



EDUKASI INTERAKTIF MELALUI PERMAINAN “KARTU SIGAP (SIAGA, GAUL, PEDULI HIV/AIDS)” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG HIV/AIDS DI SMP NEGERI 41 BATAM

Aminah Aatinaa Adhyatma¹, Yulinda Laska², Oktaviana Ade Saputri³
^{1,2,3} Universitas Awal Bros



*Corresponding author

Aminah Aatinaa Adhyatma

Email :

Atina.adhyatma1901@gmail.com

HP: 081399945559

Kata Kunci:

HIV/AIDS;

Kartu SIGAP;

Pengetahuan;

Remaja;

Keywords:

HIV/AIDS; SIGAP

Card; Knowledge;

Adolescents;

ABSTRAK

HIV/AIDS masih menjadi masalah Kesehatan yang perlu mendapatkan perhatian pada kelompok remaja. Terbatasnya informasi dan kebutuhan akan media edukasi yang menarik mendorong penerapan permainan Kartu SIGAP (Siaga, Gaul, Peduli HIV/AIDS) sebagai media edukasi Kesehatan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS sebelum dan setelah dilakukan pemberian intervensi melalui permainan Kartu SIGAP. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 41 Batam pada bulan Juli 2026 yang melibatkan 40 siswa kelas VII. Pengabdian kepada masyarakat ini meliputi lima tahapan diantaranya tahap persiapan, pretest, penguatan materi HIV/AIDS, permainan Kartu SIGAP, serta posttest. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dengan memberikan permainan Kartu SIGAP kemudian peserta dibagi menjadi 4 kelompok; kartu pertanyaan dan kartu jawaban dibagikan secara acak untuk dicari pasangannya, kemudian peserta mendiskusikan isi kartu bersama pasangan. Hasil menunjukkan bahwa sebelum permainan didapatkan 4 peserta (10%) memiliki pengetahuan baik, 19 peserta (47%) kategori cukup, dan 17 peserta (43%) kategori kurang. Setelah permainan, seluruh 40 peserta (100%) berada pada kategori pengetahuan baik.

ABSTRACT

HIV/AIDS remains a health issue that requires attention among adolescents. Limited information and the need for engaging educational media have led to the adoption of the SIGAP (Siaga, Gaul, Peduli HIV/AIDS) card game



as a health education tool. This community service activity aimed to determine adolescents' knowledge levels about HIV/AIDS before and after intervention through the SIGAP card game. This community service activity was conducted at SMP Negeri 41 Batam in July 2026, involving 40 seventh-grade students.

This community service consisted of five stages: preparation, pre-test, HIV/AIDS material reinforcement, the SIGAP card game, and post-test. The community service method involved playing the SIGAP card game, then dividing participants into four groups. Question and answer cards were randomly distributed to find a partner, then participants discussed the contents of the cards with their partners. The results showed that before the game, four participants (10%) had good knowledge, 19 participants (47%) had sufficient knowledge, and 17 participants (43%) had poor knowledge. After the game, all 40 participants (100%) were in the good knowledge category.

PENDAHULUAN

Human Immunodeficiency Virus (HIV) merupakan virus yang menyerang sistem kekebalan tubuh, terutama sel T CD4+, dan dapat berkembang menjadi *Acquired Immunodeficiency Syndrome (AIDS)*. HIV/AIDS masih menjadi masalah kesehatan masyarakat global. Data *World Health Organization* tahun 2024 menunjukkan sekitar 40,8 juta orang hidup dengan HIV di dunia dan sekitar 1,3 juta infeksi baru terjadi pada tahun yang sama (WHO, 2024). Di Indonesia, HIV juga masih menjadi masalah kesehatan, termasuk di Provinsi Kepulauan Riau dan Kota Batam. Menurut data Dinas Kesehatan tahun 2024 menunjukkan 8 kasus pada kelompok usia 5–14 tahun dan 44 kasus pada usia 15–19 tahun di Kota Batam. Pada tahun 2025, sebaran kasus tertinggi berada di Kecamatan Lubuk Baja sebanyak 379 kasus, diikuti Batu Aji 127 kasus, Batam Kota 86 kasus, dan Bengkong 76 kasus (Dinkes, 2024; Dinkes, 2025). Remaja merupakan kelompok yang membutuhkan informasi kesehatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengetahuan yang memadai mengenai HIV/AIDS penting untuk membantu remaja memahami cara penularan, pencegahan, dan upaya menjaga kesehatan. Namun, penyampaian informasi yang kurang menarik dapat membuat remaja kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media edukasi yang interaktif dapat menjadi alternatif karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui aktivitas, interaksi, dan pengulangan informasi (Widiastuti et al., 2021; Tavares, 2022).

Permainan edukatif berbasis kartu merupakan salah satu bentuk media yang dapat menggabungkan informasi dengan aktivitas belajar yang menyenangkan. Penelitian (Yasmin et al, 2021) mengenai permainan edukatif “Kartu Pintar YARSI HIV-AIDS Care” menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap positif siswa setelah intervensi. Penelitian lain oleh (Yasmin et al, 2023) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis *flashcard* dapat meningkatkan pengetahuan HIV/AIDS dan membantu mengurangi stigma. Kartu SIGAP dikembangkan dengan konsep mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, dilanjutkan dengan diskusi sehingga peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi

juga aktif mencocokkan dan membahas materi.

Studi pendahuluan pada 15 siswa di SMP Negeri 41 Batam menunjukkan 4 siswa belum mengetahui definisi HIV/AIDS, sedangkan 11 siswa telah mengetahui definisinya secara umum. Seluruh siswa yang diwawancarai menyatakan belum pernah memperoleh informasi atau penyuluhan mengenai HIV/AIDS di sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan media edukasi yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik remaja. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk menerapkan permainan Kartu SIGAP sebagai media edukasi HIV/AIDS dan menggambarkan perubahan tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah edukasi kesehatan berbasis permainan melalui Kartu SIGAP (Siaga, Gaul, Peduli HIV/AIDS). Kegiatan dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 41 Batam dengan melibatkan 40 peserta. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif agar peserta terlibat aktif dalam proses belajar. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan, sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penetapan peserta kegiatan, persiapan ruangan, pembagian tugas tim, serta penyiapan media Kartu SIGAP. Alat yang digunakan dalam kegiatan terdiri dari Kartu SIGAP berisi kartu pertanyaan dan jawaban, alat tulis, kuesioner pretest dan posttest, serta alat bantu pengaturan waktu. Materi permainan berfokus pada pengertian HIV/AIDS, penyebab, cara penularan, pencegahan, dan pengobatan.

2. Pretest

Sebelum permainan dilaksanakan, seluruh peserta mengisi kuesioner pretest pengetahuan HIV/AIDS sebanyak 30 soal pilihan ganda untuk mengetahui gambaran pengetahuan awal. Skor pengetahuan dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar dan dikonversi menjadi nilai persentase. Tingkat pengetahuan dikategorikan menjadi baik (76–100), cukup (56–75), dan kurang (≤ 56).

3. Pemberian Materi HIV/AIDS dan Orientasi Permainan Kartu SIGAP

Fasilitator memberikan penjelasan singkat mengenai materi HIV/AIDS dan menjelaskan aturan permainan. Tahap ini bertujuan menyamakan pemahaman awal peserta mengenai tujuan kegiatan serta tata cara bermain Kartu SIGAP.

4. Permainan Kartu SIGAP

Peserta dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri dari 10 orang. Permainan dilaksanakan dalam dua sesi. Pada setiap sesi, fasilitator membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban secara acak kepada peserta. Peserta diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dengan menunjukkan kartu di depan dada dalam batas waktu 10 menit. Setelah menemukan pasangan, peserta duduk bersama, mendiskusikan isi kartu, kemudian fasilitator memverifikasi ketepatan pasangan.

5. Posttest

Setelah seluruh rangkaian permainan selesai, peserta kembali mengisi posttest. Keberhasilan kegiatan diukur secara deskriptif melalui perubahan distribusi kategori pengetahuan dan perubahan rata-rata skor sebelum dan sesudah kegiatan.

Indikator keberhasilan utama adalah meningkatnya proporsi peserta dengan kategori pengetahuan baik serta meningkatnya rata-rata skor pengetahuan. Selain itu, keterlibatan aktif peserta selama permainan dan diskusi digunakan sebagai indikator proses keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 41 Batam, Jalan Bunga Raya, Batu Selicin, Kecamatan Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau, pada Juli 2026. Peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 40 peserta kelas VII yang merupakan remaja. Kegiatan diawali dengan koordinasi dan persiapan bersama pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, serta peserta kegiatan. Tim pelaksana mempersiapkan media Kartu SIGAP, instrumen pretest dan posttest, serta sarana yang digunakan selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini merupakan bentuk edukasi kesehatan kepada remaja mengenai HIV/AIDS dengan menggunakan metode permainan yang melibatkan peserta secara aktif.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan tim pengabdian kepada masyarakat, penjelasan mengenai tujuan kegiatan, serta penyampaian rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, seluruh peserta diberikan pretest untuk mengetahui gambaran pengetahuan awal peserta mengenai HIV/AIDS. Evaluasi awal dilakukan menggunakan kuesioner pengetahuan yang terdiri dari 30 pertanyaan. Setelah pengisian pretest, fasilitator memberikan penjelasan singkat mengenai HIV/AIDS dan tata cara permainan Kartu SIGAP. Peserta kemudian dibagi menjadi empat kelompok. Permainan dilakukan dengan membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban kepada peserta. Peserta diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dengan menunjukkan kartu yang dimiliki. Setelah menemukan pasangan, peserta mendiskusikan isi kartu bersama teman kelompoknya. Fasilitator melakukan verifikasi terhadap pasangan kartu yang telah dibentuk dan memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.

Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat aktif mengikuti permainan. Keaktifan peserta terlihat dari proses mencari pasangan kartu, membaca isi kartu, berdiskusi dengan teman, dan menyampaikan pendapat mengenai jawaban yang dianggap tepat. Kegiatan permainan menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan sehingga peserta dapat menerima informasi mengenai HIV/AIDS dengan cara yang berbeda dari pembelajaran biasa.

Hambatan dalam kegiatan ini adalah perbedaan kemampuan peserta dalam memahami materi dan kecepatan dalam menemukan pasangan kartu. Beberapa peserta membutuhkan arahan lebih lanjut dari fasilitator untuk memahami isi pertanyaan dan jawaban. Selain itu, pengaturan waktu menjadi hal yang perlu diperhatikan agar seluruh tahapan permainan dapat berlangsung secara optimal. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan fasilitator dan kerja sama antarpeserta dalam kelompok.

Permainan edukatif berupa Kartu SIGAP (Siaga, Gaul, Peduli HIV/AIDS) merupakan media permainan yang dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai HIV/AIDS secara menarik melalui kartu pertanyaan, jawaban, dan kartu informasi mengenai HIV/AIDS yang dimainkan secara interaktif oleh remaja terutama untuk edukasi di sekolah. Keunggulan media Kartu SIGAP (Siaga, Gaul, Peduli HIV/AIDS) yaitu untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui permainan edukatif

yang interaktif dan menyenangkan. Kartu SIGAP berisi pertanyaan dan informasi mengenai HIV/AIDS sehingga memudahkan remaja memahami materi serta meningkatkan pengetahuan mereka tentang HIV/AIDS. Selain itu, media ini praktis, mudah digunakan, dan dapat dipakai berulang-ulang dalam edukasi kesehatan di sekolah. Media permainan berbasis kartu juga terbukti efektif meningkatkan pengetahuan remaja karena menciptakan proses belajar yang aktif dan menarik.

Tujuan utama permainan Kartu SIGAP ini adalah sebagai bentuk upaya edukasi kesehatan yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai HIV/AIDS. Permainan ini dirancang agar penyampaian informasi mengenai HIV/AIDS tidak hanya dilakukan melalui metode pemberian materi secara satu arah, tetapi melibatkan remaja secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan Kartu SIGAP, peserta diberikan kesempatan untuk mengenal, memahami, mengingat, serta mendiskusikan berbagai informasi penting mengenai HIV/AIDS dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja.

Setelah kegiatan permainan Kartu SIGAP selesai dilaksanakan, para peserta diberikan kesempatan untuk mengulang kembali pemahaman yang telah diperoleh selama kegiatan melalui diskusi dan evaluasi bersama. Dalam pelaksanaannya, permainan Kartu SIGAP memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, berdiskusi dengan teman sebaya, serta menyampaikan pendapat mengenai materi HIV/AIDS yang terdapat pada kartu. Interaksi antarpeserta selama permainan berlangsung secara aktif dan menyenangkan, sehingga proses penyampaian informasi tidak hanya berpusat pada fasilitator, tetapi juga melibatkan komunikasi dan kerja sama antarpeserta.

Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana melakukan pengamatan secara langsung terhadap keterlibatan seluruh peserta dalam mengikuti rangkaian permainan Kartu SIGAP. Pada kegiatan ini, keaktifan dan antusiasme peserta terlihat selama setiap tahapan permainan, mulai dari kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, berdiskusi dengan teman sebaya, hingga menyampaikan pendapat mengenai materi HIV/AIDS yang terdapat pada kartu. Tim pelaksana juga memperhatikan kemampuan peserta dalam memahami materi serta ketepatan peserta dalam mencocokkan kartu pertanyaan dengan jawaban yang sesuai. Keaktifan dan antusiasme peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa permainan Kartu SIGAP mampu menciptakan proses edukasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta dapat terlibat secara aktif dalam memahami informasi mengenai HIV/AIDS.

Evaluasi pengetahuan dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest kepada remaja peserta permainan Kartu SIGAP. Skor nilai hasil pretest sebagian besar peserta memiliki tingkat pengetahuan kategori cukup sebanyak 19 orang (47%), diikuti kategori kurang sebanyak 17 orang (43%), dan kategori baik sebanyak 4 orang (10%). Terdapat peningkatan skor rata-rata setelah remaja mengikuti kegiatan permainan Kartu SIGAP. Pengkategorian pengetahuan remaja sebelum dan setelah mengikuti permainan Kartu SIGAP ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Remaja Sebelum dan Setelah Mengikuti Permainan Kartu SIGAP

Tingkat Pengetahuan	Jumlah Remaja	
	Sebelum	Setelah
Kurang	17 (43%)	0 (0%)
Cukup	19 (47%)	0 (0%)
Baik	4 (10%)	40 (100%)
Total	40 (100%)	40 (100%)

Tabel 1 pengetahuan sebelum diberikan permainan Kartu SIGAP sebagian besar remaja memiliki tingkat pengetahuan kategori cukup sebanyak 19 orang (47%), diikuti kategori kurang sebanyak 17 orang (43%), dan kategori baik sebanyak 4 orang (10%). Setelah mengikuti kegiatan permainan Kartu SIGAP, terjadi peningkatan tingkat pengetahuan, di mana seluruh remaja sebanyak 40 orang (100%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik. Sementara itu, tidak terdapat lagi remaja dengan tingkat pengetahuan kategori cukup maupun kurang setelah diberikan permainan Kartu SIGAP.

Evaluasi kegiatan permainan Kartu SIGAP secara keseluruhan dilakukan oleh tim pelaksana melalui pengamatan dan evaluasi terhadap seluruh peserta selama mengikuti rangkaian kegiatan kepada 40 siswa-siswi kelas VII.



Gambar 1. Kartu SIGAP



Gambar 2. Proses Permainan Kartu SIGAP

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 41 Batam berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal dan mekanisme pelaksanaan kegiatan yang telah disusun oleh tim pengabdian masyarakat serta memperoleh dukungan dari pihak sekolah. Selama kegiatan berlangsung remaja sangat antusias mengikuti kegiatan ini hingga akhir. Hal ini dapat dilihat dari respon remaja yang di mulai dari sesi pengenalan, penyampaian materi, permainan Kartu SIGAP. Setelah kegiatan permainan Kartu SIGAP dilakukan, terjadi peningkatan pengetahuan di mana seluruh remaja sebanyak 40 orang (100%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada SMP Negeri 41 Batam yang telah bekerjasama dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terimakasih pula kami sampaikan kepada Humas SMP Negeri 41 Batam yang telah memfasilitasi dari persiapan hingga terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Angin, M. P., Dwiyantri, M., Wahyuningsih, M., & Febriyanti, M. (2025). Peningkatan kesadaran remaja terhadap pencegahan HIV/AIDS melalui pendidikan kesehatan di SMKN Tanjung Sari Lampung Selatan. *Jurnal Pengabdian Farmasi Malahayati*, 80–90.
2. Dinas Kesehatan Kota Batam. (2024). Jumlah kasus HIV menurut jenis kelamin dan kelompok umur Kota Batam. Dinas Kesehatan Kota Batam.
3. Dinas Kesehatan Kota Batam. (2025). Profil kesehatan Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2025. Dinas Kesehatan Kota Batam.
4. Notoatmodjo, S. (2021). Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan. Rineka Cipta.
5. Suciana, F., Agustina, N. W., & Aisah, S. (2022). The effect of education on knowledge, attitude and behavior to prevent HIV-AIDS transmission. *University Research Colloquium*, 655–661.
6. Tavares, N. (2022). The use and impact of game-based learning on the learning experience and knowledge retention of nursing undergraduate students: A systematic literature review. *Nurse Education Today*, 117.
7. Trumble, E., Lodge, J., Mandrusiak, A., & Forbes, R. (2023). Systematic review of distributed practice and retrieval practice in health professions education. *Advances in Health Sciences Education*, 29, 689–714.
8. WHO. (2024). HIV data and statistics. World Health Organization.
9. Widiastuti, H., Na'mah, L. U., & Sulastri, E. (2021). The effect of web-based interactive educational media on adolescent knowledge about HIV/AIDS in the area of independent midwifery clinic of Midwife Tugirah. *University Research Colloquium*, 341–345.
10. Yasmin, I. F., Djannatun, T., & Widiyanti, D. (2021). Edukasi dengan permainan edukatif "Kartu Pintar YARSI HIV-AIDS Care" di SMA 27 Jakarta. *Info Abdi Cendekia*, 25–30.
11. Yasmin, I. F., Widiyanti, D., & Djannatun, T. (2023). Flashcard-based online educational game for improving HIV-AIDS knowledge and stigma. *The Indonesian Journal of Public Health*, 18(3), 457–469.

12. Zari, A. P., & Soedirham, O. (2022). Hubungan akses informasi dengan perilaku pencegahan HIV/AIDS pada remaja di Indonesia. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 13(2).