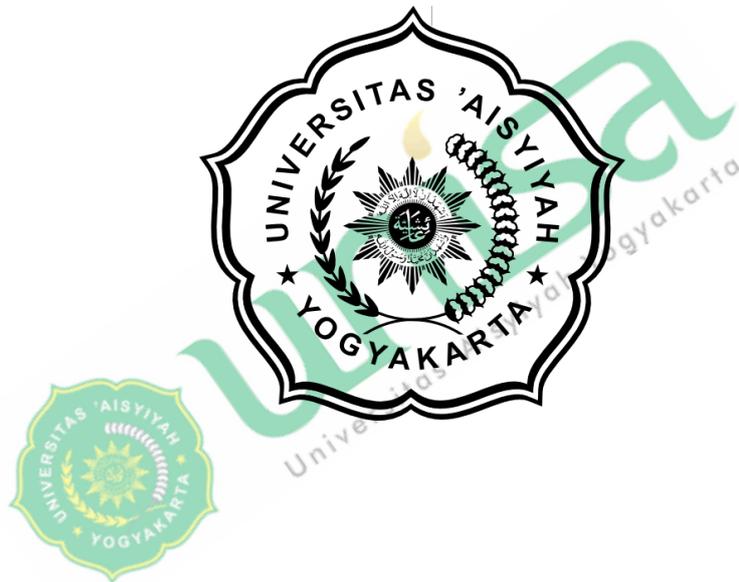


***LITERATURE REVIEW* EFEKTIVITAS METODE
CERAMAH DAN LUDO TERHADAP
PENGETAHUAN REMAJA
TENTANG HIV/AIDS**

NASKAH PUBLIKASI



**Disusun oleh :
Yuli Rizki Suryani
1610104015**

**PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA TERAPAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2020**

**LITERATURE REVIEW EFEKTIVITAS METODE
CERAMAH DAN LUDO TERHADAP
PENGETAHUAN REMAJA
TENTANG HIV/AIDS**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Terapan Kebidanan
Program Studi Kebidanan Program Sarjana Terapan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



**Disusun oleh :
Yuli Rizki Suryani
1610104015**

**PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA TERAPAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2020**

**EFEKTIVITAS METODE CERAMAH DAN LUDO TERHADAP
PENGETAHUAN REMAJA TENTANG HIV/AIDS**

NASKAH PUBLIKASI

**Disusun oleh:
YULI RIZKI SURYANI
1610104015**

Telah Memenuhi Persyaratan dan Disetujui Untuk Dipublikasikan

Program Studi Kebidanan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Oleh:

Pembimbing : SRI WAHTINI, S.ST,M.HKes
08 November 2020 21:54:27



EFEKTIVITAS METODE CERAMAH DAN LUDO TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG HIV/AIDS¹

Yuli Rizki Suryani² Sri Wahtini³

ABSTRAK

Penderita HIV/AIDS (*Human Immunodeficiency Virus/ Acquired Immuno Deficiency Syndrome*) telah masuk kedalam masyarakat umum termasuk juga remaja, saat ini penderita HIV/AIDS usia remaja termasuk penyumbang angka kasus yang cukup tinggi. Apabila remaja tidak mendapatkan pendidikan dan informasi yang benar tentang kesehatan, khususnya tentang HIV/AIDS maka remaja sangat rentan mengalami masalah pendidikan, lingkungan, kesehatan, dan seksualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya efektivitas metode ceramah dan ludo terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS. Metode yang digunakan dalam *literature review* menggunakan strategi secara komprehensif, seperti artikel dalam database jurnal penelitian, pencarian melalui internet, tinjauan ulang artikel menggunakan *google scholar*. Pada tahap awal pencarian artikel menggunakan kata kunci “Efektifitas metode ceramah dan ludo terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS” dengan jumlah artikel 10 dalam rentan waktu 10 tahun terakhir mulai dari tahun 2010-2020. Berdasarkan beberapa *literature* yang digunakan penulis yaitu 10 jurnal terkait efektivitas metode ceramah dan ludo terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS. Hasil penelitian diketahui bahwasannya metode ceramah dan ludo dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS. Hal ini dibuktikan dari nilai *pvalue* setiap penelitian terkait pengetahuan, metode ceramah, dan metode ludo adalah kurang dari 0,05. Simpulan dalam penelitian ini bahwa penyuluhan kesehatan dengan metode ceramah dan ludo efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja dalam memahami dan mencegah HIV/AIDS. Saran dalam penelitian ini diharapkan bidang lebih meningkatkan upaya dalam penyuluhan tentang HIV/AIDS pada remaja dengan metode yang menarik agar dapat lebih mudah dipahami.

Kata kunci : Penyuluhan, HIV/AIDS, Metode Ceramah, dan Ludo
Kepustakaan : 15 Buku (2010-2020), 13 Jurnal, 4 Skripsi, 1 Artikel
Halaman : XI Halaman Depan, 51 Halaman, 1 Tabel, 1 Gambar, 3 Lampiran

¹Judul Skripsi

²Mahasiswa Program Studi Kebidanan Program Sarjana Terapan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

³Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

THE EFFECTIVITY OF LECTURE AND LUDO METHOD TOWARDS THE UNDERSTANDING OF HIV/AIDS ON ADOLESCENTS¹

Yuli Rizki Suryani² Sri Wahtini³

ABSTRACT

Along with the increasing number of HIV / AIDS (Human Immunodeficiency Virus / Acquired Immunodeficiency Syndrome), the sufferers have also spread in the community around us, including adolescents, and even they are one of the highest contributors to the number of this cases. Weak health education and information related to this disease make them very vulnerable to experience problems in education, environment, health, and sexuality. This study aims to discover the effectivity of lecturer and ludo method in the understanding of adolescents on HIV/AIDS. The research was conducted through a literature review method with a comprehensive strategy. The researcher browsed related articles, research, review, and scientific papers on Google Scholar. The first step was browsing with the keyword "Effectivity of lecture and ludo method in the understanding of adolescents on HIV/AIDS" which showed ten related articles on the latest ten years from 2010-2020. The results showed that p-value of each aspects on lecture and ludo method was below 0.05. it means both lecture and ludo method may improve the understanding of adolescents on HIV/AIDS. The researcher concludes that lecture and ludo method are effective in understanding of adolescents during health counseling of this case. It is hoped to the midwives to improve the counseling efforts of HIV/AIDS on adolescents with attracted method which will give them an easy understanding.

Keywords : Counseling, HIV/AIDS, Lecture Method, Ludo

References : 15 Books (2010-2020), 13 Journal Articles, 4 Theses, 1 Article

Pages : XI Front Pages, 51 Content Pages, 1 Table, 1 Picture, 3 Attachments

¹Title

²Student of Midwifery Program of Applied Science Bachelor Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³Lecturer at Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Penderita HIV/AIDS telah masuk kedalam masyarakat umum termasuk juga remaja, saat ini penderita HIV/AIDS usia remaja termasuk penyumbang angka kasus yang cukup tinggi. Kasus yang tercatat diperoleh oleh penderita yang ditolong oleh pelayanan kesehatan. Penderita memeriksakan diri ke pelayanan kesehatan ketika merasakan gejala akibat penurunan kekebalan tubuh, ini berarti penderita terdiagnosis HIV/AIDS ketika telah berada dalam stadium AIDS (pusat promosi kesehatan RI, 2015).

Apabila remaja tidak mendapatkan pendidikan dan informasi yang benar tentang kesehatan, khususnya tentang HIV/AIDS maka remaja sangat rentan mengalami masalah pendidikan, lingkungan, kesehatan, dan seksualitas. Masalah kesehatan dan seksualitas yang terjadi pada remaja adalah pengetahuan yang tidak tepat tentang masalah kesehatan dan seksualitas, yaitu kurangnya bimbingan untuk bersikap positif dalam hal yang berkaitan dengan kesehatan dan seksualitas. Ada juga hal lain seperti penyalahgunaan dan ketergantungan napza, pemakaian jarum suntik secara bergantian, dan seks bebas yang akan mengarah pada

penularan HIV/AIDS yang semakin mengkhawatirkan (Hasanah, 2015).

Berdasarkan laporan profil kesehatan (Kemenkes, 2018) Data penderita HIV dan AIDS di Indonesia pada tahun 2018 didapatkan penderita HIV positif pada laki-laki sebesar 63,8% dan pada perempuan sebesar 36,2%. Sedangkan penderita AIDS pada laki-laki sebesar 67,2% dan pada perempuan sebesar 32%. Presentasi kasus HIV positif dan AIDS tahun 2018 penderita HIV positif tertinggi pada kelompok umur 25-49 tahun (70,4%), diikuti kelompok umur 20-24 tahun (15,1%) dan kelompok umur ≥ 50 tahun (8,3%). Sedangkan penderita AIDS pada kelompok umur 30-39 tahun (34,0%), diikuti kelompok umur 20-29 tahun (28,1%), dan kelompok umur 40-49 tahun (19,6%).

Hasil data (Dinkes DIY, 2018) kasus HIV/AIDS di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sampai dengan tahun 2018 adalah 4729 kasus HIV dan 1636 kasus AIDS. Data tersebut meningkat dibandingkan tahun 2017 adalah 3854 kasus HIV dan 1231 kasus. Penderita kasus HIV /AIDS terbanyak di DIY ada pada golongan umur 20-29 tahun yaitu 1484 kasus HIV dan 423 kasus AIDS.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2019 tentang

Kebidanan Pasal 46 menjelaskan tugas dan wewenang bidan yaitu memberikan pelayanan yang meliputi pelayanan kesehatan ibu, pelayanan kesehatan anak, pelayanan kesehatan reproduksi perempuan dan keluarga berencana, pelaksanaan tugas berdasarkan pelimpahan wewenang dan/atau, pelaksanaan tugas dalam keadaan keterbatasan tertentu. Dan Pasal 47 menjelaskan bahwa bidan dapat berperan sebagai pemberi Pelayanan Kebidanan, pengelola Pelayanan Kebidanan, penyuluh dan konselor, pendidik, pembimbing, dan fasilitator klinik, penggerak peran serta masyarakat dan pemberdayaan perempuan dan/atau, peneliti (UU Republik Indonesia, 2019).

Pemerintah telah membuat kebijakan untuk penanggulangan HIV/AIDS dengan adanya Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 21 tahun 2013 pasal 9 tentang kegiatan penanggulangan HIV dan AIDS yaitu promosi kesehatan, pencegahan penularan HIV, pemeriksaan diagnosis HIV, pengobatan, perawatan, dukungan, dan rehabilitasi. Sedangkan dalam pasal 11 dijelaskan bahwa salah satu promosi kesehatan adalah pada remaja dan dewasa (Permenkes RI, 2013).

Berdasarkan teori menurut Notoatmodjo (2012), untuk mendapatkan hasil yang efektif pada peningkatan pengetahuan diperlukan alat bantu media, adapun fungsi dari media itu adalah membantu pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan dan untuk menarik perhatian sasaran pendidikan. Pemilihan dan penggunaan alat bantu media merupakan salah satu komponen yang penting dilakukan, dengan tujuan agar penggunaan indera sebanyak-banyaknya.

Permainan sebagai media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa belajar secara berkelompok, meningkatkan kompetensi dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Adanya permainan akan membuat siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media permainan edukatif, produktif, dan menyenangkan adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik dan dapat digunakan dalam pembelajaran, menghasilkan nilai tinggi, dan menyenangkan ketika digunakan (Sadiman Dkk, 2012).

METODE

Metode yang digunakan dalam *literature review* ini menggunakan strategi secara komprehensif, seperti artikel dalam database jurnal penelitian, pencarian melalui internet, tinjauan ulang artikel antara lain *Google Scholar*. Pada tahap awal pencarian artikel menggunakan kata kunci “Efektivitas Metode Ceramah Dan Ludo Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS” dengan jumlah artikel 10 dalam rentan waktu 10 tahun mulai tahun 2010-2020. Kemudian memilih artikel yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Review jurnal ini bertujuan untuk mengetahui adanya efektivitas antara metode ceramah dan ludo terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS.

Berdasarkan hasil *literature review* yang telah dipaparkan terdapat sepuluh jurnal mengenai Efektivitas Metode Ceramah Dan Ludo Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS sebagai berikut:

1. Efektivitas metode ceramah

Berdasarkan penelitian dari 10 jurnal yang ada, terdapat 5 jurnal yaitu jurnal kedua dari Widarma, Dkk (2017), jurnal ketiga dari

Husaini, Dkk (2016), jurnal keempat dari Enda dan Sahran (2016), jurnal kelima dari Helpia (2017), serta jurnal ke-enam dari Caecilia, Dkk (2016). Kelima jurnal tersebut melakukan penelitian menggunakan responden yaitu remaja berusia 15-21 tahun yang terdiri dari siswa SMA, SMK, dan Mahasiswi. Desain penelitian yang digunakan yaitu pre and post test dimana memiliki hasil pada jurnal kedua didapatkan hasil rata-rata pengetahuan remaja SMA meningkat dari 17,5 menjadi 27,23. Pada jurnal ketiga didapatkan hasil bahwa pengetahuan mahasiswi meningkat dari 35% menjadi 70% dan sikap meningkat dari 87,5% menjadi 100%. Pada jurnal keempat didapatkan hasil bahwa remaja SMA dengan pengetahuan kurang dari 50,0% berkurang menjadi 14,7%, dan yang berpengetahuan baik meningkat dari 2,9% menjadi 26,5%, serta yang berpengetahuan cukup meningkat dari 47,7% menjadi 58,8%. Pada jurnal kelima didapatkan hasil nilai rata-rata pengetahuan remaja SMK meningkat dari 9,55 menjadi 11,58 dan nilai rata-rata sikap meningkat dari 32,34 menjadi 44,86. Pada jurnal ke-enam didapatkan hasil nilai rata-rata pengetahuan remaja

SMK meningkat dari 9,71 menjadi 15,60. Berdasarkan dari kelima jurnal tersebut didapatkan hasil uji paired-t-test $p\text{-value}=0,000$ ($p<0,05$) yang menunjukkan terdapat pengaruh penyuluhan dengan metode ceramah terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja pada materi HIV/AIDS.

2. Efektivitas metode ludo

Berdasarkan penelitian jurnal ketujuh dari Ana, Dkk (2016), jurnal kedelapan dari Hanifah (2018), jurnal kesembilan dari Indriliza dan iswendi (2019), serta jurnal kesepuluh dari Riska & Wiryanto (2019). Ke-empat jurnal tersebut menggunakan responden yang merupakan siswa SD, SMA, dan SMK. Desain penelitian yang digunakan adalah non equivalent(pre-test an post-test) control grup design. Berdasarkan jurnal ketujuh dan kesepuluh menggunakan responden yang sama yaitu siswa SD dengan banyak responden yang berbeda jurnal ketujuh menggunakan responden 33 siswa pemain ludo dan 33 siswa intervensi ceramah dengan materi adiksi video game, sedangkan jurnal kesepuluh menggunakan responden 20 siswa eksperimen dan 20 siswa kontrol dengan materi

matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil pada jurnal ketujuh bahwa permainan ludo efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa dengan $p\text{-value}=0,000<0,05$. Penelitian berdasarkan jurnal kesepuluh mendapatkan hasil nilai rata-rata 88,125 dan t-test sebesar $0,001<0,05$. Berdasarkan kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa intervensi ludo berpengaruh meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap materi yang ada.

Berdasarkan penelitian jurnal kedelapan dan kesembilan melakukan penelitian dengan responden yang sama yaitu siswa SMK dan SMA dengan banyak responden yang berbeda pada jurnal kedelapan menggunakan responden sebanyak 50 siswi dan pada jurnal kesembilan menggunakan responden sebanyak 11 siswa kelas eksperimen dan 11 siswa kelas kontrol. Hasil penelitian yang berdasarkan pada jurnal kedelapan didapatkan hasil simulation game mengalami peningkatan dari 10,60 menjadi 15,40 sedangkan dengan audio visual mengalami peningkatan dari 11,48 menjadi 14,64 dari perbandingan ini

didapatkan bahwa intervensi dengan simulation game lebih banyak mengalami peningkatan dibandingkan audio visual. Hasil penelitian yang berdasarkan jurnal kesembilan didapatkan hasil dengan nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 35,11 menjadi 84,33 sedangkan kelas kontrol meningkat dari 37,33 menjadi 78,78 dari perbandingan ini didapatkan bahwa kelas eksperimen dengan metode ludo mengalami peningkatan yang lebih banyak mengalami peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil pada jurnal kedelapan bahwa permainan ludo efektif meningkatkan pengetahuan dengan $p\text{-value}=0,041 < 0,05$. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil pada jurnal kesembilan bahwa permainan ludo efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan $t_{hitung}= 2,607 > t_{tabel} (1,67)$.

SIMPULAN

Berdasarkan analisa dan pembahasan dalam literature review yang telah dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa penyuluhan kesehatan tentang HIV/AIDS dapat

meningkatkan pengetahuan remaja dalam memahami dan mencegah HIV/AIDS.

Metode penyuluhan dengan permainan Ludo yang merupakan metode simulation game lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan remaja. Karena dengan adanya permainan Ludo dalam pembelajaran, peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dan mudah menerima materi yang disampaikan dibandingkan dengan metode ceramah yang kunci keberhasilannya ada pada pameri.

SARAN

Bagi Bidan lebih meningkatkan upaya dalam penyuluhan tentang HIV/AIDS pada remaja dengan metode yang menarik agar dapat lebih mudah dipahami.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan sebaiknya dalam penyusunan *literature review* artikel yang digunakan lebih banyak sehingga dapat menambah referensi dan dapat meneliti metode efektif lainnya yang dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Qur'an Surah 39: Az-Zumar ayat 9
- Amelia. (2010). *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. (Skripsi)*. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Ana Puspita, Dkk. (2016). Efektivitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa sekolah dasar. *Berita Kedokteran Masyarakat, Volume 32 No. 9 Tahun 2016*. <https://dev.jurnal.ugm.ac.id/bkm/article/view/8462> (diakses tanggal 7 Juli 2020)
- Andalia, N, Agnes, dan Ridhwan, M. (2017). Hubungan Antara Pengetahuan Dengan Persepsi Siswa Terhadap Penularan Penyakit AIDS. *Jurnal Serambi Ilmu, Edisi Maret 2017 Volume 28 Nomor 1*. hlm 51-58. <http://ojs.serambimekkah.ac.id/index.php/serambi-ilmu/article/view/233> (diakses tanggal 8 Oktober 2019)
- Ariani, A, P. (2014). *Aplikasi Metodologi Penelitian Kebidanan dan Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Caecilia, Dkk. (2016). Pengaruh Promosi Kesehatan Tentang HIV/AIDS Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja. *Jurnal Ilmiah Bidan, Volume 4 Nomor 1. Januari – Juni 2016*. <https://ejournal.poltekkes-manado.ac.id/index.php/jidan/article/view/342> (diakses tanggal 7 Juli 2020)
- Dinkes DIY. (2017). *Profil Kesehatan Tahun 2018 Provinsi DIY*. Yogyakarta: Dinkes DIY
- . (2018). *Profil Kesehatan Tahun 2018 Provinsi DIY*. Yogyakarta: Dinkes DIY
- Enda dan Sahran. (2016). Pengaruh Penyuluhan HIV/AIDS Dengan Metode Ceramah Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa SMA Negeri 4 Kota Padangsidimpuan Tahun 2016. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia, Vol. 1, No. 2, Agustus 2016*. <http://jurnal.unar.ac.id/index.php/health/article/view/95> (diakses tanggal 7 Juli 2020)
- Hanifah, A. (2018). Perbedaan Pengaruh Metode Simulation Game (SIG) dengan Audio Visual terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja Putri di SMK Negeri 1 Pujon. *Journal of Issues in Midwifery, Agustus – November 2018, Vol. 2 No. 2, 1-11*.
- Hasanah, A. (2015). Pengaruh Penyuluhan Tentang HIV/AIDS Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Pencegahan HIV/AIDS Pada Remaja Kelas Kelas XI MAN 2 Yogyakarta. Yogyakarta: *Skripsi Program Studi D4 Bidan Pendidik Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*. Tidak Dipublikasikan
- Helpia G. (2017). Efektivitas Promosi Kesehatan menggunakan Metode Ceramah tentang HIV/AIDS terhadap

- Pengetahuan dan Sikap Remaja di SMK Tritech Informatika dan SMK Namira Tech Nusantara Medan tahun 2016. *Jurnal Ilman*, Vol. 5, No. 1, pp. 33-40, Februari 2017, ISSN 2355-1488. <http://journals.synthesispublication.org/index.php/ilman> (diakses tanggal 7 Juli 2020)
- Husaini, Rosalina, P. Maman, S. (2017). Pengaruh Penyuluhan HIV/AIDS terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang HIV/ AIDS Mahasiswi Akademi Kebidanan Banjarbaru. *Buletin Penelitian Kesehatan*, Vol. 45, No. 1, Maret 2017. Hlm 11 – 16. https://www.researchgate.net/publication/316426634_Pengaruh_Penyuluhan_HIVAIDS_terhadap_Pengetahuan_dan_Sikap_Tentang_HIV_AIDS_Mahasiswi_Akademi_Kebidanan_Banjarbaru_Tahun_2016 (diakses tanggal 8 Oktober 2019)
- Indah, Gamayanti, dan Widyatama. (2016). Efektivitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa sekolah dasar. *BKM Journal of Community Medicine and Public Health* Volume 32 Nomor 9 Halaman 317-322. <https://pdfs.semanticscholar.org/52c4/a59a123a23b211ce60eec8f13215e41c7a7a.pdf> (diakses tanggal 23 Januari 2020)
- Indriliza dan Iswendi. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ludo Kimia Berbasis Chemo-Edutainment (CET) Pada Materi Sistem Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Pariaman. *Edukimia: 2019: Volume 1 Issue 3*. <http://edukimia.ppj.unp.ac.id/ojs/index.php/edukimia/article/view/16> (diakses tanggal 7 Juli 2020)
- Kemenkes. (2018). *Profil Kesehatan Indonesia 2018*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kementerian Kesehatan RI. (2015). *Statistik Kasus HIV/AIDS di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kusmiran, E. (2014). *Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jakarta: Salemba Medika.
- Marni, dan Nita. (2019). Hubungan Perilaku Beresiko Tertular HIV pada Remaja dengan Pengetahuan Pencegahan HIV/AIDS di Wonogiri. *PROFESI (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian 2019; Volume 17; No 1*. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/359> (diakses tanggal 7 Juli 2020)
- Nasronudin. (2013). *HIV & AIDS Pendekatan Biologi Molekuler, Klinis dan Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2013). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Noviana, N. (2016). *Konsep HIV/AIDS Seksualitas & Kesehatan Reproduksi*. Jakarta: Trans Info Medika
- Nurhasanah. (2017). *Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet Upaya*

- Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI* Vol. 20 No. 2 (2017)
- Permenkes RI. (2013). *Permenkes RI Nomor 21 tentang Penanggulangan HIV/AIDS Tahun 2013 dalam* <https://www.kebijakanaidssindonesia.net/id/dokumen-kebijakan/download/17-peraturan-pusat-national-regulation/361-permenkes-ri-no-21-tahun-2013-tentang-penanggulangan-hiv-dan-aids>. (Diakses 15 Oktober 2019)
- Presiden RI. Undang- Undang RI Nomor 4 Tahun 2019 Tentang Kebidanan. Jakarta: Presiden RI.
- Riska, dan Wiryanto. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Jurnal PGSD. Volume 07 Nomor 03 Tahun 2019*, 2909 – 2919. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28029/25644> . (Diakses 27 Juli 2020)
- Sadiman, Arief S, dkk. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Triana, I. (2018). *Efektivitas Metode Ceramah Dan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS di SMAN 1 Gamping*. Skripsi : Digilib UNISA.
- UNAIDS. (2019). *UNAIDS data 2019*. Switzerland: unaids.org.
- Wening. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widarma, Hayati, dan Maidartati. (2017). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS Di Kabupaten Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI, Vol.5 No.1 April 2017* <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jk/article/view/1795> (diakses tanggal 23 Januari 2020)