

**PENGARUH EDUKASI KESEHATAN METODE GAMIFIKASI
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM
PENCEGAHAN HIV/AIDS**

SKRIPSI



Oleh :

CICA OKTAVIA
NIM. 2025080025R

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS GRESIK
2026**

**PENGARUH EDUKASI KESEHATAN METODE GAMIFIKASI
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM
PENCEGAHAN HIV/AIDS**

SKRIPSI



Oleh :

CICA OKTAVIA
NIM. 2025080025R

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS GRESIK
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Pencegahan HIV/AIDS**

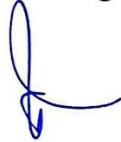
Nama Mahasiswa : **Cica Oktavia**

NIM : **2025080025R**

Telah selesai dilakukan bimbingan dan dinyatakan layak memenuhi syarat dan menyetujui untuk di Uji pada tim penguji Tugas Akhir pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Gresik

Gresik, 21 Mei 2026

Pembimbing I



Lilis Fatmawati, S.ST, M.Kes
NIPY. 107102020180128

Pembimbing II



Dr. Roihatul Zahroh, S.Kep.,Ns.,M.Ked.
NIPY. 107102020060036

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Gresik



Natalia Christin Tiara Revita, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIPY. 10710202024236

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi
terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam
Pencegahan HIV/AIDS

Nama Mahasiswa : Cica Oktavia

NIM : 2025080025R

Telah dipertahankan / diuji dihadapan Tim Penguji

Pada Tanggal : 2 Juli 2026

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS GRESIK

TA 2025/2026

TIM PENGUJI

1. **Hj.Retno Twistiandayani, S.Kep.,Ns.,M.Kep**
NIPY. 107102020070043
Ketua
2. **Lilis Fatmawati, S.ST.,M.Kes.**
NIPY. 107102020180128
Anggota I
3. **Dr.Roihatul Zahroh, S.Kep.,Ns.,M.Ked.**
NIPY. 107102020060036
Anggota II

1.

2.

3.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan



Hj. Retno Tristiandayani, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIPY. 107102020070043

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cica Oktavia
Tempat/tanggal lahir : Gresik, 25 Maret 1991
NIM : 2025080025R
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Program Studi : Ilmu Keperawatan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Pencegahan HIV/AIDS

Adalah hasil karya saya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh **DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dan tekanan dari pihak manapun.

Gresik, 21 Mei 2026

Yang Menyatakan



Cica Oktavia



UNIGRES
UNIVERSITAS GRESIK
Character Building Through Education

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN - PROGRAM STUDI PROFESI NERS
PROGRAM STUDI RESESI DAN KESAJAAN KESIA

TEDARIFITASI

Alamat: Jl. Raya Gresik - Surabaya, 61111 Gresik, Jawa Timur

Telepon: (031) 3981918 / (031) 3079626

Email: polik@unigres.ac.id

Website: www.unigres.ac.id

**SURAT KETERANGAN
CEK PLAGIASI SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu, tanggal 17 Juni 2026, berdasarkan pengecekan skripsi dari mahasiswa

Nama : Cica Oktavia

NIM : 2025080025R

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi terhadap
Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Pencegahan
HIV/AIDS

Hasil Cek Plagiasi : 28%

Maka diputuskan bahwa dokumen skripsi mahasiswa bersangkutan dinyatakan
lolos/ tidak lolos *.

Gresik, 17 Juni 2025

Pembimbing I

Lilis Fatmawati, S.ST, M.Kes
NIPY. 107102020180128

Pembimbing II

Dr. Rohatul Zahroh, S.Kep., Ns., M.Ked.
NIPY. 107102020060036



Jl. Airl Rahman Hakim 2 B Gresik, Jawa Timur



(031) 3981918 / (031) 3079626



polik@unigres.ac.id



www.unigres.ac.id

HALAMAN MOTTO

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan jangan pula bersedih hati, padahal kamulah yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.” (QS. Ali Imran: 139) “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya.” (QS. Al-Isra’: 36) “Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu.” (QS. Al-Baqarah: 216)

"Melangkah dengan Ilmu, Berjuang dengan Iman, Menerima dengan Ridha."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Ibu dan Alm.Bapak yang doanya menembus langit.

Untuk dosen pembimbing yang ilmunya menjadi penuntun jalan.

Untuk keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan material selama
masa perkuliahan

Untuk sahabat yang kehadirannya melenyapkan letih.

Dan untuk diri sendiri, yang berhasil membuktikan bahwa menyerah bukanlah
sebuah pilihan, karena Allah selalu meninggikan derajat orang-orang yang
beriman dan berilmu.

Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk cinta dan dukungan besar kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Pencegahan HIV/AIDS "**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Universitas Gresik. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Hj.Retno Twistiandayani, S.Kep., Ns. M.Kep_selaku Dekan Fakultas Kesehatan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu.
2. Natalia Christin Tiara Revita, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan yang telah memberikan arahan dalam proses pendidikan.
3. Lilis Fatmawati, S.ST, M.Kes, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Roihatul Zahroh. S.Kep. Ns M.Ked_selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

5. Kepala Sekolah SMK Yasmu Manyar beserta seluruh staf yang telah memberikan izin penelitian serta membantu dalam proses pengambilan data di lapangan.
6. Orang Tua dan Keluarga Tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang luar biasa kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan RPL B19, yang selalu saling memberikan dukungan dan kerja sama selama masa perkuliahan.
8. Responden, atas ketersediaan Saudara untuk meluangkan waktu dan memberikan jawaban yang jujur sangat berharga, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu kesehatan, khususnya dalam upaya pencegahan HIV/AIDS pada remaja.

Gresik, 30 Mei 2026

Cica Oktavia

PENGARUH EDUKASI KESEHATAN METODE GAMIFIKASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM PENCEGAHAN HIV/AIDS

ABSTRAK

Cica Oktavia

HIV/AIDS merupakan masalah kesehatan global yang menyerang seluruh rentang usia dan jenis kelamin. Remaja merupakan kelompok yang rentan terpapar disebabkan oleh berbagai permasalahan yang kompleks pada remaja serta informasi dan pengetahuan mereka yang masih kurang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi kesehatan terhadap tingkat pengetahuan dan sikap siswa tentang pencegahan HIV/AIDS di SMK Yasmu Manyar Gresik. Metode yang digunakan adalah *Pre Eksperiment* dengan rancangan *one group pre test post tes design*. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner HIV-KQ-18. Jumlah sampel sebanyak 50 siswa SMK Yasmu Manyar Gresik, dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Purposive Sampling*. Sebelum diberikan edukasi kesehatan melalui metode gamifikasi, sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan kategori cukup (82%), sedangkan sikap responden menunjukkan proporsi yang sama antara kategori positif (50%) dan negatif (50%). Setelah diberikan edukasi, hampir seluruh responden memiliki tingkat pengetahuan kategori baik (96%) dan seluruh responden (100%) memiliki sikap positif terhadap pencegahan HIV/AIDS. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa edukasi kesehatan melalui metode gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan tingkat pengetahuan dan sikap remaja dalam pencegahan HIV/AIDS di SMK Yasmu Manyar Gresik. Metode gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam pembentukan sikap positif terhadap pencegahan HIV/AIDS.

Kata Kunci : edukasi, kesehatan, pengetahuan, remaja, HIV/AIDS

**THE EFFECT OF GAMIFICATION METHOD OF HEALTH EDUCATION
ON ADOLESCENTS' KNOWLEDGE AND ATTITUDES IN
HIV/AIDS PREVENTION**

ABSTRACT

Cica Oktavia

HIV/AIDS is a global health problem affecting people of all ages and genders. Adolescents are one of the most vulnerable groups due to the complex developmental challenges they face, as well as their limited knowledge and access to accurate information regarding HIV/AIDS prevention. This study aimed to determine the effect of health education using a gamification method on students' knowledge and attitudes toward HIV/AIDS prevention at SMK Yasmu Manyar Gresik. This study employed a pre-experimental design with a one-group pretest–posttest approach. Data were collected using the HIV-KQ-18 questionnaire. The study involved 50 students from SMK Yasmu Manyar Gresik, who were selected through purposive sampling. Before receiving health education through the gamification method, most respondents had a moderate level of knowledge regarding HIV/AIDS prevention (82%), while their attitudes were equally distributed between positive (50%) and negative (50%). After the intervention, almost all respondents demonstrated a good level of knowledge (96%), and all respondents (100%) exhibited positive attitudes toward HIV/AIDS prevention. The Wilcoxon signed-rank test showed a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that health education delivered through the gamification method had a statistically significant effect on improving adolescents' knowledge and attitudes toward HIV/AIDS prevention at SMK Yasmu Manyar Gresik. The gamification method effectively enhanced students' engagement during the learning process, enabling them to better understand the educational content and fostering more positive attitudes toward HIV/AIDS prevention.

Keywords: *education, health, knowledge, adolescents, HIV/AIDS*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	vi
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR LAMBANG, SINGKATAN, DAN ISTILAH	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep HIV/AIDS	7
2.1.1 Pengertian HIV/AIDS	7
2.1.2 Patofisiologi	8
2.1.3 Manifestasi Klinik	8
2.1.4 Penularan HIV	11
2.1.5 Pencegahan HIV/AIDS	13

2.2	Konsep Remaja.....	14
2.2.1	Pengertian Remaja	14
2.2.2	Faktor-Faktor Perkembangan Fase Remaja.....	15
2.2.3	Tahap-Tahap Remaja.....	16
2.2.4	Ciri-Ciri Remaja	18
2.3	Konsep Pengetahuan	18
2.3.1	Pengertian Pengetahuan.....	18
2.3.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	19
2.3.3	Fungsi Pengetahuan	20
2.3.4	Tingakatan Pengetahuan dalam Domain Kognitif.....	21
2.3.5	Cara Pengukuran Pengetahuan	22
2.4	Konsep Edukasi	23
2.4.1	Pengertian Edukasi	23
2.4.2	Tujuan Edukasi Kesehatan	23
2.4.3	Sasaran Edukasi Kesehatan	24
2.5	Konsep Edukasi Gamifikasi.....	24
2.5.1	Pengertian Gamifikasi.....	24
2.5.2	Peran Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa.....	25
2.5.3	Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah	25
2.6	Keaslian Penelitian	26
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS		33
3.1	Kerangka Konsep.....	33
3.2	Hipotesis	34
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN.....		35
4.1	Desain Penelitian dan Rancangan Penelitian.....	35
4.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	35
4.3	Kerangka Kerja.....	36
4.4	Populasi, Sampel, dan Sampling.....	36
4.4.1	Populasi.....	36
4.4.2	Sampel	37
4.4.3	Besar Sampel	38

4.4.4	Teknik Pengambilan Sampling.....	38
4.5	Identifikasi Variabel	39
4.5.1	Variabel Independen	39
4.5.2	Variabel Dependen	39
4.6	Definisi Operasional.....	39
4.7	Pengumpulan	40
4.7.1	Alat Pengumpulan Data	40
4.7.2	Prosedur Pengumpulan data	40
4.8	Pengolahan dan Analisis Data.....	42
4.8.1	Pengolahan Data	42
4.8.2	Analisa Data.....	44
4.9	Masalah Etik (<i>Ethical Clearance</i>)	44
4.9.1	<i>Informed Consent</i> (Persetujuan Responden)	45
4.9.2	<i>Anonimity</i> (Tanpa Nama).....	45
4.9.3	<i>Confidentially</i> (Kerahasiaan)	45
BAB 5	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
5.1	Hasil Penelitian.....	46
5.1.1	Gambaran Umum SMK Yasmu Manyar Gresik	46
5.1.2	Data Umum.....	46
5.1.3	Data Khusus	47
5.2	Pembahasan	51
5.2.1	Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Pencegahan HIV/AIDS Sebelum Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi.....	51
5.2.2	Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Pencegahan HIV/AIDS Sebelum Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi.....	54
5.2.3	Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja Dalam Pencegahan HIV/AIDS.....	56
5.3	Keterbatasan Penelitian	59
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	61
6.1	Kesimpulan	61

6.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Pencegahan HIV/AIDS.....	33
Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh Edukasi Kesehatan Metode Gamifikasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Pencegahan HIV/AIDS.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	26
Tabel 4.1 Tabel Definisi Operasional.....	39
Tabel 4.2 Kisi-Kisi Favorable dan Unfavorable.....	43
Tabel 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	46
Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	47
Tabel 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Riwayat Pemberian Edukasi di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	47
Tabel 5.4 Tingkat Pengetahuan dalam Mencegah Pencegahan HIV/AIDS Sebelum diberikan Edukasi Kesehatan melalui Metode Gamifikasi di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	48
Tabel 5.5 Tingkat Pengetahuan dalam Pencegahan HIV/AIDS Sesudah diberikan Edukasi melalui Metode Gamifikasi di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	48
Tabel 5.6 Sikap dalam Pencegahan HIV/AIDS Sesudah diberikan Edukasi melalui Metode Gamifikasi di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	49
Tabel 5.7 Sikap dalam Pencegahan HIV/AIDS Sesudah diberikan Edukasi melalui Metode Gamifikasi di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	49
Tabel 5.8 Analisis Pengaruh Edukasi melalui Metode Gamifikasi Terhadap Tingkat Pengetahuan dalam Pencegahan HIV/AIDS di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	50
Tabel 5.9 Analisis Pengaruh Edukasi melalui Metode Gamifikasi Terhadap Sikap dalam Pencegahan HIV/AIDS di SMK Yasmu Manyar Gresik tanggal 12 Mei 2026.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Permohonan menjadi Responden	67
Lampiran 2 Lembar Persetujuan menjadi Responden.....	68
Lampiran 3 Lembar Kuesioner	69
Lampiran 4 Permohonan Izin Penelitian.....	72
Lampiran 5 Persetujuan Izin Penelitian	73
Lampiran 6 Surat Keterangan Kelaikan Etik	74
Lampiran 7 SOP Pemberian Edukasi Kesehatan metode Gamifikasi	75
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan	78
Lampiran 9 Tabulasi Data.....	79
Lampiran 10 Uji Statistik.....	87
Lampiran 11 Keterangan Cek Plagiasi	89
Lampiran 12 Pernyataan Pesetujuan Publikasi	90
Lampiran 13 Publikasi	91

DAFTAR LAMBANG, SINGKATAN, DAN ISTILAH

AIDS	: <i>Acquired Immunodeficiency Syndrome</i>
ARV	: Antiretroviral
ASI	: Air Susu Ibu
CD4	: <i>Cluster Of Differentiation 4</i>
Dinkes	: Dinas Kesehatan
Ditjen P2P	: Direktorat Jendral Pencegahan dan Pengendalian Penyakit
dkk	: dan kawan-kawan
HIV	: <i>Human Immunodeficiency Virus</i>
JBII	: <i>Joanna Briggs Institute</i>
Kemenkes RI	: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia
KPA	: Komisi Penanggulangan AIDS
KPAN	: Komisi Penanggulangan AIDS Nasional
Napza	: Narkotika, psikotropika, dan zat adiktif
ODHA	: Orang Dengan HIV/AIDS
PMTCT	: <i>Prevention of Mother to Child Transmission</i>
PPTCT	: <i>Prevention of Parents to Child Transmission</i>
Pusdatin	: Pusat Data dan Informasi
SINTA	: <i>Science and Technology Index</i>
UNAIDS	: <i>United Nations Programme on HIV and AIDS</i>
WHO	: <i>World Health Organization</i>

