

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

Keysha Maulidya Pramita¹, Nur'Aini Purnamaningsih², Yuli Astuti³

INTISARI

Latar Belakang : HIV/AIDS masih menjadi masalah kesehatan global, termasuk di kalangan remaja. Rendahnya pengetahuan remaja meningkatkan risiko penularan. Media edukatif seperti *puzzle* berpotensi meningkatkan pemahaman siswa. SMA Negeri 1 Godean belum pernah menerima edukasi HIV/AIDS menggunakan media ini, sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pengetahuan siswa di SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta Tahun 2025.

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

Metode Penelitian : Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental dan menggunakan teknik pengambilan sampel *quota sampling*. Sampel terdiri dari 68 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta tahun 2025. Instrumen utama berupa kuesioner. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji *Paired t-Test*.

Hasil Penelitian : Dari 68 siswa, mayoritas berusia ≥ 17 tahun (91,2%) dan berjenis kelamin perempuan (72,1%). Sebelum edukasi, 72% siswa memiliki pengetahuan kurang. Setelah edukasi menggunakan media *puzzle*, 55,9% memiliki pengetahuan baik dan tidak ada yang berkategori kurang. Rata-rata skor meningkat dari 51,13 menjadi 75,25. Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kesimpulan : Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap tingkat pengetahuan mengenai HIV/AIDS pada remaja di SMAN 1 Godean.

Kata Kunci: *HIV/AIDS, Media Puzzle, Pengetahuan*

¹ Mahasiswa Teknologi Bank Darah Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

^{2,3} Dosen Teknologi Bank Darah Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

THE INFLUENCE OF PUZZLE MEDIA ON HIV/AIDS KNOWLEDGE AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL 1 GODEAN YOGYAKARTA IN 2025

Keysha Maulidya Pramita¹, Nur'Aini Purnamaningsih², Yuli Astuti³

ABSTRACT

Background : HIV/AIDS remains a significant global health concern, particularly among adolescents. Limited knowledge in this age group contributes to a higher risk of transmission. Educational tools such as puzzle media hold potential to enhance students' comprehension of HIV/AIDS. SMA Negeri 1 Godean has not previously implemented HIV/AIDS education using this approach. Therefore, this study aims to examine the effect of puzzle media on students' knowledge at SMA Negeri 1 Godean, Yogyakarta, in 2025.

Objective : To determine the influence of puzzle media on HIV/AIDS knowledge at State Senior High School 1 Godean, Yogyakarta in 2025.

Method : This study is a quantitative analitic with a quasi-experimental design and employs quota sampling technique. The sample consists of 68 eleventh-grade students from SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta in 2025. A questionnaire was used as the primary instrument. Data were analyzed using univariate and bivarite analyses with the Paired t-Test.

Result : Of the 68 students, the majority were aged ≥ 17 years (91.2%) and female (72.1%). Before the educational intervention, 72% of the students had low levels of knowledge. After the intervention using puzzle media, 55.9% had good knowledge and none remained in the low category. The average knowledge score increased from 51.13 to 75.25. The results of the Paired Samples t-Test showed a significance value of 0.000 (< 0.05).

Conclusion : There is an influence of puzzle games on the level of knowledge about HIV/AIDS among adolescents at State Senior High School 1 Godean.

Keyword: *HIV/AIDS, Knowledge, Puzzle Media*

¹Student of Blood Bank Technology Study Program, Genderal Achmad Yani University, Yogyakarta

^{2,3}Lecturer of Blood Bank Technology Study Program, Genderal Achmad Yani University, Yogyakarta