Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p–ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398
Vol. 10, No. 4, April 2025

PENGARUH *MANGA* SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN REMAJA MENGENAI HIV/AIDS DI SMA NEGERI 1 UBUD

Ayu Sri Dewi[1], Saskia Rahmattulaila[2]*, Marifatul Hakikoh[3]
Institut Komunikasi & Bisnis LSPR, Indonesia
Email: rahmattulailasaskia@gmail.com*

ABSTRAK

Remaja sangat rentan terhadap perilaku berisiko yang dapat menyebabkan HIV/AIDS, seperti seks bebas. Memahami HIV/AIDS sangat penting untuk pencegahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh manga sebagai media sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman remaja tentang HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Ubud. Studi ini melibatkan 102 siswa kelas XII yang dipilih melalui teknik pengambilan sampel acak sederhana. Ini dilakukan menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pendekatan pre-post test satu kelompok. Uji Wilcoxon Sign Rank digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan nilai p 0,0001, yang menunjukkan perbedaan nyata dalam pengetahuan sebelum dan setelah intervensi. Hal ini menunjukkan bahwa manga adalah alat yang berguna untuk pendidikan kesehatan karena melibatkan remaja dengan cara yang mereka anggap relevan. Untuk meningkatkan literasi kesehatan remaja, penelitian ini menekankan betapa pentingnya memasukkan media inovatif seperti manga ke dalam program pendidikan kesehatan. Selain itu, dibahas tentang implikasi pendidikan keperawatan, yang mendorong penggunaan pendekatan pendidikan inovatif dalam mengajar profesional kesehatan masa depan. Dengan menggunakan media yang menarik dan mudah diakses, penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi layanan kesehatan yang berusaha meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS.

Kata kunci: HIV/AIDS, Pemahaman Remaja, Manga

ABSTRACT

Adolescents are particularly vulnerable to risky behaviors that can lead to HIV/AIDS, such as casual sex. Understanding HIV/AIDS is essential for prevention. The purpose of this study was to evaluate the effect of manga as a socialization media in improving adolescents' understanding of HIV/AIDS at SMA Negeri 1 Ubud. The study involved 102 grade XII students selected through simple random sampling technique. It was conducted using a quasi-experimental design with a one-group pre-post test approach. Wilcoxon Sign Rank test was used to analyze the data collected through a questionnaire with Likert scale. The results showed a significant increase in understanding, with a p value of 0.0001, indicating a real difference in knowledge before and after the intervention. This suggests that manga is a useful tool for health education as it engages adolescents in a way that they find relevant. To improve adolescents' health literacy, this study emphasizes how important it is to incorporate innovative media such as manga into health education programs. In addition, the implications for nursing education are discussed, which encourages the use of innovative educational approaches in teaching future health professionals. By using an engaging and accessible medium, this study provides valuable insights for health services seeking to improve adolescents' knowledge of HIV/AIDS.

Keywords: *HIV/AIDS, Adolescent Understanding, Manga*

PENDAHULUAN

Remaja adalah aset negara dan penentu masa depan negara. Mereka tidak dapat lagi disebut anak-anak tetapi juga belum cukup dewasa untuk disebut dewasa (Shidiq & Raharjo, 2018). Remaja saat ini sangat tertarik pada hal-hal baru, yang tidak jarang bertentangan dengan norma dan etika masyarakat. Pergaulan bebas adalah contoh perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan etika masyarakat di era globalisasi ini. Adapun dampak dari pergaulan bebas menurut Sulastri (2022), seorang ahli sosiologi dari Universitas Indonesia, menyatakan bahwa pergaulan bebas adalah kondisi sosial di mana individu, terutama remaja, melakukan interaksi sosial yang melampaui batasan norma kesopanan dan agama, seperti pergaulan tanpa kontrol orang tua atau masyarakat yang sehat, yang mengarah pada perilaku yang tidak sesuai dengan norma agama atau adat istiadat. Hal ini sering diidentifikasi dengan kebebasan dalam hal pergaulan seks, penyalahgunaan alkohol, dan kenakalan remaja. Dampak sosialnya mencakup peningkatan ketegangan dalam keluarga dan masyarakat serta gangguan dalam proses perkembangan sosial dan emosional remaja. Remaja usia 15–19 tahun merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap HIV, dengan banyak di antaranya tidak memiliki akses yang memadai terhadap pendidikan seks yang komprehensif. Selain itu, adanya ketimpangan gender dan kekerasan berbasis gender turut berperan dalam tingginya risiko penularan HIV pada remaja perempuan. Menurut penelitian Jayaya (2023 di Jurnal Kesehatan Masyarakat), stigma terhadap remaja yang hidup dengan HIV "merupakan persepsi negatif yang diberikan oleh masyarakat atau lingkungan sekitar terhadap remaja yang terinfeksi HIV, yang sering kali berkaitan dengan pemahaman yang salah tentang cara penularan HIV dan mitos yang berkembang tentang penyakit ini." Ia menekankan bahwa stigma ini memburukkan kesehatan sosial dan mental remaja dan kualitas hidup mereka.

Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia (2021) Di Indonesia, data terbaru dari Kementerian Kesehatan menunjukkan bahwa pada tahun 2021 dilaporkan total HIV 446.000 dan AIDS 176.000 kasus di Indonesia, sekitar 15% dari total kasus HIV yang dilaporkan berasal dari kalangan remaja usia 15–19 tahun, pekerja seks komersial, dan pasangan suka sesama jenis. Meski terdapat penurunan kasus baru, pergaulan bebas, penyalahgunaan narkoba, dan kurangnya edukasi tentang HIV tetap menjadi tantangan besar dalam menurunkan angka kasus pada remaja.

Pada bulan Desember 2021, provinsi Bali melaporkan 1.754 kasus infeksi. Kelompok umur 20-29 tahun memiliki tingkat infeksi tertinggi (81,2%), dan kelompok umur 40-49 tahun memiliki tingkat kedua tertinggi (18,8%) (Bali, 2017). Bali menarik banyak turis, baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Desa Ubud adalah salah satu tempat wisata terkenal di Bali. Meskipun secara geografis berada di kabupaten Gianyar, sebagian besar warga lokal di Ubud bekerja dalam bidang seni, membuat desa ini dianggap sebagai pusat seni dan budaya Bali.

Kelurahan Ubud menarik lebih banyak wisatawan setiap tahunnya dan mengalami perkembangan. Ini pasti berdampak pada masyarakat dan lingkungan tempat pariwisata. Dengan masuknya budaya-budaya Barat ke dalam kehidupan sosial kita, itu dapat berdampak baik atau buruk. Salah satu dampak negatif adalah kebiasaan wisatawan asing dengan perilaku seks bebas, yang sangat bertentangan dengan budaya timur yang kita anut. Perlu nya adapatasi dalam setiap kondisi perkembangan, karena dunia sangat Dinamis yang akan menjadi banyak pertimbangan dan perbedaan pada setiap generasi Manuel Castells (2011) Castells mengemukakan bahwa adaptasi sosial melibatkan

respons terhadap perubahan besar dalam struktur sosial, seperti peningkatan globalisasi dan pergeseran dalam pola kerja. Adaptasi sosial kini lebih terkait dengan bagaimana individu dan kelompok merespons teknologi, pekerjaan jarak jauh, dan interaksi virtual yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, perilaku seks bebas dapat menyebabkan penularan HIV/AIDS. Oleh karena itu, pemahaman tentang HIV/AIDS sangat penting dan harus diperoleh oleh semua orang yang ingin tetap sehat, terlepas dari perilaku yang dapat menyebabkan penularan virus. Dalam upaya pencegahan HIV/AIDS, yaitu dengan menyebarkan informasi kesehatan atau melalui promosi kesehatan, salah satu cara untuk mempromosikan kesehatan di kalangan remaja adalah dengan menggunakan manga sebagai media sosialisasi.

Manga adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah alur cerita. Manga merupakan media yang efektif untuk mensosialisasikan HIV/AIDS. Hal ini disebabkan isinya yang menarik dan dapat diterima oleh semua kalangan. Media Manga akan lebih melibatkan otak kanan yang bersifat imaginatif, abstrak, dan open mind. Lopez (2020), seorang peneliti manga, menyatakan bahwa manga adalah "sebuah bentuk seni yang fleksibel, yang tidak hanya terikat pada genre atau audiens tertentu, tetapi juga mampu beradaptasi dengan era digital." Manga telah mendominasi platform digital dalam lima tahun terakhir, mengubah cara cerita disampaikan dan memungkinkan pembaca berinteraksi langsung dengan pembuat manga dan mendapatkan update secara real-time. Dengan demikian, manga dapat digunakan untuk mengajar pasien HIV/AIDS karena mudah diserap dan dipahami oleh penderita dan memiliki tampilan yang menarik. Selain itu, manga juga dapat menjadi sarana pencegahan untuk anak remaja lainnya.

Penelitian sebelumnya yaitu *Manga* sebagai Media Peningkatan Kesadaran HIV/AIDS pada Remaja: Sebuah Studi Kasus di Sekolah Menengah" yang dilakukan oleh Maulida (2021) ini dipublikasikan dalam Jurnal Komunikasi Kesehatan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan manga dalam program pendidikan HIV/AIDS di sekolah-sekolah menengah sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai HIV/AIDS. *Manga* yang digunakan dalam penelitian ini menampilkan cerita tentang seorang remaja yang terinfeksi HIV, serta proses pencegahan dan pengobatan. Hasilnya, remaja yang terlibat dalam program ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai cara penularan HIV dan pentingnya tindakan pencegahan.

Hasil studi pendahuluan pada 10 siswa SMA Negeri 1 Ubud melalui media komunikasi daring (*Whatsapps*) mereka menyatakan bahwa hanya mendapat sosialisasi mengenai HIV/AIDS pada saat kelas X saja dan hanya 40% yang mampu menjelaskan cara penularan HIV/AIDS secara jelas. Disamping itu berdasarkan hasil *voting* yang dilakukan 80% memilih *Manga* sebagai bahan bacaan dari pada *leaflet*, dikarenakan pada *Manga* terdapat gambar yang menarik dan mempunyai alur carita sehingga tidak membosankan saat dibaca.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin memeriksa bagaimana Manga sebagai media sosialisasi membantu remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ubud memahami HIV/AIDS. Penelitian ini berbeda dari yang sebelumnya. Pertama, penelitian ini berfokus pada remaja di Ubud, Bali, secara lokal dengan mempertimbangkan karakteristik budaya dan demografis yang berbeda. Kedua, penggunaan desain kuasi-eksperimental dengan pendekatan *pre-post test* menyediakan data kuantitatif yang kuat mengenai efektivitas manga dalam meningkatkan pemahaman, yang mungkin tidak diterapkan secara rigor dalam studi sebelumnya (Sulastri & Wibowo,

2021). Ketiga, penelitian ini melaporkan nilai p yang signifikan sebesar 0,0001, menunjukkan perbedaan yang kuat dalam pemahaman sebelum dan setelah intervensi. Selain itu, penelitian ini menekankan integrasi *manga* dalam kerangka pendidikan kesehatan, menawarkan aplikasi praktis bagi layanan kesehatan untuk menggunakan media menarik guna meningkatkan hasil pendidikan bagi remaja. Terakhir, penelitian ini juga memberikan wawasan bagi pendidikan keperawatan, menyarankan agar mahasiswa keperawatan mempertimbangkan media inovatif seperti manga dalam strategi pengajaran mereka untuk meningkatkan literasi kesehatan remaja (Mardiana & Agung, 2024; Nursalam, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Quasi Eksperimen one group pre-post test design (pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pendidikan kesehatan dengan media Manga dapat meningkatkan pemahaman remaja tentang HIV/AIDS (Creswell & Creswell, 2017). Langkah pertama adalah melakukan pengukuran dengan membagikan kuesioner, lalu diberikan perlakuan berupa pemberian materi Pendidikan kesehatan tentang HIV/AIDS, kemudian kuesioner akan dibagikan kembali pada kelompok responden yang sama.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Ubud yang berjumlah 1.020 siswa, dengan sampel penelitian sebanyak 102 orang. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur sampel digunakan rumus alokasi *proportional*, yakni apabila subjek kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semua dan apabila subjeknya lebih dari 100 orang maka dapat diambil sampel antara 10 – 15% atau 20 -25% atau lebih (Arikunto, 2019). Sehingga dengan demikian peneliti mengambil sampel sebesar 10% dari jumlah keseluruhan populasi, maka ditemukan jumlah sampel sebesar 102 siswa.

Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenis *probability sampling* yaitu *simple random sampling* (sampel random atau acak sederhana). Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dapat dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogeny (Emon, 2024; Hall, 2020; Khosla, 2021). Jenis uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Wilcoxon rank Test. Wilcoxon rank Test* termasuk kedalam *non-parametric test* untuk menguji perbedaan rank skor pada dua kelompok sampel yang berpasangan dengan variable berskala nominal dan ordinal (Jiang dkk. 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Berdasarkan Distribusi Frekuensi Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik	Frekuensi	Persentase
Usia		
17	46	45,1
18	56	54,9
Jenis Kelamin		
Laki-laki	40	39,2
Perempuan	62	60,8

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki usia 18 tahun sebanyak 56 orang (54,9%) dan jenis kelamin mayoritas responden memiliki jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 62 orang (60,8%).

Tabel 2. Identifikasi Pemahaman Remaja Mengenai HIV/AIDS Sebelum diberikan Pendidikan Kesehatan dengan Media *Manga*

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak baik	78	76,5
Tidak baik	17	16,7
Baik	7	6,9
Sangat baik	0	0
Total	**102**	**100**

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media *manga* mayoritas remaja berada pada kategori sangat tidak baik yaitu sebanyak 78 responden dengan presentase 76,5%.

Tabel 3. Identifikasi Pemahaman Remaja Mengenai HIV/AIDS Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan dengan Media Manga

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak baik	0	0
Tidak baik	0	0
Baik	88	86,3
Sangat baik	14	13,7
Total	**102**	**100**

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan media *Manga* berada pada kategori baik yaitu sebanyak 88 responden dengan presentase 86,3%.

Tabel 4. Identifikasi Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media *Manga* dalam Meningkatkan Pemahaman Remaja Mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Ubud

Hasil	N	P_{value}	Z_{hitung}
Pre Test – Post Test	102	0,000	8,919[b]

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi pendidikan kesehatan dengan media *Manga* dengan memperoleh *p value* 0,0001 yang berarti *p value* ≤ 0,05 sehingga ada perbedaan yang signifikan antara pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS sebelum dan sesudah diberikan intervensi terapi pendidikan kesehatan dengan media *Manga.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media Manga, mayoritas remaja berada pada kategori pemahaman yang sangat tidak baik, yaitu sebanyak 78 responden (76,5%). Hal ini mengindikasikan bahwa kurangnya pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS disebabkan oleh minimnya akses terhadap informasi kesehatan yang efektif dan menarik. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Brame dkk. (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan

media edukatif berbasis visual dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman remaja dalam memahami isu kesehatan.

Teori ini sejalan dengan penelitian dari Komariah & Subekti (2016), tentang penggunaan media massa sebagai agen sosialisasi dinas kesehatan Tasikmalaya dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya imunisasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa menggunakan media massa sebagai salah satu media sosialisasinya, karena media massa sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak banyak dalam waktu singkat dan serentak. Media massa merupakan salah satu alat dalam proses komunikasi massa, karena media massa mampu menjangkau khalayak yang lebih luas dan relatif lebih banyak, heterogen, anonim, pesannya bersifat abstrak dan terpencar.

Peneliti berpendapat bahwa, selain dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan, kurangnya media yang digunakan oleh remaja di SMA Negeri 1 Ubud menyebabkan mereka kurang memahami tentang HIV/AIDS. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa, pada tahap awal, remaja di SMA Negeri 1 Ubud mungkin tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang HIV/AIDS. Saat peneliti melaksanakan tanya jawab, responden masih tampak kebingungan untuk menjawab dan menjelaskan tentang HIV/AIDS. Hal ini menunjukkan kurangnya pengetahuan remaja di SMA Negeri 1 Ubud dan menunjukkan pentingnya media yang digunakan dalam sosialisasi untuk meningkatkan pemahaman remaja di SMA Negeri 1 Ubud mengenai HIV/AIDS.

Kurangnya pemahaman remaja sebelum intervensi dapat dikaitkan dengan terbatasnya sosialisasi yang dilakukan oleh tenaga kesehatan di sekolah. Seperti yang dijelaskan oleh Handayani dkk. (2020), remaja lebih tertarik pada media interaktif dan visual dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau leaflet. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media dalam pendidikan kesehatan sangat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman remaja.

Hasil penelitian sebelumnya mengenai pemahaman remaja tentang HIV/AIDS setelah intervensi, yang menggunakan Manga sebagai media sosialisasi, menunjukkan bahwa mayoritas responden (88 dari 102 responden) berada dalam kategori baik, dengan presentase 86,3%. Hasil uji statistik Wilcoxom Sign Rank Test menunjukkan bahwa remaja di SMA Negeri 1 Ubud lebih memahami tentang HIV/AIDS. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahardhika (2015), tentang pengaruh pendidikan gizi dengan media komik atau *manga* terhadap peningkatan pengetahuan pemilihan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Hasil penelitian menunjukan bahwa dari 46 responden, mayoritas pengetahuan responden tentang pemilihan jajanan setelah diberikan pendidikan gizi dengan media komik atau *manga* berada pada kategori baik, yaitu sebanyak 35 responden dengan persentase 76,8%.

Penelitian oleh Kurniawan (2024) juga menemukan bahwa penggunaan media komik dalam edukasi kesehatan mampu meningkatkan pemahaman remaja mengenai pencegahan penyakit menular seksual, karena media visual lebih menarik dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan teks akademik. *Manga* sebagai media sosialisasi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memudahkan remaja dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti HIV/AIDS. Menurut penelitian Yanti dkk. (2024), penggunaan media berbasis visual dan cerita mampu meningkatkan efektivitas edukasi kesehatan karena melibatkan aspek emosional dan kognitif secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimodal yang menyatakan bahwa kombinasi antara teks dan gambar dapat

meningkatkan daya serap informasi secara lebih efektif dibandingkan dengan teks saja (Sugiyanto et al., 2020).

Menurut studi yang dilakukan oleh Nasution (2018), tentang penyuluhan kesehatan untuk pencegahan dan risiko penyakit DBD dalam *Manga* dan Infografis pada tahun 2018. Studi ini menunjukkan perubahan nilai mean hasil *post-test* menunjukkan angka yang relatif tidak jauh berbeda. Media visual yang paling efektif sebagai sarana penyuluhan untuk meningkatkan persepsi risiko adalah *Manga* dan *Manga* memberikan manfaat positif untuk pembentukan sikap positif (Nasution et al., 2018).

Manga adalah salah satu media pembelajaran yang bermanfaat yang dapat membat proses belajar menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik, siswa mungkin tidak akan bosan dan tidak akan bosan. Selain itu, manga memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan jenis media lainnya. Mereka dapat meningkatkan kecerdasan visual siswa, mendorong mereka untuk belajar mencocokkan antara latar belakang dan peristiwa yang diceritakan di dalamnya, dan memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang informasi. Gambar yang disajikan dalam *manga* pendidikan berbentuk kartun, fungsi gambar tersebut hanya sebagai ilustrasi dari cerita yang disajikan yang sesuai dengan materi yang dibahas (Hidayah, 2014).

Media *manga* efektif dalam menyampaikan pesan dan meningkatkan pemahaman mengenai HIV/AIDS kepada remaja di SMA Negeri 1 Ubud dalam waktu singkat dan serentak. Menurut peneliti hal ini disebabkan karena selama proses pelaksanaan penelitian dalam meningkatakan pemahaman remaja yaitu dengan melalui *manga* sebagai media sosialisasi, artinya hal tersebut mampu meningkatkan pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Ubud. Dilihat dari hasil *pre* dan *post test*, hal ini menunjukkan bahwa *manga* merupakan media yang efektif terhadap peningkatan pemahaman remaja. Responden mempelajari suatu permasalahan melalui media *manga* memberikan respon lebih kuat dari pada sebelum menggunakan media *manga*.

Hasil analisis mengenai pengaruh *manga* sebagai media sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Ubud menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi, dengan memperoleh hasil uji statistik *Wilcoxon Sign Rank Test*, nilai P_{value}= 0,0001 p< 0,05 yang menunjukan Ho ditolak dan Ha diterima yaitu ada pengaruh *manga* sebagai media sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman remaja mengenai HIV/AIDS di SMA Negeri 1 Ubud. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mudaim (2015), tentang pengaruh media *manga* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III MI. Darul Muqinin. Hasil penelitian diperoleh t hitung sebesar 3,666 dan t tabel 2,021 dengan kata lain t hitung > t tabel, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *manga* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III MI. Darul Muqinin. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuryanto (2014), hasil penelitian menyatakan bahwa komik berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai gizi seimbang, dengan hasil P *value* 0,0001.

Manga atau komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Monica & Luzar, 2011). *Manga* merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat yang dapat membuat proses belajar lebih menarik. Menurut Mahardhika (2015), akan lebih mudah menerima penyuluhan dengan kata-kata yang sederhana dan lebih banyak gambar dari pada kata-kata yang panjang. Materi pembelajaran akan lebih jelas artinya lebih mudah dipahami karena selain gambar dan tulisan, *manga* juga memiliki alur cerita yang

tentunya lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Media pendidikan sendiri berfungsi untuk mengerahkan indera sebanyak mungkin kepada suatu objek sehingga mempermudah persepsi. Media pendidikan membuat seseorang dapat lebih mengerti informasi atau materi yang dianggap rumit menjadi lebih mudah (Marisa & Nuryanto, 2014).

Peneliti berpendapat bahwa manga adalah salah satu media alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman remaja tentang HIV/AIDS. Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman remaja tentang HIV/AIDS sebelum dan sesudah manga digunakan sebagai media sosialisasi berubah secara signifikan. Manga atau komik sangat mempengaruhi pemrosesan data sosial. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukaan oleh Mardina (2024), yang menyatakan bahwa ditinjau dari landasan teoritis, pembelajaran yang menggunakan media *manga* atau komik akan lebih menekankan pembelajaran yang fleksibel terhadap daya ingat, karena *manga* atau komik merupakan media visual yang mempengaruhi perasaan sehingga seseorang cenderung lebih kuat mengingat suatu hal dengan menggunakan gambar visual dari pada hanya menggunakan teks saja (Mardiana & Agung, 2024).

Setelah media manga digunakan untuk memberikan pendidikan kesehatan kepada responden, penelitian ini menemukan bahwa remaja lebih memahami tentang HIV/AIDS setelah tes kuesioner, karena sebagian besar pertanyaan yang salah dijawab setelah tes pre-test. Remaja di SMA Negeri 1 Ubud bekerja sama dengan baik dan sangat tertarik untuk mendapatkan pendidikan kesehatan tentang HIV/AIDS dengan menggunakan manga sebagai media sosialisasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat nilai P-value sebesar 0,0001 untuk penggunaan manga sebagai media sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman remaja SMA Negeri 1 Ubud tentang HIV/AIDS. Oleh karena itu, pelayanan keperawatan harus menggunakan manga sebagai media pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja serta menciptakan pelayanan keperawatan yang optimal. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi mahasiswa keperawatan, mendorong mereka untuk lebih memperhatikan metode yang mereka gunakan untuk memberikan pendidikan kesehatan agar mereka lebih memahami remaja. Dalam konteks pendidikan kesehatan, studi jangka panjang, partisipasi orang tua dan guru, penyelidikan media lain, dan evaluasi program intervensi berbasis manga dapat menjadi fokus penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. *(No Title)*.

Bali, D. (2017). Profil Kesehatan. *Provinsi Bali*.

Beta Mahardika, S., Muwakhidah, S. K. M., Rakhma, L. R., Gz, S., & Gizi, M. (2015). *Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Komik Wayang Terhadap Peningkatan Pengetahuan Jajanan Anak Sd Muhammadiyah 16 Surakarta*. Universitas Muhammaiyah Surakarta.

Brame, C. J. (2017). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*.

Castells, M. (2011). *The rise of the network society*. John wiley & sons.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.

Emon, M. M. H. (2024). *Research Approach: A Comparative Analysis of Quantitative and Qualitative Methodologies in Social Science Research*.

Hall, R. P. (2020). *Mixing methods in social research: qualitative, quantitative and combined methods*.

Hidayah, W. (2014). Pengembangan Komik Pencemaran Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas VII SMP. *Journal of Biology Education*, *3*(3). https://doi.org/10.15294/jbe.v3i3.4532

Jiang, Y., Lee, M.-L. T., He, X., Rosner, B., & Yan, J. (2020). Wilcoxon Rank-Based Tests for Clustered Data with R Package clusrank. *Journal of Statistical Software*, *96*(6). https://doi.org/10.18637/jss.v096.i06

Khosla, I. (2021). *Book review: Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. Frontiers Media SA.

Kurniawan, C. (2024). Pengaruh Latihan Fisik Terhadap Kesehatan Reproduksi: Kajian Literatur. *Jurnal Edukasimu*, *4*(1).

Lopez, R. (2020). *The Impact of Akira: A Manga [R] evolution*. Third Editions.

Mardiana, I. N. A., & Agung, A. A. G. (2024). Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *7*(1), 49–59.

Marisa, M., & Nuryanto, N. (2014). *Pengaruh pendidikan gizi melalui komik gizi seimbang terhadap pengetahuan dan sikap pada siswa SDN Bendungan di Semarang*. Diponegoro University.

Maulida, D. (2021). *Pendidikan Karakter di Sekolah Alam Tahfidz Preneur*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, *2*(2), 1084–1096.

Mudaim, R. S. (2015). *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III MI Darul Muqinin*. https://doi.org/http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29277

Nursalam, N. (2016). *Metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Salimba Medika.

Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran pendidikan karakter di masa remaja sebagai pencegahan kenakalan remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 176.

Sulastri, S. (2022). *Perlindungan Terhadap Anak Korban Kekerasan Dalam Keluarga Perspektif Hukum Keluarga Islam Dan Hukum Positif (Studi Pada Lembaga Perlindungan Anak Provinsi Lampung, Lembaga Advokasi Anak Damar Lampung dan Unit Pelaksana Teknis Daerah Perlindungan Perempua*. UIN Raden Intan Lampung.

Wijaya, G. N., & Hidajat, L. L. (2023). *Self-stigma dan kualitas hidup orang dengan psoriasis: Menilik peranan self-compassion sebagai moderator*. *Self-stigma and quality of life for people with psoriasis: Examining the role of self-compassion as a moderator*.

Yanti, N. K. A. N., Dewi, M. S. A., & Februyan, I. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva dengan Model Addie pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Yehembang Kauh. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *4*(3), 68–81.

Yuniyanti, E., & Masyarakat, K. (2020). Analisis faktor yang mempengaruhi kejadian kekerasan seksual terhadap anak di pusat pelayanan terpadu kota semarang. *Semarang: Program Studi Kesehatan Masyarakat Pascasarjana Universitas*

Negeri Semarang, *86*.

Copyright holder:
Ayu Sri Dewi, Saskia Rahmattulaila, Marifatul Hakikoh (2025)

First publication right:
Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

