

Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Pengetahuan HIV/AIDS dan Narkoba pada Remaja di Rusun Tanah Tinggi, Jakarta

Application of Snakes and Ladders Game for Improving Knowledge HIV/AIDS and Drugs among Adolescents in Tanah Tinggi Resident, Jakarta

¹Siska Evi Martina dan ²Gerardina Sri Redjeki

¹Universitas Sari Mutiara, Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan, Program Studi S1 Keperawatan

² Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sint Carolus, Program Studi S1 Keperawatan

Korespondensi: Siska Evi Martina, evi_sastro@yahoo.com

Naskah Diterima: 16 Januari 2019. Disetujui: 08 Oktober 2019. Disetujui Publikasi: 16 Oktober 2019

Abstract. Knowledge of HIV/AIDS and drugs had been lacking among adolescents and adolescents are particularly vulnerable to HIV infection and drugs. This community service program aimed to improve knowledge about HIV/AIDS and drugs among adolescent in Rusun Tanah Tinggi, Jakarta. The method of this community service were health promotion with education and entertainment method. The education and entertainment method was applied zig zag design which is a comprehensive information about HIV/AIDS and drugs. The program has shown the health promotion with zig zag design was effective for adolescents and significantly improve the knowledge of adolescents in Rusun Tanah Tinggi, Jakarta. Therefore, this method could be a regular adolescents activity program to improve their knowledge about HIV/AIDS and drugs.

Keywords: *Zig-zag, HIV/AIDS, drugs, adolescents*

Abstrak. Pemahaman tentang HIV/AIDS dan narkoba pada remaja masih sangat minim, sehingga remaja merupakan kelompok usia rentan terhadap perilaku menyimpang yang beresiko terinfeksi HIV dan terjerumus penyalahgunaan narkoba. Tujuan pengabdian masyarakat ini untuk meningkatkan pengetahuan HIV/AIDS dan narkoba pada remaja di Rusun Tanah Tinggi, Jakarta. Metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah promosi kesehatan dengan pendekatan edukasi dan permainan yang disusun dalam kegiatan permainan ular tangga. Permainan ular tangga berisi informasi yang komprehensif tentang HIV/AIDS dan narkoba. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga efektif dalam promosi kesehatan khususnya bagi remaja dan pengetahuan remaja di rusun Tanah Tinggi tentang HIV/AIDS dan narkoba sangat signifikan meningkat sebesar 94,8 %. Maka dari itu, kegiatan permainan ular tangga ini bisa menjadi program kegiatan berkala bagi remaja untuk meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS dan narkoba.

Kata kunci. *Permainan ular tangga, HIV/AIDS, narkoba, remaja*

Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak - kanak ke masa

dewasa yang membuat remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar. Rasa ingin tahu tersebut cenderung menjerumuskan remaja pada perilaku menyimpang seperti merokok, penggunaan narkoba, seks bebas dan tindakan criminal lainnya (BKKBN, 2014). Di Indonesia, Badan Narkotika Nasional melaporkan peningkatan dratis jumlah pengguna narkoba dimana 27,32 % pengguna narkoba adalah kelompok pelajar dan mahasiswa (BNN, 2016). Pelajar dan mahasiswa yang generesi penerus banyak terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba sehingga menjadikan Indonesia dalam kondisi darurat narkoba. Dampak yang ditimbulkan dari permasalahan narkoba tersebut tidak hanya timbulnya tindak kejahatan, pelanggaran hukum tetapi juga pada peningkatan prevalensi HIV/AIDS. Angka kejadian HIV di Indonesia yang perlu menjadi perhatian adalah jumlah penderita HIV pada kelompok usia remaja 15-19 tahun yang mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada 2014 sebanyak 1.101 kasus dan meningkat pada 2015 menjadi 1.119 kasus. Laporan kasus sampai Agustus 2016 sebanyak 972 kasus remaja, angka ini kemungkinan besar meningkat sampai akhir 2016. Faktor utama percepatan penularan HIV/AIDS adalah hubungan seksual (69%) dan penyalahgunaan narkoba yang menggunakan jarum suntik (31%) (Kemenkes RI, 2016).

Salah satu tindakan yang dilakukan oleh pelayanan kesehatan dalam upaya mengurangi perilaku yang menyimpang di kalangan remaja adalah upaya promosi kesehatan. Upaya promosi kesehatan untuk kelompok remaja yang telah dilakukan pemerintah dirasa belum efektif dan efisien. Beberapa kendala yang dihadapi adalah metode dan media yang kurang menarik.

Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa metode ceramah tidak efektif dalam meningkatkan pengetahuan para remaja. Oleh sebab itu, perlunya metode yang lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan salah satu cara yang dapat meningkatkan pengetahuan pada remaja adalah dengan menggunakan metode permainan (Tarigan, 2015). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki yang menyatakan bahwa Metode *Simulation Game* (SIG) lebih berpengaruh dibanding dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD) (Rizki, 2012). Selain itu penelitian Saputri dan Azam pada tahun 2015 tentang “Efektivitas Metode Simulasi permainan “Monopoli HIV” Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif HIV/AIDS Pada Remaja di Kota Semarang” juga menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara sebelum dan setelah dilakukan intervensi pendidikan kesehatan (Saputri & Azam, 2015). Penelitian lain yang menerapkan metode permainan juga dilakukan tahun 2017 menunjukkan pengaruh permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap TRIAD KKR (Seksualitas, HIV AIDS, dan NAPZA) (Zaen dkk., 2015). Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Martina & Redjeki (2018), yang menyimpulkan bahwa metode “*edutainment*” ular tangga signifikan meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV AIDS dan Narkoba.

Studi awal yang telah dilakukan di RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru didapatkan bahwa sebagian besar remaja usia 14 sampai 18 tahun (55,9%) dengan jumlah remaja laki-laki (57,5%) lebih banyak dari remaja perempuan. Sebanyak 6,8 % remaja pernah berfikir untuk melakukan hubungan seksual sedangkan sebagian besar remaja (59,3 %) belum pernah mendapatkan informasi mengenai dampak dari pergaulan dan seks bebas, dan mayoritas remaja (64,4 %) ingin mendapatkan informasi tentang menghindari narkoba dan pencegahan HIV AIDS.

Berdasarkan fenomena dan pemaparan situasi wilayah RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru maka dilakukan promosi kesehatan tentang HIV AIDS dan Narkoba dengan metode permainan ular tangga. Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah seluruh remaja berpartisipasi aktif untuk meningkatkan

pengetahuan tentang HIV AIDS dan narkoba. Sehingga remaja di RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru, Jakarta mejadi remaja yang sehat, berprestasi dan tidak terjerumus pada kenakalan remaja saat ini.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu. Kegiatan dilaksanakan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Rustanti di RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru, Jakarta. Waktu pelaksanaan kegiatan ini adalah Maret hingga April 2018.

Khalayak Sasaran. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah kelompok remaja di RW 14 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru sebanyak 38 orang berdasarkan kesediaan remaja untuk berpartisipasi dalam promosi kesehatan HIV dan narkoba melalui permainan ular tangga. Sosialisasi tentang tujuan dan prosedur pelaksanaan kegiatan telah dilakukan kepada Puskesmas, Ketua RW, Ketua RT, para kader dan pengurus karang taruna.

Metode Pengabdian. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan promosi kesehatan dengan judul “Bersama mencegah HIV/AIDS dan Narkoba”. Metode promosi kesehatan yang dilakukan adalah metode *edutainment* dengan permainan ular tangga. Bentuk permainan ular tangga berisi informasi tentang HIV/AIDS dan narkoba. Metode pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah penerapan promosi kesehatan yang saat ini lebih mendekati minat para remaja yaitu menggabungkan unsur edukasi dan *entertainment* atau disebut *edutainment* melalui permainan ular tangga. Bentuk permainan ular tangga berisi informasi tentang HIV/AIDS dan narkoba. Metode *edutainment* ini lebih diminati oleh kalangan remaja. Peserta pada kegiatan ini dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 anggota setiap kelompok. Setiap kelompok didampingi 1 fasilitator. Kegiatan ini mengidentifikasi peningkatan pengetahuan remaja di RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru tentang HIV/AIDS dan narkoba melalui *pre-test* dan *post test*. Metode pengumpulan data pada kegiatan ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 18 item pertanyaan tentang HIV/AIDS dengan fokus pertanyaan tentang bagaimana pencegahan HIV/AIDS dan 10 item pertanyaan tentang narkoba yang mencakup jenis/tipe narkoba, dampak dan pencegahan yang dapat dilakukan.

Indikator Keberhasilan. Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah

- ada peningkatan 75 % pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS dan Narkoba lebih baik setelah mengikuti kegiatan permainan ular tangga.
- ada dampak positif dari kegiatan permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS dan Narkoba.

Metode Evaluasi. Kegiatan evaluasi ini mengidentifikasi peningkatan pengetahuan remaja di RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru tentang HIV/AIDS dan narkoba melalui *pre-test* dan *post test* (Rifa'i, dkk., 2017, 2018; Kudsiah, dkk., 2018). Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tentang pengetahuan HIV/AIDS dan narkoba. Sebelum kegiatan pengabdian masyarakat sebanyak 38 remaja mengisi kuesioner yang diberikan. Kuesioner dikumpulkan dan dianalisis. Setelah kegiatan berlangsung, remaja diinformasikan untuk berkumpul kembali 1 minggu kemudian sekaligus acara pembentukan pengurus karang taruna dan evaluasi kegiatan permainan ular tangga. Post test dilakukan seperti pretest, remaja mendapat kuesioner yang sama setelah diisi kuesioner dikumpulkan kembali. Hasil pre test dan post test dianalisis untuk mengetahui dampak kegiatan permainan ular tangga untuk peningkatan pengetahuan HIV/AIDS dan narkoba.

Hasil dan Pembahasan

A. Promosi kesehatan HIV/AIDS dan narkoba melalui permainan ular tangga

Kegiatan promosi kesehatan pada remaja dilaksanakan di gedung RPTRA Rustanti. Kegiatan ini bertema “Together For HIV/AIDS Prevention” yang dihadiri oleh 38 orang remaja dari masing – masing RT dan perwakilan ketua RT di RW 14 serta perwakilan dokter dari puskesmas Johar Baru. Kegiatan diawali dengan doa pembuka setelah itu remaja diberikan kuesioner *pre test* untuk mengukur pengetahuan remaja sebelum mendapatkan informasi mengenai HIV/AIDS dan narkoba setelah itu para remaja dibagi dalam 7 kelompok, masing – masing kelompok terdiri dari 5 orang dan 1 fasilitator (perawat). Permainan berlangsung selama ± 30 menit selama permainan dalam kelompok para remaja sangat antusias dan aktif dalam mengikuti permainan, fasilitator aktif dalam memberikan umpan balik serta penjelasan singkat mengenai pernyataan seputar HIV/AIDS dan Narkoba. Pada akhir kegiatan diberikan 3 orang remaja menyampaikan kesan dan pesan dari kegiatan ini, merka mengatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi remaja untuk bekal di masa depan dan juga kegiatannya manrik dan kreatif. Respon dari acara ini cukup positif karena para peserta senang dalam mengikuti kegiatan terbukti dari 38 remaja yang hadir tidak ada yang meninggalkan lokasi acara kegiatan. Setelah itu disepakati waktu untuk mengisi kuesioner *post-test* adalah 1 minggu kedepan di tempat yang sama. Sebelum mengakhiri acara kegiatan pengabdian masyarakat, remaja diberikan buku saku yang berisi tentang HIV AIDS dan narkoba setelah itu acara ditutup dengan doa dan foto bersama.

Tabel 1. Karakteristik Remaja (N=38)

Karakteristik Responden	Frekuensi (n)	Persen (%)
Usia		
Remaja awal (12-14 tahun)	32	84,2
Remaja akhir (15-18 tahun)	6	15,8
Jenis kelamin		
Perempuan	21	55,3
Laki-laki	17	44,7
Sekolah		
SLTP	24	63,2
SLTA	14	36,8

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas remaja adalah laki-laki 55,3 % (21 remaja) sedangkan 44,7% (17 remaja) adalah perempuan. Sedangkan berdasarkan usia, mayoritas remaja pada tahap remaja awal (12-14 tahun) 84,2 % (32 remaja) dan 15,8% (6 remaja) adalah remaja akhir (15-18 tahun). Hal ini dimungkinkan karena pada tingkatan remaja akhir cenderung memiliki rasa gengsi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan dengan remaja yang berusia lebih muda. Berdasarkan tingkat pendidikan yang saat ini ditempuh, mayoritas remaja sedang menempuh pendidikan SLTP (63,2 %) dan 36,8% remaja sedang menempuh pendidikan SLTA. Hal ini dimungkinkan karena masa SLTA merupakan masa remaja untuk pencarian jati diri sehingga remaja berusaha untuk mencari informasi lebih banyak dan berguna bagi dirinya.

Kegiatan pengabdian masyarakat kepada remaja di RW 014 Rusun Tanag Tinggi, Johar Baru ini menerapkan metode permainan ular tangga dalam upaya promosi kesehatan HIV/AIDS dan narkoba. Remaja sangat antusias dan aktif selama kegiatan. Metode permainan sangat menarik minat remaja untuk mengetahui lebih banyak tentang HIV/AIDS dan narkoba (Gambar 1).



Gambar 1. Permainan Ular Tangga dalam promosi kesehatan HIV AIDS dan narkoba

B. Peningkatan pengetahuan tentang HIV/AIDS dan narkoba melalui permainan ular tangga

Tabel 2. Gambaran tingkat pengetahuan remaja sebelum kegiatan (N=38)

Pengetahuan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang baik	5	13,2
Baik	33	86,8

Tabel 2 menunjukkan hasil bahwa remaja yang memiliki pengetahuan baik sebesar 86,8% (33 remaja). Tetapi, ada remaja yang memiliki pengetahuan kurang baik sebesar 13,2% (5 remaja).

Tabel 3. Gambaran tingkat pengetahuan remaja setelah intervensi (N=38)

Pengetahuan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang baik	1	2,6
Baik	37	97,4

Tabel 3 menunjukkan hasil bahwa terdapat remaja yang memiliki pengetahuan baik sebesar 97,4% (37 remaja). Tetapi, ada remaja yang memiliki pengetahuan kurang baik sebesar 2,6% (1 remaja).

Tabel 4. Pengaruh intervensi terhadap tingkat pengetahuan remaja tentang HIV dan narkoba (N=38)

Variabel	Frekuensi (n)	<i>p value</i>
Permainan ular tangga	38	0,000

Tabel 4 menunjukkan hasil bahwa nilai $p = 0,000$ ($<0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian permainan ular tangga terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS dan Narkoba.

Remaja diberikan penjelasan mengenai manfaat dari mengikuti kegiatan ini diantaranya adalah memberikan informasi mengenai HIV/AIDS dan narkoba bagi para remaja sehingga diharapkan para remaja yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini mampu menjadi contoh untuk remaja yang lain di RW 014 yang tidak bisa hadir dan menjadi generasi bebas HIV/AIDS dan narkoba (gambar 2).



Gambar 2. Penjelasan dan kesimpulan kegiatan promosi kesehatan tentang HIV/AIDS dan Narkoba melalui permainan ular tangga

Berdasarkan hasil gambar kegiatan pengabdian dan tabel hasil kuesioner tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat di RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar baru menunjukkan para remaja sangat aktif dan antusias pada kegiatan tersebut. bahwa Pentingnya peningkatan pengetahuan tentang HIV/AIDS bagi remaja melalui metode dan media yang sesuai agar pencegahan penularan HIV/AIDS dapat dipahami oleh kalangan remaja dengan baik (Darmawansyah, dkk., 2017). Penelitian dengan metode *audio visual* dan diskusi kelompok pada remaja juga signifikan meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS (Ifroh & Ayubi, 2018). Maka penerapan metode permainan ular tangga dirasa sangat efektif dan sesuai dengan perkembangan remaja yang harus terlibat aktif dalam kegiatan. Selain itu kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan remaja menyampaikan pendapat dalam kelompok. Permainan ular tangga menjadi menarik karena didalamnya terdapat unsur kompetisi. Partisipasi remaja meningkat karena adanya unsur kompetisi dalam permainan ini. Promosi kesehatan tentang HIV/AIDS dan narkoba melalui metode simulasi permainan dengan permainan ular tangga juga menerapkan metode diskusi. Adanya diskusi kelompok antara remaja dengan fasilitator dalam sebuah permainan akan memperluas wawasan karena saling tukar pendapat diantara anggota kelompok. Maka dari itu permainan ular tangga tentang HIV/AIDS dan narkoba harus dikembangkan dalam upaya promosi kesehatan dan kegiatan ini menjadi salah satu alternative program karang taruna bagi remaja di RW 014 Rusun Tanah Tinggi, Johar Baru, Jakarta.

C. Keberhasilan Kegiatan Promosi Kesehatan HIV/AIDS dan Narkoba Melalui Penerapan Permainan Ular Tangga

Tabel 5. Hasil perubahan pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian intervensi ular tangga

	Rank	Mean	N
Pre-test &	Negative Rank	6,5	4
Post-test	Positive Rank	18,97	30
	Ties		4

Tabel 5 menjelaskan bahwa dari 38 remaja yang mengisi kuesioner didapatkan hasil yaitu remaja yang memiliki pengetahuan yang kurang baik sebanyak 4 remaja, selain itu terdapat 30 remaja yang mengalami peningkatan pengetahuan dan terdapat 4 remaja yang memiliki pengetahuan yang sama setelah mengisi *post-test*. Dengan demikian dapat disimpulkan, ada peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS dan Narkoba sebelum-setelah pemberian permainan ular tangga.

Berdasarkan tingkat pengetahuan kuesioner *pre* dan *post test* didapatkan hasil bahwa setelah dilakukan kegiatan promosi kesehatan dengan metode permainan ular tangga tentang HIV/AIDS dan Narkoba didapatkan hasil yakni terdapat peningkatan pengetahuan remaja yang sebelum dilakukan permainan ular tangga sebesar 86,8% dan sesudah dilakukan permainan ular tangga menjadi 97,4% yang memiliki pengetahuan yang baik pada remaja di RW 14. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* didapatkan hasil nilai $p < 0,05$ ($p < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian permainan ular tangga terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS dan Narkoba.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki (2012) yang menyatakan bahwa Metode *Simulation Game* (SIG) lebih berpengaruh dibanding dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD). Hal ini dikarenakan metode *Simulation Game* (SIG) dalam fasilitator memungkinkan penyuluh atau fasilitator lebih mudah dalam menyampaikan materi, peningkatan minat siswa saat penyuluhan karena penyampaian materi dengan metode ini menggunakan media permainan, motivasi siswa menjadi meningkat karena terdapat unsur kompetisi pada metode ini dan adanya umpan balik secara langsung. Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan Saputri & Azam (2015) tentang efektivitas metode simulasi permainan monopoli HIV terhadap tingkat pengetahuan komprehensif HIV/AIDS pada remaja di kota Semarang juga menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara sebelum dan setelah dilakukan intervensi pendidikan kesehatan. Penelitian lain yang memperkuat hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penelitian tentang pengaruh permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap TRIAD KKR (Seksualitas, HIV AIDS, dan NAPZA). Permainan ular tangga sangat mempengaruhi peningkatan pengetahuan remaja (Zaen dkk., 2017). Martina dan Redjeki (2018) melakukan penelitian terkait yang menunjukkan bahwa metode "*edutainment*" ular tangga signifikan meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV AIDS dan Narkoba. Sedangkan Adib dkk., (2016) juga melakukan penelitian dengan modifikasi permainan monopoli dan ular tangga yang signifikan meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang bahaya merokok.

Kesimpulan

Remaja lebih memahami dampak dan pencegahan narkoba dan mampu memutuskan perilaku sehat untuk terhindar dari HIV/AIDS sehingga dapat meneruskan pemberian informasi tentang kesehatan kepada remaja yang lain. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS dan narkoba terlihat dari tingkat pengetahuan kuesioner *pre* dan *post test*. Setelah dilakukan kegiatan promosi kesehatan dengan metode permainan ular tangga tentang HIV/AIDS dan narkoba 97,4 % remaja memiliki pengetahuan baik dibandingkan sebelum dilakukan kegiatan.

Referensi

Adib, C.N., Shaluhayah, Z., & Nugraha, P. (2016). Efektifitas Media Permainan Monopoli dan Ular Tangga Dalam Peningkatan Pengetahuan dan Sikap

- Tentang Bahaya Merokok. Diunduh dari <http://digilip.stikeskusumakusada.ac.id>
- Badan Narkotika Nasional. (2016). Laporan Angka Penyalahgunaan Narkotika di Indonesia. Diunduh dari <http://www.bnn.go.id/> pada 15 Maret 2017.
- BKKBN. (2014). Survey Kesehatan Reproduksi Remaja Indonesia. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Darmawansyah, Nurhayani, Arifin, A., Amir, Y.M., Abadi, Y.M., & Marzuki, S. (2017). Penyuluhan Pencegahan dan Penularan HIV-AIDS pada Remaja di Kabupaten Sidrap. *Jurnal Panrita Abdi*, 1 (1), 28-32.
- Ifroh, R.H., & Ayubi, D. (2018). Efektivitas Kombinasi Media Audiovisual Aku Bangga Aku Tahu Dan Diskusi Kelompok Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang HIV-AIDS. *Perilaku dan Promosi Kesehatan*, 1 (1), 32-43.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2016). Laporan Perkembangan Kasus HIV/AIDS di Indonesia Triwulan II 2016. Diunduh dari <http://pppl.depkes.go.id> pada 1 Maret 2017.
- Kudsiyah, H., Tresnati, J., & Ali, S. A. (2018). IbM Kelompok Usaha Bandeng Segar Tanpa Duri di Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan. *Jurnal Panrita Abdi*, 2(1), 55-63.
- Rifa'i, M.A., Kudsiyah, H., Syahdan, M. & Muzdalifah. (2017). Alih teknologi produksi benih anemon laut secara aseksual. *Jurnal Panrita Abdi*, 1(1), 33 - 39.
- Rifa'i, M.A., Syahdan, M., Muzdalifah, & Kudsiyah, H. (2018). Pengembangan Usaha Produk Intelektual Kampus: Anemon Laut Ornamen. *Jurnal Panrita Abdi*, 2(1), 40-47.
- Rizki, N.A. (2012). Perbedaan Pengaruh Metode Focus Group Discussion (Fgd) Dengan Metode Simulation Game (Sig) Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa Kelas Xi Tentang Kesehatan Reproduksi Remaja (KRR) Di Smk Hidayah Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8 (1), 23-29.
- Martina, S.E., & Redjeki, G.S. (2018). Metode *Edutainment* dalam Promosi Kesehatan Narkoba Dan HIV/AIDS Pada Remaja Di Kelurahan Tanah Tinggi, Jakarta. Jakarta: STIK Sint Carolus.
- Saputri, I.Y., & Azam, M. (2015). Efektifitas Metode Simulasi Permainan “Monopoli HIV” Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif HIV/AIDS pada Remaja di Kota Semarang. *Unnes Journal of Public Health*, 4 (4), 107-114.
- Tarigan, A.P.S. (2015). Efektivitas metode ceramah dan diskusi kelompok terhadap pengetahuan dan sikap tentang kesehatan reproduksi pada remaja di Yayasan Pendidikan Harapan Mekar Medan. *Jurnal Ilmiah PANNMED*, 10 (2), 250-258.
- Zaen, N.L, Asfriyati, & Tukiman. (2017). Pengaruh Simulasi Permainan Ular Tangga GenRe Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang TRIAD KKR (Seksualitas, HIV AIDS, dan NAPZA). *Jurnal STIKNA*, 1 (2), 148-157.

Penulis:

Siska Evi Martina, Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan, Universitas Sari Mutiara, Medan, email: evi_sastro@yahoo.com

Gerardina Sri Redjeki, Program Studi S1 Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sint Carolus, Jakarta, email: gsriredjeki@yahoo.com

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Martina, S.E., & Redjeki, G.S. (2019). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Pengetahuan HIV/AIDS dan Narkoba pada Remaja di Rusun Tanah Tinggi, Jakarta. *Jurnal Panrita Abdi*, (3)2, 144-151.

Jurnal Panrita Abdi, 2019, Volume 3, Issue 2.
<http://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi>