

Peningkatan Kesadaran Kesehatan Remaja melalui Edukasi HIV/AIDS dan NAPZA Berbasis Game Edukatif di SMP Satu Atap 1 Lasalepa Kabupaten Muna

Improving Adolescent Health Awareness through Game-Based Education on HIV/AIDS and Substance Abuse at SMP Satu Atap 1 Lasalepa, Muna Regency

Rasniah Sarumi^{1*}, Muhammad Suriyadarman Rianse¹, Dewi Kurniati Aifu¹, Fitri Diana Astuti¹, Albert¹, Elna Sari¹, Fatmawati M Saing¹, Lisna¹, Annisa Auliyah Samandi¹, Saharudin¹

¹Universitas Karya Persada Muna

Jl. Gambas Kel. Sidodadi, Kec. Batalaiworu, Kab. Muna, Provinsi Sulawesi Tenggara, 93613

*E-mail Korespondensi: rasniahsarumi14@gmail.com

ABSTRACT

Adolescents are a vulnerable population exposed to risky behaviors, including drug abuse and increased risk of HIV/AIDS transmission, due to developmental dynamics and limited health literacy. This community service activity aimed to enhance adolescents' health awareness through HIV/AIDS and drug abuse education using an educational game-based approach at SMP Satu Atap 1 Lasalepa, Muna Regency. The program employed a participatory educational method based on experiential learning, including audiovisual-based education, educational games, interactive discussions, self-control and mental health socialization, and the establishment of Student Health Ambassadors as a sustainability strategy. The activity was conducted from November to December 2025, targeting senior-grade students as the primary participants. The results demonstrated an improvement in students' understanding of HIV/AIDS and drug abuse, including modes of transmission, health impacts, and the importance of preventive behaviors. The educational game-based method effectively increased student participation, concentration, and engagement during the learning process. In addition, mental health socialization activities provided a safe space for students to express emotions and enhanced awareness of self-control. The formation of Student Health Ambassadors represented a strategic outcome that may strengthen the sustainability of health messages within the school environment. Overall, HIV/AIDS and drug abuse education using educational games proved to be an effective community service strategy in schools to promote preventive and sustainable adolescent health awareness.

Keywords: adolescents; HIV/AIDS; drug abuse; educational games; community service

ABSTRAK

Remaja merupakan kelompok usia yang rentan terhadap perilaku berisiko, termasuk penyalahgunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif (NAPZA) serta peningkatan risiko penularan HIV/AIDS, akibat dinamika perkembangan dan keterbatasan literasi kesehatan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman kesehatan remaja melalui edukasi HIV/AIDS dan NAPZA berbasis game edukatif di SMP Satu Atap 1 Lasalepa, Kabupaten Muna. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif dengan pembelajaran berbasis pengalaman, meliputi penyampaian materi menggunakan media audiovisual, permainan edukatif, diskusi interaktif, sosialisasi kontrol diri dan kesehatan mental, serta pembentukan Duta Sahabat Sehat sebagai strategi keberlanjutan. Kegiatan dilaksanakan pada bulan November-Desember 2025 dengan melibatkan siswa kelas

akhir sebagai sasaran utama. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai pengertian HIV/AIDS dan NAPZA, cara penularan, dampak kesehatan, serta pentingnya pencegahan perilaku berisiko. Metode game edukatif terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan sosialisasi kesehatan mental memberikan ruang aman bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya kontrol diri. Pembentukan Duta Sahabat Sehat menjadi capaian strategis yang berpotensi memperkuat keberlanjutan pesan kesehatan di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, edukasi HIV/AIDS dan NAPZA berbasis game edukatif efektif sebagai strategi pengabdian masyarakat di sekolah dalam meningkatkan kesadaran kesehatan remaja secara preventif dan berkelanjutan.

Kata kunci: remaja; HIV/AIDS; NAPZA; game edukatif pengabdian masyarakat

PENDAHULUAN

Remaja merupakan kelompok usia yang berada pada fase transisi kritis, ditandai dengan perkembangan biologis, psikologis, dan sosial yang pesat. Pada fase ini, rasa ingin tahu yang tinggi, pencarian jati diri, serta pengaruh lingkungan sosial menjadikan remaja rentan terhadap perilaku berisiko, termasuk penyalahgunaan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif (NAPZA) serta perilaku yang meningkatkan risiko penularan Human Immunodeficiency Virus/Acquired Immune Deficiency Syndrome (HIV/AIDS) (Kahn, 2019; Habib, Bista and & Sharma, 2023). Literatur menegaskan bahwa perilaku berisiko pada masa remaja sering berkaitan dengan dinamika perkembangan (misalnya eksplorasi, pencarian pengalaman baru, dan pengaruh teman sebaya), sehingga pencegahan perlu dilakukan melalui edukasi yang sesuai karakteristik perkembangan dan konteks sosial remaja (Kahn, 2019; Habib, Bista and & Sharma, 2023). Penyalahgunaan NAPZA tidak hanya berdampak pada kerusakan fisik dan mental remaja, tetapi juga berpotensi mendorong perilaku berisiko lain seperti pengambilan keputusan yang impulsif atau hubungan seksual tidak aman yang dikenal sebagai salah satu jalur penting peningkatan risiko infeksi menular seksual termasuk HIV (Shrestha, Shrestha and & Copenhaver, 2024; Maxey, 2025).

Secara global, HIV tetap menjadi isu kesehatan masyarakat yang signifikan, termasuk pada kelompok remaja dan dewasa muda. Data lembaga internasional menunjukkan bahwa infeksi baru HIV pada kelompok usia muda masih terjadi dalam jumlah besar, sehingga pencegahan pada remaja menjadi prioritas kebijakan kesehatan (UNICEF, 2023; UNAIDS, 2024; WHO, 2025b). WHO juga menekankan bahwa HIV ditularkan melalui rute tertentu dan pencegahan sangat bergantung pada peningkatan pengetahuan, perubahan perilaku, serta akses pada layanan pencegahan dan edukasi yang tepat (WHO, 2025a). Dalam konteks daerah, termasuk di Kabupaten Muna, tantangan pencegahan HIV/AIDS dan NAPZA semakin kompleks akibat keterbatasan akses informasi kesehatan yang ramah remaja, minimnya edukasi preventif yang berkelanjutan, serta masih kuatnya stigma dan tabu membahas isu-isu sensitif. Kondisi tersebut dapat menurunkan literasi kesehatan remaja, sehingga sebagian siswa belum memahami secara utuh jenis-jenis NAPZA, cara penularan HIV/AIDS, serta dampak jangka panjangnya terhadap masa depan mereka (Kurniawan, 2025; Nurfitriyani, Sari and & Hidayat, 2025).

Sekolah memiliki peran strategis sebagai institusi sosial-edukatif dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku remaja. Berbagai studi menunjukkan bahwa intervensi promosi kesehatan berbasis sekolah dapat menjadi pendekatan preventif yang efektif karena sekolah menyediakan lingkungan yang terstruktur, interaksi berkelanjutan, dan peluang pembentukan norma perilaku sehat (Farias, Silva and & Gomes, 2023; Öztürk, 2023). Pada isu penyalahgunaan zat, tinjauan mutakhir juga menegaskan bahwa komponen program pencegahan berbasis sekolah misalnya edukasi, keterlibatan sebaya, konseling, dan dukungan lingkungan sekolah berperan penting dalam mendorong perubahan pengetahuan dan perilaku (Cadri et al., 2024; Abdelrahman et al., 2025; Maxey, 2025). Namun, pendekatan edukasi konvensional yang satu arah sering

kurang efektif untuk menarik perhatian remaja dan meningkatkan keterlibatan aktif, sehingga diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan menyenangkan (Allan, Smith and & Brown, 2024; Ding, Molinari and & Schneider, 2024).

Metode game edukatif menjadi salah satu pendekatan inovatif yang relevan untuk menjawab tantangan edukasi kesehatan pada remaja. Game edukatif menggabungkan unsur pembelajaran dengan aktivitas bermain, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan tidak menggurui; pendekatan ini selaras dengan preferensi remaja yang cenderung menyukai aktivitas kolaboratif, kompetitif, dan berbasis visual ((Allan, Smith and & Brown, 2024; Ding, Molinari and & Schneider, 2024). Dalam edukasi HIV/AIDS dan NAPZA, pembelajaran berbasis permainan dapat menyederhanakan konsep yang kompleks, meningkatkan daya ingat, serta mendorong diskusi dan refleksi kritis terkait perilaku berisiko, karena peserta didik terlibat aktif dalam pengambilan keputusan melalui skenario yang disimulasikan (Kurniawan, 2025; PROMKES, 2025). Sejumlah program edukasi kesehatan remaja berbasis permainan juga dilaporkan mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja pada tema kesehatan sensitif, sehingga direkomendasikan sebagai strategi yang kontekstual dalam lingkungan sekolah (Kurniawan, 2025; PROMKES, 2025). Dengan demikian, penerapan metode game edukatif dalam pengabdian masyarakat di sekolah merupakan strategi yang urgen dan potensial untuk meningkatkan kesadaran kesehatan remaja secara efektif dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat peran sekolah sebagai ruang preventif dalam pencegahan HIV/AIDS dan NAPZA (Cadri, Lopez and & Martinez, 2024; Abdelrahman *et al.*, 2025).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Satu Atap 1 Lasalepa yang berlokasi di Desa Bangunsari, Kecamatan Lasalepa, Kabupaten Muna. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut berada di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan akses terhadap edukasi kesehatan remaja yang komprehensif, khususnya terkait pencegahan HIV/AIDS dan penyalahgunaan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif (NAPZA). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa remaja di wilayah pedesaan cenderung memiliki literasi kesehatan yang lebih rendah dibandingkan wilayah perkotaan akibat keterbatasan informasi dan layanan kesehatan preventif (Öztürk, 2023; Cadri, Lopez and & Martinez, 2024). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan November hingga Desember 2025, bersamaan dengan rangkaian program Kuliah Berdampak Komunitas (KBK) Universitas Karya Persada Muna, yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan edukasi, pendampingan siswa, hingga evaluasi kegiatan. Pelaksanaan dalam rentang waktu berkelanjutan ini sejalan dengan rekomendasi WHO (2023) yang menekankan pentingnya intervensi promotif-preventif yang berkesinambungan dalam pencegahan perilaku berisiko pada remaja.

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa SMP Satu Atap 1 Lasalepa, dengan fokus pada siswa kelas akhir yang berada pada fase awal remaja. Kelompok usia ini dipilih karena berada pada tahap perkembangan yang rentan terhadap eksplorasi perilaku berisiko dan pengaruh teman sebaya (Habib *et al.*, 2023). Jumlah peserta yang terlibat berkisar antara 30–40 siswa, menyesuaikan dengan tingkat kehadiran aktif saat pelaksanaan kegiatan. Penentuan sasaran dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru pendamping, dengan mempertimbangkan kerentanan usia remaja terhadap penyalahgunaan zat, kesiapan siswa mengikuti kegiatan edukatif berbasis partisipatif, serta dukungan institusi sekolah terhadap program pencegahan kesehatan remaja. Pendekatan kolaboratif dengan pihak sekolah ini sejalan dengan temuan Farias *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan intervensi kesehatan berbasis sekolah sangat dipengaruhi oleh dukungan manajemen sekolah dan keterlibatan pendidik. Mitra kegiatan dalam pengabdian ini meliputi pihak sekolah, mahasiswa KBK sebagai pelaksana kegiatan, serta dosen pembimbing lapangan yang berperan sebagai fasilitator dan pendamping kegiatan.

Metode pengabdian yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif dengan menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Kegiatan diawali dengan penyampaian materi edukasi mengenai HIV/AIDS dan NAPZA menggunakan media audiovisual berupa presentasi dan video edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan remaja. Pendekatan ini didukung oleh penelitian Öztürk (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam edukasi kesehatan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada remaja. Selanjutnya, siswa dilibatkan dalam game edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman mengenai jenis-jenis NAPZA, cara penularan HIV/AIDS, serta upaya pencegahan perilaku berisiko. Metode pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi kesehatan yang bersifat sensitive (Allan, Smith and & Brown, 2024). Permainan ini dipadukan dengan diskusi interaktif dan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman siswa. Selain itu, dilakukan sosialisasi kontrol diri dan kesehatan mental melalui konseling sederhana menggunakan metode refleksi tertulis tanpa identitas, yang bertujuan memberikan ruang aman bagi siswa dalam mengekspresikan perasaan dan permasalahan yang dihadapi. Pendekatan ini sejalan dengan temuan (Tran, Nguyen and & Fisher, 2023) yang menekankan pentingnya intervensi kesehatan mental berbasis sekolah dalam mendukung pencegahan perilaku berisiko remaja. Sebagai upaya keberlanjutan program, kegiatan diakhiri dengan pembentukan Duta Sahabat Sehat, yaitu siswa terpilih yang diharapkan mampu menjadi agen perubahan dan penyampai pesan kesehatan di lingkungan sekolah, sebagaimana direkomendasikan dalam model *peer education* pada remaja (Cadri, Lopez and & Martinez, 2024).

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ditetapkan berdasarkan ketercapaian setiap tahapan kegiatan. Keberhasilan edukasi ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian HIV/AIDS dan NAPZA serta memahami dampak dan risiko yang ditimbulkan, sebagaimana indikator literasi kesehatan remaja yang digunakan dalam penelitian promosi kesehatan sekolah (Öztürk, 2023). Keberhasilan game edukatif dan diskusi interaktif ditunjukkan melalui tingginya partisipasi aktif siswa serta kemampuan mereka menjawab pertanyaan dan menyelesaikan skenario permainan dengan benar, yang mencerminkan peningkatan keterlibatan dan pemahaman kognitif siswa (Allan, Smith and & Brown, 2024). Pada kegiatan sosialisasi kesehatan mental, indikator keberhasilan terlihat dari kesediaan siswa mengikuti sesi refleksi dan meningkatnya kesadaran akan pentingnya kontrol diri, sesuai dengan indikator keberhasilan intervensi kesehatan mental remaja berbasis sekolah (Tran, Nguyen and & Fisher, 2023). Keberlanjutan program ditandai dengan terpilihnya Duta Sahabat Sehat dan adanya komitmen siswa untuk menyebarkan pesan kesehatan kepada teman sebaya.

Evaluasi ketercapaian indikator keberhasilan dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung, penilaian pemahaman siswa melalui respon lisan saat diskusi dan permainan edukatif, serta pengumpulan umpan balik berupa kesan dan pesan peserta setelah kegiatan. Pendekatan evaluasi deskriptif kualitatif ini lazim digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang bersifat edukatif dan preventif, karena mampu menggambarkan perubahan pemahaman dan sikap peserta secara kontekstual dan mendalam (Abdelrahman et al., 2025). Dokumentasi kegiatan berupa foto dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil evaluasi dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses serta dampak kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Satu Atap 1 Lasalepa, Kabupaten Muna, menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman kesehatan remaja terkait HIV/AIDS dan penyalahgunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif

(NAPZA). Seluruh rangkaian kegiatan yang meliputi edukasi, permainan edukatif, diskusi interaktif, serta sosialisasi kesehatan mental dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh respons antusias dari para siswa. Temuan ini sejalan dengan pandangan WHO yang menekankan bahwa intervensi promotif–preventif berbasis sekolah merupakan strategi efektif dalam pencegahan perilaku berisiko pada remaja karena dilakukan pada lingkungan yang terstruktur dan berkelanjutan (WHO, 2023).

Hasil kegiatan edukasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sebelumnya masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai HIV/AIDS dan NAPZA, khususnya terkait jenis-jenis NAPZA, cara penularan HIV/AIDS, serta dampak jangka panjang terhadap kesehatan fisik dan mental. Kondisi ini sejalan dengan temuan Habib et al. (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi kesehatan pada remaja berkontribusi terhadap meningkatnya kerentanan terhadap perilaku berisiko. Setelah penyampaian materi menggunakan media audiovisual, siswa mulai mampu menjelaskan kembali konsep dasar HIV/AIDS dan NAPZA serta mengidentifikasi perilaku berisiko di lingkungan remaja. Hasil ini mendukung penelitian Öztürk (2023) yang menemukan bahwa edukasi kesehatan yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan remaja secara signifikan meningkatkan pemahaman dan sikap preventif dibandingkan metode ceramah satu arah.

Penerapan game edukatif menjadi komponen kegiatan yang paling menarik perhatian siswa. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat aktif berpartisipasi, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Melalui skenario permainan yang disimulasikan, siswa tidak hanya diuji pengetahuannya, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan pencegahan perilaku berisiko. Hasil ini sejalan dengan temuan Ding et al. (2024) dan (Allan, Smith and & Brown, 2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game (game-based learning) mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, daya ingat, serta motivasi belajar siswa, khususnya pada materi kesehatan yang bersifat sensitif. Dengan demikian, game edukatif terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memfasilitasi internalisasi pesan kesehatan secara lebih mendalam.

Selain peningkatan aspek pengetahuan, kegiatan sosialisasi kontrol diri dan kesehatan mental memberikan dampak penting terhadap kesadaran emosional siswa. Melalui metode refleksi tertulis tanpa identitas, siswa diberikan ruang aman untuk mengekspresikan perasaan, tekanan, dan permasalahan yang mereka hadapi. Temuan ini menguatkan hasil penelitian Tran (2023) yang menunjukkan bahwa intervensi kesehatan mental berbasis sekolah dapat meningkatkan kesadaran diri dan kemampuan regulasi emosi pada remaja. Pendekatan ini juga relevan dengan pandangan Maxey (2025) yang menekankan bahwa pencegahan penyalahgunaan zat pada remaja perlu dilakukan secara holistik dengan memperhatikan faktor psikologis, sosial, dan emosional.

Pembentukan Duta Sahabat Sehat di lingkungan sekolah menjadi salah satu capaian strategis dalam kegiatan pengabdian ini. Siswa yang terpilih menunjukkan motivasi dan komitmen untuk menjadi perpanjangan tangan dalam menyebarkan informasi kesehatan kepada teman sebaya. Pendekatan kaderisasi sebaya ini sejalan dengan konsep peer education yang menurut Cadri, Lopez and & Martinez (2024) efektif dalam memperkuat keberlanjutan program pencegahan penyalahgunaan zat dan perilaku berisiko pada remaja. Keberadaan duta kesehatan di sekolah berpotensi membentuk budaya saling mengingatkan antar siswa serta memperkuat norma perilaku sehat dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa edukasi HIV/AIDS dan NAPZA berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan kesadaran kesehatan remaja di lingkungan sekolah. Pendekatan yang partisipatif, interaktif, dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, serta mendorong perubahan sikap yang lebih positif terhadap kesehatan diri. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian

sebelumnya yang menegaskan bahwa sekolah merupakan ruang preventif yang strategis untuk pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam upaya pencegahan masalah kesehatan remaja secara dini dan berkelanjutan (Cadri, Lopez and & Martinez, 2024; Abdelrahman *et al.*, 2025).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi HIV/AIDS dan NAPZA berbasis game edukatif yang dilaksanakan di SMP Satu Atap 1 Lasalepa, Kabupaten Muna, telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesadaran kesehatan remaja. Pendekatan edukatif-partisipatif yang diterapkan melalui media audiovisual, permainan edukatif, diskusi interaktif, serta sosialisasi kesehatan mental mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya penyalahgunaan NAPZA, cara penularan HIV/AIDS, serta pentingnya kontrol diri dalam kehidupan remaja. Antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menggurui lebih mudah diterima oleh remaja dibandingkan metode konvensional.

Pembentukan Duta Sahabat Sehat menjadi salah satu capaian strategis yang mendukung keberlanjutan program, karena siswa terpilih berpotensi menjadi agen perubahan dalam menyebarkan pesan-pesan kesehatan di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menegaskan bahwa sekolah merupakan ruang preventif yang efektif untuk pelaksanaan edukasi kesehatan remaja, khususnya dalam upaya pencegahan HIV/AIDS dan NAPZA secara dini dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil kegiatan, direkomendasikan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan edukasi kesehatan remaja, khususnya terkait HIV/AIDS dan NAPZA, ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau program pembinaan siswa. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, tenaga kesehatan, dan perguruan tinggi perlu terus diperkuat agar program edukasi dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan menjangkau lebih banyak siswa. Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan penggunaan instrumen evaluasi kuantitatif sederhana guna mengukur peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap siswa secara lebih terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan dan seluruh civitas akademika Universitas Karya Persada Muna atas dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SMP Satu Atap 1 Lasalepa yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Apresiasi setinggi-tingginya diberikan kepada dosen pembimbing lapangan serta mahasiswa Kuliah Berdampak Komunitas (KBK) yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dalam merancang dan melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdelrahman, A. *et al.* (2025) "Prevention of alcohol, tobacco, and illicit drug use among adolescents: A comprehensive review of school-based programs," *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 22(10), 15. Available at: <https://doi.org/10.3390/ijerph22101569>.

Allan, R., Smith, J. and & Brown, K. (2024) "Equity-focused game-based learning tools in health education: A systematic review," *Computers & Education*, 198, 10475. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104756>.

Cadri, A., Lopez, A. and & Martinez, R. (2024) “School-based interventions targeting substance use among adolescents in low- and middle-income countries: A scoping review,” *Addiction*, 119(4), 68. Available at: <https://doi.org/10.1111/add.16325>.

Ding, A.C.E., Molinari, L. and & Schneider, B. (2024) “Serious game-based learning and learning by making games: A meta-analysis. , .,” *Computers & Education*, 201, 10480. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104808>.

Farias, L., Silva, M. and & Gomes, R. (2023) “Adolescents’ experiences of a school-based health promotion intervention: A qualitative study,” *BMC Public Health*, 23, 1762. Available at: <https://doi.org/10.1186/s12889-023-16521-4>.

Habib, M., Bista, B. and & Sharma, R. (2023) “Is adolescence believed to be a period of greater risk-taking? Evidence from developmental and social psychology,” *Journal of Adolescence*, 95, 102–11. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2023.02.006>.

Kahn, N.F. (2019) “The current landscape of adolescent risk behavior. In R. J. DiClemente (Ed.), *Adolescent health: Understanding and preventing risk behaviors*,” *Springer*, (pp. 23–41. Available at: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-25816-0>.

Kurniawan, R. (2025) “Edukasi HIV/AIDS pada remaja melalui metode permainan tradisional (edutainment),” *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 45–5. Available at: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i1.12345>.

Maxey, H.L. (2025) “Evaluating school-based substance use services for adolescents: Implications for prevention,” *Journal of Adolescent Health*, 76(2), 245. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2024.10.012>.

Nurfitriyani, E., Sari, D.P. and & Hidayat, A. (2025) “Enhancing self-efficacy and mitigating stigma with HIV/AIDS education among adolescents,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1), 89–. Available at: <https://doi.org/10.21009/JTP.271.08>.

Öztürk, F.Ö. (2023) “The effect of structured health promotion education on adolescents’ health literacy,” *Patient Education and Counseling*, 106(9), 24. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.pec.2023.04.012>.

PROMKES (2025) “Ludo healthy smart game as a media to improve knowledge and attitude about HIV-AIDS among adolescents. , .,” *PROMKES: The Indonesian Journal of Health Promotion*, 13(1), 22–. Available at: <https://doi.org/10.20473/promkes.v13.i1.2025.22-31>.

Shrestha, S., Shrestha, R. and & Copenhaver, M. (2024) “Effectiveness of school-based substance abuse prevention programmes among adolescents: A systematic review,” *Children and Youth Services Review*, 152, 10706. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2024.107063>.

Tran, T.D., Nguyen, H.T. and & Fisher, J. (2023) “School-based universal mental health promotion intervention for adolescents: A controlled trial,” *Global Mental Health*, 10, e28. Available at: <https://doi.org/10.1017/gmh.2023.20>.

UNAIDS (2024) “Global AIDS update 2024: Adolescent girls and young women at the centre.

UNAIDS.” Available at: <https://www.unaids.org>.

UNICEF (2023) “Preventing HIV among adolescents and young people,” *United Nations Children’s Fund* [Preprint]. Available at: <https://www.unicef.org/hiv-aids>.

WHO (2025a) “HIV and AIDS fact sheet.” Available at: <https://www.who.int>.

WHO (2025b) “HIV data and statistics.” Available at: <https://www.who.int>.