media *puzzle* sebagai metode edukasi interaktif untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang HIV/AIDS. Selain itu, hasilnya dapat mendorong integrasi pendidikan kesehatan ke dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya tentang dampak media edukasi dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan di

kalangan remaja, khususnya mengenai masalah kesehatan seperti ⁸⁴ Infeksi Menular Lewat Transfusi Darah (IMLTD) HIV/AIDS.

¹⁷ E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Lina Mahayaty	Sikap Remaja Dalam Perilaku Pencegahan HIV/AIDS (2023).	Mayoritas remaja menunjukkan perilaku yang kurang mendukung dalam upaya pencegahan HIV/AIDS dengan 25 responden (70%) termasuk dalam kategori ini. Sikap yang kurang baik ini meningkatkan risiko mereka terpapar HIV/AIDS.	Sama-sama menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengetahui pengaruh media <i>puzzle</i> dengan pengetahuan.	Tidak hanya meneliti tentang pengetahuan saja. Tetapi, sikap dan pengetahuan.
2	Nadia Amris Mardhiyatillah	Gambaran Hasil Skrining Infeksi Menular Lewat Transfusi Darah (IMLTD) Pendonor di UTD PMI Kabupaten Aceh Utara Periode 2017-2018 (2024).	Terdapat penurunan yang signifikan dalam tren keseluruhan kasus IMLTD antara tahun 2017 dan tahun 2018 dengan rentang variasi antara 0,2% hingga 2,85% (Tabel 3).	Sama-sama membahas tentang Infeksi Menular Lewat Transfusi darah (IMLTD).	Hanya meneliti tentang hasil pemeriksaan skrining IMLTD 4 Parameter.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Winanda Febry Nurhani Putri.	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Pengetahuan Tentang Karies Pada Siswa SDN 002 Samarinda (2024).	Ada pengaruh signifikan pada pengetahuan responden antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi penelitian. Adanya perbedaan Pengetahuan responden ini menjadi indikator adanya dampak dari intervensi yang dilakukan melalui penyuluhan dengan menggunakan media <i>puzzle</i>	Untuk penelitian sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> .	Meneliti pengetahuan siswa mengenai karies gigi.
4	Indriani Seputri	Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Hiv/Aids Di Sma Negeri 4 Palu (2021).	Didapatkan capaian tingkat pengetahuan cukup baik yaitu sebanyak 44 orang sebanyak 49,4% memiliki pengetahuan yang cukup, 29 orang (32,6%) memiliki pengetahuan yang tinggi, sementara lainnya berada pada kategori rendah, yaitu 16 orang (18,0%).	Sama-sama meneliti mengenai pengetahuan HIV/AIDS.	Penggunaan metode yang digunakan yaitu hanya penyajian materi yang dipaparkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian analitik, yang bertujuan untuk menganalisis keterkaitan antara dua atau lebih variabel guna memahami hubungan sebab-akibat, pola yang muncul, maupun kecenderungan tertentu (Watak et al., 2022). Dalam penelitian ini, data yang sudah ada atau dikumpulkan akan dipelajari lebih dalam untuk menemukan pengaruh antarvariabel, dengan desain kuasi-eksperimental, yaitu jenis penelitian eksperimental di mana peneliti ingin menguji pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pengetahuan HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tahun 2025. Dalam penelitian ini, *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penyampaian edukasi melalui media *puzzle* guna mengukur tingkat pengetahuan mereka tentang HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta.

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Godean yang berlokasi di Jl. Sidokarto No.5, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, DIY.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Wiratna Sujarweni (2014), populasi yaitu keseluruhan objek atau individu yang memenuhi karakteristik serta kriteria tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai dasar untuk dianalisis dan disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Godean pada tahun 2025 yang berjumlah 214 siswa.

2. Sampel

Merupakan sebagian kecil dari populasi yang dipilih karena memiliki karakteristik yang dianggap mampu merepresentasikan keseluruhan populasi. Sampel terdiri atas sejumlah individu yang dipilih untuk mewakili keseluruhan anggota populasi (Suriani et al., 2023). Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Quota sampling*. Penentuan besar sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan Rumus Slovin sebagai acuan perhitungan, sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (10%)

$$\begin{aligned} n &= \frac{214}{1 + 214(10\%)^2} \\ n &= \frac{214}{1 + (214)(0,01)} \\ n &= \frac{214}{1 + 2,14} \\ n &= \frac{214}{3,14} \\ n &= 68 \text{ siswa} \end{aligned}$$

Perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus Slovin menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan sampel sebanyak 68 siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tahun 2025. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Quota sampling*.

D. Variabel Penelitian²⁵

Menurut Sugiyono (2019), variabel dalam penelitian merujuk pada ciri atau objek dari individu atau organisasi yang memiliki ukuran atau dapat dianalisis, yang memiliki perbedaan yang spesifik yang ditentukan oleh peneliti untuk menjadi fokus utama dalam penelitian. Variabel penelitian juga sesuatu yang sudah ditentukan oleh peneliti dengan tujuan agar dapat dikaji lebih lanjut, sehingga diperoleh informasi dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang diteliti adalah:

1. Tingkat pengetahuan tentang HIV/AIDS sebagai variabel *dependent* (terikat).
2. Sedangkan variabel *independent* (bebas) yaitu pengaruh media edukasi puzzle.

E. Definisi Operasional²⁶

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Defenisi	Alat Ukur	Hasil ukur	Skala Ukur
Operasional					
1	Pengetahuan HIV/AIDS.	Tingkat pengetahuan responden mengenai HIV/AIDS.	Kuesioner	1. Baik= 76% - 100% 2. Cukup= 56% - 75% 3. Kurang= 40% - 55%	Ordinal
2	Usia	Jumlah tahun yang telah dilewati sejak tanggal lahir hingga saat ini	Kuesioner	1. < 17 tahun 2. ≥ 17 tahun	Nominal
3	Jenis Kelamin ²³	Perbedaan antara Perempuan dengan laki-laki secara biologis sejak seseorang lahir	Kuesioner	1. Laki-laki 2. Perempuan	Nominal

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini memanfaatkan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data, yang bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean. Kuesioner dalam penelitian ini berasal dari instrumen yang dibuat oleh Ayu (2019), yang terdiri dari 34 pertanyaan dan telah melalui proses pengujian validitas serta reliabilitas.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, kuesioner akan dijadikan instrument utama untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tentang HIV/AIDS. Media *puzzle* dan kuesioner akan diberikan melalui Google Form sebelum dan sesudah pemberian media edukasi *puzzle*. Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan langsung dari responden dengan cara mendistribusikan kuesioner sebagai alat pengumpulan data, di lokasi penelitian.

Cara pengumpulan data pretest dan posttest sebagai berikut:

- a) Sesi pertama: perkenalan antar responden, penjelasan secara detail mengenai aturan permainan *puzzle*. Setelah itu diberikan *pretest* (<https://forms.gle/7UDEsBy5vomRNXkn6>), dimana peneliti membagikan kuesioner untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang HIV/AIDS.
- b) Sesi kedua: Permainan *Puzzle*
 - 1) Pembagian Kelompok (5-10 orang)
 - 2) Bagikan potongan *puzzle* yang sudah diacak (informasi cara penularan, pencegahan, pengobatan) kepada responden dalam kelompok.
 - 3) Minta peserta responden menyusun kembali gambar tersebut.
 - 4) Berikan waktu responden untuk menyusun.
 - 5) Setelah selesai, minta tiap kelompok menjelaskan isi dari gambar itu.
- c) Sesi ketiga untuk menilai dampak media *puzzle* sebagai sarana edukasi Pendidikan kesehatan tentang HIV/AIDS, setiap kelompok yang telah menyelesaikan permainan diberikan kuesioner *post-test*

(<https://forms.gle/TsyXqL.nPDAC.lbtpX7>) yang harus dijawab oleh responden.

G. Uji Validitas dan Realibitas

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen benar-benar dapat mengukur variabel yang dimaksud dalam penelitian. Peneliti mengadopsi kuisisioner ini dari penelitian (Ayu, 2019). Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan *Korelasi Pearson*, dari total 40 butir pertanyaan, terdapat 34 yang dinyatakan valid. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengeliminasi 6 butir pertanyaan yang tidak valid, sehingga hanya 34 soal yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Uji Realibitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk menentukan apakah alat ukur tersebut (misalnya kuisisioner) dapat memberikan hasil yang tetap konsisten dan tidak berubah-ubah saat digunakan pada responden yang sama namun pada waktu yang berbeda. Hasil uji realibilitas ini mengindikasikan bahwa kuisisioner memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik (Rosita et al., 2021). Nilai reliabilitas kuisisioner yang diperoleh melalui pengujian dengan Cronbach's Alpha menunjukkan angka sebesar 0,920 yang menunjukkan bahwa instrument ini sangat reliabel dalam mengukur variabel yang diteliti.

H. Metode dan Pengolahan Analisis Data

1. Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data adalah cara yang merujuk pada teknik yang diterapkan untuk memperoleh informasi dan menjalankan aktivitas yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu Notoatmodjo (2018). Dalam penelitian ini, kuisisioner akan dijadikan instrument utama untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tentang HIV/AIDS.

Kuesioner ini didistribusikan dan diisi oleh responden, data selanjutnya akan diproses melalui langkah-langkah berikut:

a) *Editing* (Penyuntingan data)

Melakukan penyuntingan data (*editing*) agar sesuai dengan tujuan penelitian. *Editing* adalah proses memeriksa kembali data dan mengorganisir sumber data yang telah dikumpulkan. Menurut Notoatmodjo (2018) *editing* merupakan proses yang dilakukan untuk memeriksa, memperbaiki kuisisioner atau data yang telah dikumpulkan guna memastikan kelengkapan serta keakuratan informasi.

b) *Scoring*

Menurut Notoatmodjo (2018), *scoring* adalah proses pemberian nilai pada setiap jawaban dalam kuisisioner. Pada penelitian ini, pengetahuan diukur dalam 34 pertanyaan dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

1) Benar = 1

2) Salah = 0

3) Nilai Maksimum = 34

4) Nilai Minimum = 0

Untuk pengolahan skoring dengan kriteria

1) Baik (76%-100%) jika bisa menjawab 26-34 pertanyaan

2) Cukup (56%-75%) baik jika bisa menjawab 19-25 pertanyaan

3) Kurang baik (55%) jika menjawab kurang dari 0-18 pertanyaan

c) *Coding*

Notoatmodjo (2018) menyatakan bahwa *coding* adalah proses mengonversi data yang berupa teks atau kalimat menjadi angka atau kode tertentu guna mempermudah analisis. Pemberian kode dilakukan dengan bantuan *software* SPSS for Windows, di mana jawaban responden yang benar dikategorikan dengan kode "1" dan jawaban salah dengan kode "0".

- d) Memasukan Data (*Entry Data*)
Aktivitas mentransfer data yang telah dikumpulkan dari *Microsoft Excel* ke kedalam program SPSS versi 22, lalu berikutnya data di Analisa.
- e) Membuat Tabulasi (*Tabulating*)
Tabulating merupakan kegiatan menginput data hasil penelitian kedalam tabel berdasarkan kriteria.
- f) Pembersihan (*Cleaning*)
Data yang sudah diolah kemudian diperiksa ulang oleh peneliti untuk meminimalisir kesalahan.

2. Analisis Data

Penelitian ini menerapkan analisis univariat dan bivariat, dengan tujuan untuk menganalisis secara deskriptif dan analitik terhadap variabel-variabel yang ada dengan menghitung distribusi frekuensinya, melalui program SPSS versi 22, untuk menggambarkan dan menguraikan data dalam bentuk grafik dan tabel (Nursalam, 2017).

- a) Analisis univariat meliputi usia, jenis kelamin, kelas, dan tingkat pengetahuan merupakan karakteristik responden yang dijelaskan dalam penelitian. Kemudian data diolah dan dianalisis dengan perhitungan persentase dilakukan untuk membandingkan besarnya frekuensi jawaban dan banyak sampel yang dikaitkan dengan angka 100% disajikan dalam disajikan dalam format tabel distribusi frekuensi yang disusun menggunakan rumus:

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi Kategori

N : Total Sampel

- b) Analisis bivariat dalam penelitian ini diterapkan melalui uji *paired t-Test* untuk menilai perubahan tingkat pengetahuan tentang HIV/AIDS sebelum dan sesudah edukasi diberikan. Sebagai metode analisis parametrik,

Penggunaan uji *paired t-Test* memerlukan data yang terdistribusi secara normal agar hasil analisis valid. Dalam rangka menguji normalitas data, penelitian ini menerapkan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, oleh karena itu, alternatif yang digunakan adalah uji *Wilcoxon*, yang termasuk dalam kategori analisis statistik nonparametric (Fadmi & Buton, 2020). Interpretasi hasil uji hipotesis dilakukan berdasarkan nilai *p-value*. Jika $p\text{-value} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan media *puzzle* terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang HIV/AIDS. Sebaliknya, jika $p\text{-value} \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, uji hipotesis memberikan dasar statistik untuk menarik kesimpulan apakah intervensi yang diberikan dalam bentuk media *puzzle* benar-benar berpengaruh atau tidak.

I. Etika Penelitian

Penelitian ini telah disetujui dan dinyatakan layak etik oleh Komite Etik Penelitian Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta Nomor Skep/346/KEP/VI/2025. Etika penelitian adalah pedoman yang digunakan sebagai acuan untuk menilai kepatutan suatu aspek dalam kegiatan penelitian, baik dari segi boleh atau tidaknya, maupun baik atau buruknya mengarahkan perancangan dan pelaksanaan riset. Prinsip ini menjadi landasan dalam pengumpulan data serta mempublikasikan temuan penelitian (Yumesri et al., 2024).

1. *Informed Consent*

Kesepakatan antara peneliti dan responden melalui *informed consent*, yang diberikan oleh peneliti sebelum penelitian dimulai.

2. Menghormati derajat manusia

Hanya memberikan kuesioner sebelum dan sesudah pemberian media edukasi puzzle mengenai HIV/AIDS dan melihat pengaruhnya terhadap pengetahuan di SMAN 1 Godean yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

3. Kerahasiaan

Setiap individu berhak atas privasi dan kebebasan dalam memberikan informasi kepada peneliti.

4. Memenuhi aspek keadilan

Penelitian ini dilaksanakan dengan integritas, ketelitian, dan profesionalisme, sehingga data yang disajikan benar-benar berasal dari hasil riset.

5. Tanggung jawab

Peneliti bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukan, baik dari hasil yang telah di dapatkan.

6. *Ethical Clearance*

Surat yang menyatakan bahwa rancangan penelitian telah memenuhi kaidah etik penelitian.

7. Kemanfaatan

Peneliti melaksanakan penelitian berdasar pada pedoman penelitian dan mengurangi dampak yang bisa membuat kerugian terhadap subyek penelitian.

I. Pelaksanaan Karya Tulis Ilmiah

Rencana bagaimanakah peneliti melaksanakan penelitian:

I. Persiapan

- a. Mengajukan judul karya tulis ilmiah.
- b. Mengajukan lembar persetujuan judul.
- c. Mengajukan surat izin studi pendahuluan.
- d. Melakukan studi pendahuluan.
- e. Menyusun Proposal Karya Tulis Ilmiah dan bimbingan dengan dosen pembimbing.
- f. Melakukan cek plagiarisme Proposal KTI.

- g. Ujian Proposal KTI.
- h. Memperbaiki Proposal KTI sesuai masukan penguji.

2. Pelaksanaan

- a. Mengajukan *Ethical Clearance* ke Komite Etik Penelitian Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- b. Mengajukan surat izin penelitian ke SMA Negeri 1 Godean.
- c. Melaksanakan pengambilan data di SMA Negeri 1 Godean
- d. Mengolah data dengan memakai aplikasi SPSS versi 27.

3. Pelaporan

- a. Menyusun laporan KTI dan bimbingan dengan dosen pembimbing KTI.
- b. Melakukan cek plagiarisme Laporan KTI.
- c. Ujian hasil KTI.
- d. Memperbaiki Laporan KTI sesuai masukan penguji.
- e. Melakukan cek plagiarisme Laporan KTI final.
- f. Mengumpulkan laporan KTI ke prodi dan perpustakaan.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

52
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 68 siswa dari kelas XI SMA Negeri 1 Godean sebagai responden. Karakteristik responden dalam penelitian ini ditinjau dari dua variabel, yaitu usia dan jenis kelamin. Kategori usia dibagi menjadi dua kelompok, yakni <17 tahun dan ≥ 17 tahun. Sementara itu, berdasarkan jenis kelamin, responden diklasifikasikan menjadi laki-laki dan perempuan. Karakteristik responden dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Karakteristik Siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta

No.	Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Usia		
	< 17 tahun	6	8.8
	≥ 17 tahun	62	91.2
	Total	68	100
2.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	19	27.9
	Perempuan	49	72.1
	Total	68	100

Sumber data : Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.1 dari 68 siswa yang terlibat dalam penelitian ini, sebanyak 62 siswa (91,2%) berusia ≥ 17 tahun, dan 6 siswa (8,8%) berusia <17 tahun. Berdasarkan jenis kelamin, terdapat 49 siswa perempuan (72,1%) dan 19 siswa laki-laki (27,9%).

2. Tingkat Pengetahuan Mengenai HIV/AIDS Sebelum Edukasi Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan pada 68 siswa untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka mengenai HIV/AIDS sebelum diberikan edukasi menggunakan media puzzle. Tingkat pengetahuan diklasifikasikan ke dalam

tiga kategori, yaitu baik (76%-100%), cukup (56%-75%), dan kurang (<56%).

Tabel 4.2 Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS Sebelum Edukasi

Media <i>Puzzle</i>		
Tingkat Pengetahuan	Frekuensi (n)	Peresentase (%)
Baik	1	1,5
Cukup	18	26,5
Kurang	46	72
Jumlah	68	100

Sumber data: Data primer 2025

Berdasarkan tabel 4.2 dari 68 responden, diperoleh bahwa sebanyak 49 orang siswa (72%) memiliki tingkat pengetahuan yang tergolong kurang, sementara 18 siswa (26,5%) termasuk dalam kategori pengetahuan cukup, dan 1 siswa (1,5%) termasuk dalam kategori baik. Nilai rata-rata pengetahuan sebelum edukasi adalah 51,13 dengan skor tertinggi 76 dan terendah 35.

Tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sebelum diberikan edukasi menggunakan media *puzzle* berdasarkan usia ditampilkan pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Tingkat Pengetahuan Sebelum Edukasi Berdasarkan Usia

Usia	Tingkat Pengetahuan						
	Baik		Cukup		Kurang		Jumlah
	F	%	F	%	F	%	
<17 th	0	0	2	33,3	4	66,6	6 (8,8%)
≥17 th	1	1,6	16	2,5	45	7,2	62(91,2%)
Total	1	1,6	18	35,8	49	73,8	68(100)

Sumber data: Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sebelum edukasi menggunakan media *puzzle* berdasarkan karakteristik pada kelompok usia <17 tahun, terdapat 4 siswa (66,6%) dengan tingkat pengetahuan kurang, 2 siswa (33,3%) dengan tingkat pengetahuan cukup, dan 0 siswa (0%) dengan tingkat pengetahuan baik, Sementara pada kelompok usia ≥ 17 tahun, sebanyak 45 siswa (7,2%) kurang

16 siswa (2,5%) dalam kategori tingkat pengetahuan cukup, dan 1 siswa (1,6%) berada dalam kategori tingkat pengetahuan baik..

Tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sebelum diberikan edukasi menggunakan media *puzzle* berdasarkan jenis kelamin ditampilkan pada Tabel 4.4:

Tabel 4.4 Tingkat Pengetahuan Sebelum Edukasi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
Laki-laki	0	0	3	15,7	16	8,4	19(28%)
Perempuan	1	2,04	15	3,06	33	6,7	49(72%)
Total	1	1,5	18	26,4	49	72	68(100)

Sumber data: Data primer 2025

Hasil pada Tabel 4.4 memperlihatkan bahwa tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS yang ditinjau berdasarkan kategori jenis kelamin, terlihat bahwa di kelompok siswa laki-laki, 16 siswa (8,4%) termasuk dalam kategori kurang, 3 siswa (15,7%) berada dalam kategori cukup, dan tidak terdapat siswa (0%) yang memiliki pengetahuan dalam kategori baik. Sementara itu, di kelompok jenis kelamin siswa perempuan, sebanyak 16 siswa (8,4%) masuk dalam kategori kurang, 3 siswa (15,7%) dalam kategori cukup, dan 1 siswa (2,04%) berada dalam kategori baik.

3. Tingkat Pengetahuan Mengenai HIV/AIDS Sesudah Edukasi Menggunakan Media *Puzzle* Pada Siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan pada 68 siswa untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka mengenai HIV/AIDS sesudah diberikan edukasi menggunakan media *puzzle*. Tingkat pengetahuan diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu baik (76%-100%), cukup (56%-75%), dan kurang (<56%).

Tingkat pengetahuan HIV/AIDS sesudah edukasi menggunakan media *Puzzle*, disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS Sesudah Edukasi

Media <i>Puzzle</i>		
Tingkat Pengetahuan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Baik	38	55,9
Cukup	30	44,1
Kurang	0	0
Jumlah	68	100

Sumber data: Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.5 tingkat pengetahuan tentang HIV/AIDS sesudah diberikan edukasi melalui media *Puzzle* pada siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta, dari total 68 siswa yang menjadi responden, sebanyak 38 siswa (55,9%) berada pada kategori pengetahuan baik, 30 siswa (44,1%) pada kategori cukup, dan tidak ada siswa (0%) yang masuk dalam kategori kurang. Nilai rata-rata pengetahuan sesudah edukasi adalah 75,25 dengan skor tertinggi 94 dan terendah 59.

Tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sesudah diberikan edukasi menggunakan media *puzzle* berdasarkan usia dapat dilihat pada Tabel 4.6:

Tabel 4.6 Tingkat Pengetahuan Sesudah Edukasi Berdasarkan Usia

Usia	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
<17 th	4	66,6	2	33,3	0	0	6 (8.8%)
≥17 th	33	53,2	29	46,7	0	0	62(91.2%)
Total	37	54,4	31	45,5	0	0	68(100)

Sumber data: Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sesudah edukasi menggunakan media *puzzle* hasil berdasarkan karakteristik pada kelompok usia <17 tahun, terdapat 4 siswa

(66,6%) dengan tingkat pengetahuan baik, 2¹² siswa (33,3%) dengan pengetahuan cukup, dan tidak ada siswa (0%) dengan pengetahuan kurang. Untuk kelompok usia ≥ 17 tahun, sebagian besar responden, yaitu 33 siswa (53,2%), memiliki pengetahuan dalam kategori baik, sementara 29 siswa (46,7%) termasuk dalam kategori cukup. Tidak ditemukan siswa dengan pengetahuan pada kategori kurang (0%).

Tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sesudah diberikan edukasi menggunakan media *puzzle* berdasarkan jenis kelamin ditampilkan pada Tabel 4.7:

Tabel 4.7 Tingkat Pengetahuan Sesudah Edukasi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Tingkat Pengetahuan						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	F	%	F	%	F	%	
Laki-laki	10	52	9	47,3	0	0	19(28%)
Perempuan	28	57,1	21	42,8	0	0	49(72%)
Total	38	55,8	30	44,11	0	0	68(100)

Sumber data: Data Primer 2025

Dari Tabel 4.7 didapatkan hasil bahwa tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sesudah edukasi menggunakan media *puzzle* berdasarkan jenis kelamin, data menunjukkan bahwa pada kelompok siswa laki-laki, sebanyak 10 orang (52%) memiliki tingkat pengetahuan yang dikategorikan baik, 9 siswa (47,3%) berada dalam kategori cukup, dan tidak ditemukan siswa laki-laki (0%) yang masuk dalam kategori pengetahuan kurang. Sementara itu, di kelompok jenis kelamin siswa perempuan, sebanyak 28 siswa (57,1%) berada dalam kategori baik, 21 siswa (42,8%) dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa perempuan (0%) masuk dalam kategori kurang.

4. **Perbedaan Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS Sebelum dan Sesudah Dilakukan Edukasi dengan Media Puzzle**

Pengukuran dilakukan terhadap 68 siswa dengan klasifikasi penilaian sebagai berikut: baik (76%–100%), cukup (56%–75%), dan kurang (<56%). Perbedaan tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media *puzzle* disajikan pada Tabel 4.8:

Tabel 4.8 Perbedaan Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Edukasi Media *Puzzle*

Tingkat pengetahuan	Sebelum Edukasi		Sesudah Edukasi		
	f	(%)	Pre-Test	F	Post-Test
Baik	1	1,5	51,13	38	55,9
Cukup	18	26,5		30	44,1
Kurang	49	72		0	0
Total	68	100		68	100

Sumber data: Data Primer 2025

Tabel 4.8 menyajikan perbandingan tingkat pengetahuan siswa tentang HIV/AIDS sebelum dan sesudah menerima edukasi melalui media *puzzle*. Sebelum edukasi, dari total 68 responden, sebanyak 49 siswa (72%) berada pada kategori kurang, 18 siswa (26,5%) dalam kategori cukup, dan 1 siswa (1,5%) berada pada kategori pengetahuan baik. Rata-rata skor pengetahuan sebelum edukasi adalah 51,13. Sesudah dilakukan edukasi, dari total responden sebanyak 68 sebanyak 38 siswa (55,9%) berada pada kategori pengetahuan baik, 30 siswa (44,1%) dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa (0%) berada pada kategori kurang. Rata-rata skor pengetahuan sesudah edukasi meningkat menjadi 75,25.

a) Uji Normalitas

Sebelum memasuki tahap analisis bivariat atau pengujian hipotesis, langkah awal yang dilakukan adalah uji normalitas data. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan pendekatan *Kolmogorov-Smirnov*. Penentuan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan

kriteria yang telah ditetapkan secara jelas yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($>0,05$), maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. Menunjukkan angka kurang dari 0,05 ($<0,05$), hal ini mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.9 Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

Kolmogorov-Smirnov			
	Statistic	df	Sig. (p)
Pretest	0.098	68	0.170
Posttest	0.121	68	0.015

Sumber data: Data Primer 2025

Hasil uji normalitas terhadap data Pretest dan Posttest pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Godean menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk Pretest adalah 0,170, sedangkan untuk Posttest sebesar 0,015. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai Sig 0,170 $>$ 0,05 dan nilai sig 0,015 $>$ 0,05 di nyatakan berdistribusi normal.

b) Uji Hipotesis (*Paired t-Test*)

Untuk uji hipotesis, menerapkan uji inferensial berupa uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-Test*). Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menganalisis dan membandingkan data dari sampel berpasangan, yaitu hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 4.10:

Tabel 4.10 Uji Hipotesis (*Paired t-Test*)

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	51.13	68	9.476	1.149
Posttest	75.25	68	7.057	.856

Sumber data: Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.10, data statistik menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Godean setelah mendapatkan edukasi dengan media Puzzle (75,25) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata sebelum edukasi, sebelum dilakukan edukasi

menggunakan media *puzzle* (51.13). Perbedaan sebesar 24.12 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan terhadap HIV/AIDS pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Godean.

Tabel 4.11 Uji *Paired Samples t-Test*

	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2 tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Paired 1 Pretest- Posttest	-24.118	12.331	1.495	-27.102	-21.133	-16.129	67	.000

Sumber data: Data Primer, 2025

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples t-Test*, menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.005$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS pada remaja di SMAN 1 Godean. Penggunaan media *puzzle* terbukti dapat mempengaruhi pengetahuan mengenai HIV/AIDS pada remaja di SMA Negeri 1 Godean.

B. Pembahasan

I. Karakteristik siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta berdasarkan Usia dan Jenis kelamin.

Sampel dalam penelitian ini berasal dari siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta. Pemilihan responden mempertimbangkan dua karakteristik utama, yaitu usia dan jenis kelamin, guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai profil dasar siswa yang mengikuti intervensi edukatif. Keduanya di anggap penting karena dapat memengaruhi tingkat pengetahuan siswa terhadap materi kesehatan yang diberikan, termasuk topik mengenai HIV/AIDS.

Berdasarkan Tabel 4.1, sebanyak 62 siswa (91,2%) yang menjadi responden berusia ≥ 17 tahun, dan 6 siswa (8,8%) yang berusia < 17 tahun. Mayoritas responden berada pada usia sekolah menengah ke atas yang umumnya duduk di bangku SMA kelas XI. Pada usia ini, siswa sudah memasuki tahap perkembangan berpikir formal, yaitu mampu memahami materi yang lebih kompleks dan berpikir secara logis. Menurut Yusuf 2012, remaja pada tahap ini sudah dapat berpikir abstrak dan membuat kesimpulan dari informasi yang diberikan. Hal ini memudahkan mereka dalam menerima dan memahami edukasi tentang HIV/AIDS.

⁴⁵ Pada Tabel 4.1 dari kategori jenis kelamin, responden dalam penelitian ini didominasi oleh siswa perempuan sebanyak 49 siswa (72,1%), sedangkan siswa laki-laki berjumlah 19 siswa (27,9%). Komposisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta edukasi adalah remaja perempuan. Dalam konteks edukasi mengenai HIV/AIDS dominasi responden perempuan menjadi aspek penting karena perempuan remaja termasuk kelompok yang paling berisiko terhadap penularan HIV/AIDS. Menurut WHO (2022), remaja perempuan memiliki kerentanan biologis, sosial, dan ekonomi yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki pada kelompok usia yang serupa. Selain itu, ketimpangan gender turut mempengaruhi rendahnya daya tawar remaja perempuan dalam mencegah penularan, termasuk penggunaan kondom (UNAIDS, 2023). Oleh sebab itu, partisipasi siswa remaja perempuan dalam kegiatan edukasi tentang HIV/AIDS menjadi sangat penting dan sejalan dengan tujuan intervensi. Materi edukatif menggunakan *puzzle* yang ditujukan kepada kelompok ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta kesadaran mereka terhadap risiko penularan yang mungkin mereka hadapi.

2. Tingkat Pengetahuan Mengenai HIV/AIDS Sebelum Edukasi Menggunakan Media *Puzzle* Pada Siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.2, diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS sebelum diberikan edukasi melalui media *puzzle* masih tergolong rendah. Dari total 68 responden, 49 siswa (72%) termasuk dalam kategori kurang, 18 siswa (26,5%) pada kategori cukup, dan hanya 1 siswa (1,5%) berada pada kategori pengetahuan baik. Nilai rata-rata pengetahuan sebelum edukasi adalah 51,13 dengan skor tertinggi 76 dan terendah 35. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih memiliki pengetahuan yang terbatas tentang HIV/AIDS, bahkan hampir sepertiga di antaranya belum mencapai tingkat pemahaman yang cukup.

Rendahnya tingkat pengetahuan ini kemungkinan disebabkan oleh terbatasnya informasi yang diperoleh siswa mengenai HIV/AIDS, baik melalui pendidikan di sekolah maupun dari lingkungan sekitarnya. Selain itu, HIV/AIDS masih sering dianggap sebagai masalah kesehatan yang tidak terlalu serius oleh sebagian remaja, padahal penyakit ini memiliki dampak jangka panjang yang signifikan, termasuk penurunan kualitas hidup, terganggunya proses belajar akibat kondisi fisik yang melemah, serta meningkatnya risiko penularan di usia produktif jika tidak disikapi dengan edukasi dan pencegahan yang tepat. Minimnya pemahaman siswa mencerminkan bahwa isu HIV/AIDS belum mendapat prioritas dalam program edukasi kesehatan yang dilaksanakan di sekolah.

Hasil penelitian ini mendukung temuan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa SMA sebagai kelompok remaja, mengenai HIV/AIDS pada umumnya masih rendah sebelum dilakukan intervensi edukatif. Penelitian yang dilakukan oleh Surinati *et al.* (2020) turut memperkuat hasil ini, yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang masih rendah sebelum diberikan

edukasi⁷¹ menggunakan metode diskusi dengan kelompok kecil (*small group discussion*). Setelah intervensi dilakukan, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana lebih dari 90% siswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang baik. Selaras dengan temuan tersebut, studi Putri *et al.* (2023) yang dilakukan di SMAN 1 Karangjati Ngawi juga membuktikan bahwa penyuluhan menggunakan media video berdampak positif terhadap sikap remaja dalam upaya pencegahan HIV/AIDS, ditandai dengan meningkatnya skor sikap setelah intervensi. Sementara itu, dalam ulasan pustaka yang disusun oleh Rita dan Kartika (2025), dijelaskan bahwa penggunaan berbagai media edukasi seperti video, leaflet, modul, serta pendekatan diskusi interaktif terbukti berhasil meningkatkan tingkat pengetahuan sekaligus mendorong perubahan dalam sikap dan perilaku remaja dalam mencegah HIV/AIDS. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat hasil penelitian yang sedang dilakukan, yaitu bahwa penggunaan media edukatif yang menarik dan relevan seperti media *puzzle* dengan dunia remaja dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang HIV/AIDS, sekaligus menjadi bagian penting dalam strategi pencegahan yang diterapkan di lingkungan sekolah.

Berdasarkan pada Tabel 4.3, terlihat bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS sebelum menerima edukasi bervariasi berdasarkan kelompok usia. Dari keseluruhan 68 responden, sebagian besar berasal dari kelompok usia ≥ 17 tahun. Meskipun mayoritas berada pada rentang usia tersebut, sebagian besar dari mereka masih menunjukkan tingkat pengetahuan yang tergolong cukup hingga kurang. Padahal, pada usia ini siswa umumnya telah memasuki fase perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk berpikir secara logis dan kritis. Namun demikian, wawasan mereka terkait HIV/AIDS masih belum tersebar secara merata di seluruh kelompok usia tersebut.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Juniasti dan Asriati (2023) memperlihatkan hasil yang searah dengan temuan ini, yang

menemukan bahwa di Provinsi Papua, hanya sekitar 20% remaja usia 17–24 tahun yang memiliki pengetahuan tinggi tentang HIV/AIDS, sementara lebih dari separuhnya masih berada pada tingkat pengetahuan rendah hingga sedang. Temuan ini diperkuat oleh Wardani (2023), yang menunjukkan pengaruh signifikan antara variabel usia remaja terhadap tingkat pengetahuan HIV/AIDS ($p = 0,000$). Penelitiannya menunjukkan bahwa remaja yang usianya lebih tua cenderung memiliki pemahaman yang sedikit lebih baik, walaupun masih belum optimal. Hal ini menunjukkan bahwa usia saja tidak cukup menjamin remaja memahami HIV/AIDS dengan baik. Maka dari itu, dibutuhkan upaya edukasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan masing-masing individu seperti media *puzzle*, menjadi penting untuk membantu remaja memahami informasi tentang HIV/AIDS secara lebih menarik, sederhana, dan mudah dipahami agar pengetahuan mereka bisa meningkat secara maksimal.

⁸¹ Tabel 4.4 menunjukkan tingkat pengetahuan responden berdasarkan jenis kelamin sebelum diberikan edukasi, di mana meskipun sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan (72%), baik ⁵⁴ siswa laki-laki maupun perempuan sama-sama berada pada tingkat pengetahuan yang tergolong cukup hingga kurang mengenai HIV/AIDS sebelum dilakukan pemberian materi edukatif.

Penelitian ini memiliki kesesuaian dengan studi yang dilakukan oleh Nuraini dan Putri (2022), yang ⁴ menyatakan bahwa tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan dalam hal tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sebelum menerima edukasi. Penelitian tersebut dilakukan di kalangan remaja SMA dan menyimpulkan bahwa rendahnya tingkat pengetahuan terjadi merata di kedua jenis kelamin karena keterbatasan akses informasi yang komprehensif, minimnya kurikulum kesehatan reproduksi, serta masih adanya stigma yang menghambat diskusi terbuka mengenai HIV/AIDS. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah responden perempuan lebih banyak, tidak serta-

merta menjadikan kelompok tersebut memiliki pengetahuan yang lebih baik dibandingkan laki-laki. Oleh karena itu, intervensi edukatif tetap diperlukan untuk seluruh kelompok, tanpa membedakan jenis kelamin.

3. Tingkat Pengetahuan Mengenai HIV/AIDS Setelah Edukasi Menggunakan Media *Puzzle* Pada Siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa sesudah diberikan edukasi menggunakan media *puzzle* tingkat pengetahuan tentang HIV/AIDS pada siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta, dari total 68 siswa yang menjadi responden, sebanyak 38 siswa (55,9%) berada pada kategori pengetahuan baik, 30 siswa (44,1%) pada kategori cukup, dan tidak ada siswa (0%) yang masuk dalam kategori kurang. Rata-rata skor pengetahuan siswa juga mengalami peningkatan yang tinggi, yaitu dari 51,13 sebelum edukasi menjadi 75,25 sesudah edukasi. Hasil ini menunjukkan pengaruh media *puzzle* dalam menyampaikan materi HIV/AIDS dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Afriani dan Sulastris (2021) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media permainan edukatif. Mereka menemukan bahwa skor rata-rata pengetahuan siswa mengalami peningkatan yang relevan secara statistik ($p < 0,05$) setelah intervensi, yang menunjukkan bahwa media edukatif berbasis permainan seperti *puzzle* efektif meningkatkan daya serap informasi.

Penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian oleh Suryani dan Handayani (2021) yang memperlihatkan bahwa penggunaan media edukatif berbasis permainan, seperti *puzzle*, mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi kesehatan, termasuk HIV/AIDS. Media *puzzle* dinilai efektif karena memadukan unsur visual, motorik, dan kognitif, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan informasi lebih mudah diingat. Penelitian mereka juga mencatat peningkatan signifikan pada skor

pengetahuan siswa setelah intervensi dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *puzzle* bukan hanya membuat pemberian materi menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam menyampaikan materi yang bersifat sensitif atau kompleks seperti HIV/AIDS.

Selain itu, Wulandari et al. (2020) juga menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan metode ceramah biasa. Mereka menjelaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan fokus, ketertarikan, dan daya serap siswa terhadap materi, terutama dalam konteks edukasi kesehatan remaja.

Hasil dalam penelitian ini menunjukan bahwa media *puzzle* memiliki peran yang signifikan sebagai media edukatif yang tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu memberikan dampak positif yang nyata dalam meningkatkan pengetahuan remaja terhadap isu kesehatan, khususnya mengenai HIV/AIDS.

Berdasarkan Tabel 4.6 tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS sesudah diberikan edukasi menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan signifikan di seluruh kelompok usia. Dari total 68 responden, sebanyak 62 siswa (91,2%) berusia ≥ 17 tahun, dan 6 siswa (8,8%) berusia < 17 tahun. Sesudah edukasi menggunakan media *puzzle* hasil berdasarkan karakteristik pada kelompok usia < 17 tahun, terdapat 4 siswa (66,6%) dengan tingkat pengetahuan baik, 2 siswa (33,3%) dengan tingkat pengetahuan cukup, dan tidak ada siswa (0%) dengan tingkat pengetahuan kurang. Sementara pada kelompok usia ≥ 17 tahun, sebanyak 33 siswa (53,2%) berada dalam kategori tingkat pengetahuan baik, 29 siswa (46,7%) dalam kategori tingkat pengetahuan cukup, dan tidak ada siswa (0%) dengan tingkat pengetahuan kurang.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri dan Azam (2015), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman remaja mengenai

HIV/AIDS., tanpa perbedaan efek yang mencolok antara kelompok usia 16-18 tahun. Demikian pula, studi yang dilakukan oleh Yasmin, Djannatun, dan Widiyanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu edukatif “Kartu Pintar YARSI” secara efektif meningkatkan pengetahuan siswa di berbagai jenjang kelas, dan hasilnya menunjukkan peningkatan merata tanpa perbedaan yang signifikan antara ¹⁵usia yang lebih muda maupun yang lebih tua. Penelitian Daryanti dan Triana (2020) juga menemukan bahwa permainan interaktif seperti ular tangga mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan, dengan menekankan bahwa metode belajar berbasis permainan dapat menghilangkan kesenjangan kemampuan kognitif antar usia dalam satu kelompok.

⁶²Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Macounová et al. (2021) yang menemukan bahwa pendekatan edukatif yang interaktif mampu ⁸⁹meningkatkan pengetahuan HIV/AIDS pada remaja usia 13-16 tahun secara signifikan, dengan respons positif yang hampir merata di semua jenjang usia. ⁷Dengan demikian, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media edukasi berbasis permainan seperti *puzzle* tidak hanya menarik, tetapi juga berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan siswa lintas usia, serta mampu mengatasi hambatan pemahaman yang mungkin timbul akibat perbedaan usia perkembangan remaja.

³Berdasarkan Tabel 4.7 bahwa tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS sesudah edukasi menggunakan media *puzzle* berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa di kelompok siswa laki-laki, terdapat 10 siswa ⁷⁰(52%) yang memiliki pengetahuan dalam kategori baik, 9 siswa (47,3%) berada ¹³dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa laki-laki (0%) yang termasuk dalam kategori kurang. Sementara itu, di kelompok jenis kelamin siswa perempuan, sebanyak 28 siswa (57,1%) berada dalam kategori baik, 21 siswa (42,8%) dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa perempuan (0%) masuk dalam kategori kurang. ⁴

Penelitian ini mendukung hasil studi Sari dan Nurhidayah (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara merata pada kedua jenis kelamin. Hal ini disebabkan karena media tersebut efektif dalam menarik minat serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penelitian lain oleh Yuliana dan Handayani (2020) juga menyebutkan bahwa metode edukatif interaktif seperti *puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang HIV/AIDS, dan tidak menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan antara jenis kelamin. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik media *puzzle* yang menggabungkan elemen visual, kognitif, dan partisipatif membuatnya berpengaruh untuk digunakan pada semua kelompok siswa, baik laki-laki maupun perempuan. Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai relevan dan inklusif dalam upaya meningkatkan pengetahuan mengenai kesehatan remaja khususnya HIV/AIDS di lingkungan sekolah.

4. Perbedaan Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS Sebelum dan Sesudah Dilakukan Edukasi dengan Media *Puzzle*

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa adanya dampak signifikan terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS sebelum dan sesudah diberikannya edukasi menggunakan media *puzzle*. Sebelum edukasi, dari total 68 responden, sebanyak 49 siswa (72%) berada pada kategori kurang, 18 siswa (26,5%) dalam kategori cukup, dan 1 siswa (1,5%) berada pada kategori pengetahuan baik. Rata-rata skor pengetahuan sebelum edukasi adalah 51,13. Sesudah dilakukan edukasi, dari total responden sebanyak 68 sebanyak 38 siswa (55,9%) berada pada kategori pengetahuan baik, 30 siswa (44,1%) dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa (0%) berada pada kategori kurang. Rata-rata skor pengetahuan sesudah edukasi meningkat menjadi 75,25, hasil ini menandakan bahwa penggunaan media *puzzle* sangat berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap masalah kesehatan HIV/AIDS.

Media pembelajaran berbasis permainan, seperti *puzzle*, terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai HIV/AIDS. Media ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan serta interaktif, sehingga mempermudah pemahaman materi yang bersifat kompleks dan sensitif seperti HIV/AIDS. *Puzzle* mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengasosiasikan gambar dengan informasi, dan menyelesaikan masalah, yang secara langsung memperkuat proses pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini didukung oleh hasil studi dari Sari & Hadi (2020), yang mengatakan media *puzzle* memfasilitasi proses belajar dengan meningkatkan keterlibatan kognitif dan motorik siswa secara simultan. Saat siswa menyusun potongan *puzzle*, mereka secara tidak langsung mengulang dan mengaitkan materi yang sedang dipelajari, yang meningkatkan retensi informasi dalam memori jangka panjang. Selain itu, Handayani *et al.* (2021) menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan, seperti *puzzle*, membuat siswa lebih fokus dan antusias karena kegiatan belajar tidak bersifat monoton. Dalam konteks edukasi HIV/AIDS, yang sering kali dianggap sebagai topik sensitif atau membosankan, *puzzle* menjadi jembatan efektif untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih santai namun tetap edukatif.

Lestari dan Wibowo (2021), menunjukkan bahwa penyampaian edukasi menggunakan media permainan edukatif secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS ($p < 0,001$). Mereka menjelaskan bahwa karakter media permainan yang menyenangkan, visual, dan melibatkan interaksi langsung membuat siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat kompleks dan sensitif. Penelitian lain oleh Susanti dan Rahmawati (2020) juga membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran mampu meningkatkan nilai *post-test* secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* terbukti berpengaruh sebagai sarana

edukatif yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan dalam memahami isu kesehatan seperti HIV/AIDS, serta layak direkomendasikan sebagai metode pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah. Artinya, penggunaan media *puzzle* terbukti dapat mempengaruhi pengetahuan mengenai HIV/AIDS pada siswa di SMA Negeri 1 Godean.

C. Keterbatasan

1. Kesulitan

Kesulitan dalam penelitian ini antara lain adalah jumlah responden yang cukup banyak dalam satu kelas menyulitkan peneliti untuk mengamati tingkat konsentrasi siswa secara lebih personal. Waktu pelaksanaan yang terbatas juga menjadi tantangan tersendiri, baik dalam menyampaikan materi edukasi maupun saat pengisian kuesioner oleh para siswa. Dan salah satu kendala dalam penelitian ini terjadi pada proses pengolahan data mentah, di mana peneliti mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi SPSS dan dalam memahami hasil analisisnya. Hal ini disebabkan karena kedua tahapan tersebut menuntut tingkat ketelitian yang tinggi serta pemahaman yang kuat terhadap metode analisis statistik yang digunakan.

2. Kelemahan

Salah satu kelemahan dalam penelitian ini adalah variabel yang diteliti terbatas pada usia dan jenis kelamin, sehingga belum dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap pengetahuan siswa tentang HIV/AIDS, seperti tingkat pendidikan orang tua, sumber informasi, atau pengalaman sebelumnya terkait edukasi kesehatan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pengetahuan HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tahun 2025, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta mayoritas berusia ≥ 17 tahun dan berjenis kelamin perempuan.
2. Tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta sebelum dilakukan edukasi dengan media *Puzzle* tergolong kategori baik 1 siswa (1,5%), kategori cukup sebanyak 18 siswa (26,5%) dan kategori kurang sebanyak 49 orang (72%).
3. Tingkat pengetahuan siswa mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta sesudah dilakukan edukasi dengan media *Puzzle* tergolong kategori baik 38 siswa (55,9%), dan kategori cukup sebanyak 30 siswa (44,1%).
4. Penggunaan media *puzzle* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan HIV/AIDS pada remaja di SMAN 1 Godean, ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata dari 51,13 menjadi 75,25 dan nilai signifikansi 0,000.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta diharapkan dapat lebih peduli terhadap informasi terkait kesehatan, serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai langkah preventif terhadap penularan, dan pencegahan HIV/AIDS.

2. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung kegiatan edukasi kesehatan, khususnya

terkait HIV/AIDS, melalui integrasi dalam kurikulum, penyediaan media pembelajaran interaktif seperti puzzle, serta kerja sama dengan tenaga kesehatan agar informasi yang disampaikan kepada siswa lebih akurat dan mudah dipahami.

⁷²
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan menggunakan variasi media pembelajaran yang berbeda, agar hasil penelitian menjadi lebih lengkap dan bisa melihat perbedaan pengaruh dari setiap metode dalam meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

TBD_PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP PENGETAHUAN HIV/AIDS DI SMA NEGERI 1 GODEAN YOGYAKARTA TAHUN 2025

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	23% INTERNET SOURCES	13% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.unjaya.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	2%
3	digilib.unisayogya.ac.id Internet Source	2%
4	www.scribd.com Internet Source	1%
5	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	1%
6	repository.poltekkesbengkulu.ac.id Internet Source	1%
7	123dok.com Internet Source	1%
8	poltekkesbdg.info Internet Source	1%
9	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	1%
10	docplayer.info Internet Source	< 1%
11	id.scribd.com Internet Source	< 1%

12	eprints.uny.ac.id Internet Source	< 1 %
13	Riska Handayani, Gumono Gumono, Muhammad Arifin. "KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR PEMBANGUN CERITA FANTASI SISWA KELAS VII SMPN 6 KOTA BENGKULU", Jurnal Ilmiah KORPUS, 2020 Publication	< 1 %
14	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	< 1 %
15	www.slideshare.net Internet Source	< 1 %
16	repository.upi.edu Internet Source	< 1 %
17	core.ac.uk Internet Source	< 1 %
18	erepository.uonbi.ac.ke:8080 Internet Source	< 1 %
19	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	< 1 %
20	repository.its.ac.id Internet Source	< 1 %
21	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	< 1 %
22	repository.unmuhpnk.ac.id Internet Source	< 1 %
23	libprint.trisakti.ac.id Internet Source	< 1 %

repo.undiksha.ac.id

24	Internet Source	< 1 %
25	repository.ub.ac.id Internet Source	< 1 %
26	dspace.umkt.ac.id Internet Source	< 1 %
27	lib.unnes.ac.id Internet Source	< 1 %
28	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	< 1 %
29	jurnal.untad.ac.id Internet Source	< 1 %
30	Winanda Febry Nurhani Putri. "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pengetahuan Tentang Karies Pada Siswa SDN 002 Samarinda", Jurnal Ayurveda Medistra, 2024 Publication	< 1 %
31	repository2.unw.ac.id Internet Source	< 1 %
32	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	< 1 %
33	text-id.123dok.com Internet Source	< 1 %
34	Masta Hutasoit, Nur' Aini Purnamaningsih, Yanita Trisetiyaningsih. "EFEKTIFITAS EDUKASI TENTANG MENSTRUAL HYGIENE TERHADAP PERILAKU PADA REMAJA PUTRI DISABILITAS MENTAL", Medika Respati : Jurnal Ilmiah Kesehatan, 2024 Publication	< 1 %

35	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	< 1 %
36	Submitted to Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Student Paper	< 1 %
37	Winarsih, Ismarwati. "Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Pencegahan Keputihan pada Remaja", Buletin Ilmu Kebidanan dan Keperawatan, 2023 Publication	< 1 %
38	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	< 1 %
39	dinas.id Internet Source	< 1 %
40	vdocuments.site Internet Source	< 1 %
41	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	< 1 %
42	Ansori Sidqi, Anya Dani Kinasih, Norhidayah Norhidayah, Jasiah Jasiah. "Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya", FONDATIA, 2025 Publication	< 1 %
43	repository.poltekkes-denpasar.ac.id Internet Source	< 1 %
44	www.pbindoppsunisma.com Internet Source	< 1 %
45	Billah, Muhammad Naufal Mutashim. "Pengaruh Kualitas Kehidupan Kerja, Konflik Pekerjaan-Keluarga dan Stres Kerja Terhadap	< 1 %

Kinerja SDM", Universitas Islam Sultan Agung
(Indonesia), 2023

Publication

- 46 Muchson Arrosyid, Rahmi Nurhaini, Rosi Nur Indahsari. "Tingkat Pengetahuan Mahasiswa DIII Farmasi Stikes Muhammadiyah Klaten Terhadap Covid - 19", CERATA Jurnal Ilmu Farmasi, 2021 < 1 %

Publication

- 47 Yuli Fitriana, Nur Furqani, Siti Maryam Ulfa. "Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Imunisasi Vaksin Measles Rubella (MR) di UPT Blud Puskesmas Gunungsari Periode Agustus 2019", Lumbung Farmasi: Jurnal Ilmu Kefarmasian, 2020 < 1 %

Publication

- 48 Fadhilatul Lailiyah. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PENINGKATAN PERILAKU KESEHATAN PADA PASIEN HIPERTENSI", Media Husada Journal Of Nursing Science, 2021 < 1 %

Publication

- 49 Sitti Umrah, Sri Ramadany, Muhammad Tamar, Hamdiah Ahmar, Ahmad Mushawwir. "Pengaruh Video Learning Multimedia terhadap Pengetahaun, Sikap dan Perilaku Menstrual Hygiene pada Remaja Putri", Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan, 2020 < 1 %

Publication

- 50 ejurnal.budiutomomalang.ac.id < 1 %

Internet Source

- 51 elibrary.almaata.ac.id < 1 %

Internet Source

52	fr.scribd.com Internet Source	< 1 %
53	id.123dok.com Internet Source	< 1 %
54	Jamilah Aini Nasution, Neviyarni Neviyarni, Alizamar Alizamar. "Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya", JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 2017 Publication	< 1 %
55	dewey.petra.ac.id Internet Source	< 1 %
56	e-journal.janabadra.ac.id Internet Source	< 1 %
57	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	< 1 %
58	ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id Internet Source	< 1 %
59	eprints.umm.ac.id Internet Source	< 1 %
60	Submitted to iGroup Student Paper	< 1 %
61	lobikampus.blogspot.com Internet Source	< 1 %
62	repository.stikesmitrakeluarga.ac.id Internet Source	< 1 %
63	repository.umsu.ac.id Internet Source	< 1 %
64	winalmuslim.files.wordpress.com Internet Source	< 1 %

- 65 www.coursehero.com < 1 %
Internet Source
-
- 66 www.kelase.com < 1 %
Internet Source
-
- 67 Alfina Rahmadani, Faizah Betty Rahayuningsih. "PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN MEDIA LEAFLET TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN GANGGUAN KESEHATAN REPRODUKSI PADA WANITA DI PUSKESMAS KEDEWAN", Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan, 2024
Publication
-
- 68 Dewinta P. Ama, Rillya D. P. Manoppo, Wenny P. Supit. "Gambaran Tingkat Pengetahuan tentang Pterygium pada Pengendara Bentor di Kecamatan Mananggu", e-CliniC, 2021
Publication
-
- 69 Masfufah, Zuhriyati. "Pengaruh Literasi Zakat, Pendapatan Dan Religiusitas Terhadap Kepatuhan Petani Membayar Zakat Pertanian (Studi Kasus Pada Petani Kabupaten Cilacap)", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022
Publication
-
- 70 Salim Salim, La Masi, Wa Ode Fauziah. "STUDENT'S NUMERICAL ABILITY PROFILE REVIEWED BY GENDER", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2020
Publication
-
- 71 alumni.uinjkt.ac.id < 1 %
Internet Source
-
- 72 digilib.uinsa.ac.id < 1 %
Internet Source

< 1 %

73

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

< 1 %

74

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

< 1 %

75

jatiwangichild.blogspot.com

Internet Source

< 1 %

76

lenymidwife.blogspot.com

Internet Source

< 1 %

77

proceeding.unisba.ac.id

Internet Source

< 1 %

78

repository.stikes-bhm.ac.id

Internet Source

< 1 %

79

repository.uinbanten.ac.id

Internet Source

< 1 %

80

repository.universitalirsyad.ac.id

Internet Source

< 1 %

81

repository.usd.ac.id

Internet Source

< 1 %

82

repository.usu.ac.id

Internet Source

< 1 %

83

simakip.uhamka.ac.id

Internet Source

< 1 %

84

www.bekasikab.go.id

Internet Source

< 1 %

85

Aprilliana Dwi Putri. "PROFIL TINGKAT PENERIMAAN TERHADAP TEORI EVOLUSI PADA SISWA SMA DAN MA", *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2021

< 1 %

86 Pinky Nova Ghea. "Edukasi Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar", JURNAL BORNEO AKCAYA, 2019

Publication

87 eprints.ums.ac.id

Internet Source

88 Asdianti Asdianti, La Tahang, Luh Sukariasih. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Cahaya dan Alat Optik Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Wawoni Utara", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

89 Sri Wahyuni, Flora Niu, Marlindah Marlindah. "PERBANDINGAN PENYULUHAN DAN BUKU SAKU TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG HIV/AIDS", Jurnal Kebidanan Malahayati, 2021

Publication

90 Ulliana Ulliana, Baby Prabowo Setyawati, Miftahul Jannah, Amani A Barka. "Game-Based Educational Media: Comparison of Puzzles and Qugisaki in Improving Dental Health Knowledge", Ahmar Metastasis Health Journal, 2025

Publication

91 eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA