

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

<i>Media Puzzle</i>		
Tingkat Pengetahuan	Frekuensi (n)	Peresentase (%)
Baik	1	1,5
Cukup	18	26,5
Kurang	49	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						Jumlah
	Baik		Cukup		Kurang		
	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, 2 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		Mean	Sesudah Edukasi		Mean
	f	(%)	<i>Pre-Test</i>	F	(%)	<i>Post-Test</i>
Baik	1	1,5	51,13	38	55,9	75,25
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 di simpulkan 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 Diferrence		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

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

Sampel didalam 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.

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

edukasi 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.

Tabel 4.4 menunjukkan tingkat pengetahuan responden berdasarkan jenis kelamin sebelum diberikan edukasi, di mana meskipun sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan (72%), baik 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 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 Sesudah 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 Sulastri (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 menunjukkan 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 usia 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.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Macounová et al. (2021) yang menemukan bahwa pendekatan edukatif yang interaktif mampu meningkatkan pengetahuan HIV/AIDS pada remaja usia 13-16 tahun secara signifikan, dengan respons positif yang hampir merata di semua jenjang usia. Dengan 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.

Berdasarkan 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 (52%) yang memiliki pengetahuan dalam kategori baik, 9 siswa (47,3%) berada dalam 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.

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.