

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Edukasi Kesehatan

1. Tujuan Edukasi Kesehatan

Edukasi Kesehatan adalah kegiatan upaya meningkatkan pengetahuan kesehatan perorangan paling sedikit mengenai pengelolaan faktor risiko penyakit dan perilaku hidup bersih dan sehat dalam upaya meningkatkan status kesehatan peserta, mencegah timbulnya kembali penyakit dan memulihkan penyakit. Penyuluhan kesehatan juga dipandang sebagai penyebarluasan bahan ajar dan perluasan pengetahuan tentang kesehatan. Media merupakan salah satu bagian terpenting untuk menunjang sistem pembelajaran, bahkan lebih spesifik media dapat dikatakan sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran (Hidayah, 2019).

2. Tujuan Edukasi Kesehatan

Edukasi kesehatan adalah proses untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan. Pendidikan kesehatan pada anak sekolah dasar bisa memberi dampak yang baik. Serta sikap dan perilaku kelompok, remaja, dan individu, guna memelihara dan meningkatkan perilaku sehat serta memaksimalkan nilai-nilai kesehatan (Putri, 2018).

3. Metode Edukasi Kesehatan

Metode didefinisikan sebagai cara atau pendekatan tertentu. Metode pemberian edukasi kesehatan dibagi menjadi dua (Putri, 2018), yaitu:

- a. Metode pemberian edukasi kesehatan individual.
- b. Metode pemberian edukasi kesehatan kelompok.

Pemberian edukasi kesehatan pencegahan alkohol akan menguatkan remaja dalam mengenali factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi alkohol, dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti ceramah, tanya jawab, seminar, kampanye, dan lain-lain (Prasetyo, dkk 2022).

4. Media atau Alat Peraga dalam Edukasi Kesehatan

Alat peraga berdasarkan fungsinya dibagi menjadi empat (Aisah, dkk 2021), yaitu:

- a. Media visual (cetak) seperti *booklet*, *leaflet*, *flyer*, *flip chart* (lembar balik, poster, serta foto yang mengungkapkan suatu informasi.
- b. Media audio seperti radio, *tape recorder*, telepon, dan lain-lain.
- c. Media audiovisual seperti televisi, video, proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*), film, dan lain-lain
- d. Media hiburan biasanya dalam bentuk dongeng, sosiodrama, kesenian tradisional, maupun pameran

B. Konsep Media Booklet

1. Pengertian Media Booklet

Booklet adalah buku berukuran kecil (setengah kuarto) dan tipis, tidak lebih dari 30 halaman yang berisi tulisan dan gambar-gambar. *Booklet* merupakan media komunikasi yang termasuk dalam kategori media lini bawah (below the line media). Sesuai sifat yang melekat pada media lini bawah, pesan yang ditulis pada media tersebut berpedoman pada kriteria yaitu : menggunakan kalimat pendek,

seederhana, singkat, dan ringkas. Selain itu penggunaan huruf tidak dari 10 pt, dikemas menarik dan kata yang digunakan ekonomis (Nurussaniah, dkk 2016).

2. Karakteristik Media *Booklet*

Booklet merupakan suatu sumber belajar dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi yang ditampilkan. Selain itu, *Booklet* dapat dibaca dimanapun dan kapanpun yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi khususnya sistem imun yang selama ini dianggap sulit karena materinya yang cukup banyak. Dengan adanya media pembelajaran *booklet* ini, materi sistem imun bisa disajikan dalam bentuk yang menarik serta dilengkapi dengan foto supaya mempermudah siswa dalam menguasai materi sehingga hasil belajar meningkat (Azizah, dkk 2022)

3. Kelebihan Media *Booklet*

Booklet memiliki kelebihan yaitu, dapat dipelajari setiap saat karena desain berbentuk buku, dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa, pesan atau informasi relatif lebih banyak, serta desain *booklet* yang menarik akan membuat penerima tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membacanya (Paramita, dkk 2018).

4. Kekurangan Media *Booklet*

Kelemahan atau keterbatasan yang dimiliki *booklet* sebagai salah satu jenis media yaitu, keterbatasan terbesar dari materi cetakan bahwa menulis untuk level membaca tertentu, untuk sebagian besar materi cetak tidak interaktif dan lebih cenderung digunakan dengan cara pasif dan sering kali tanpa pemahaman, terkadang buku cetak dipilih melalui pengujian sekilas apa saja yang memikat

mata penelaah, kebanyakan orang juga malas untuk membacanya dan tidak bisa dipergunakan oleh orang yang tidak bisa membaca dan menulis. (Ali, dkk 2018)

C. Konsep Perilaku

1. Definisi Perilaku

Perilaku merupakan tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai pengertian yang sangat luas. Perilaku juga merupakan individu dapat nilai dan dilihat dari berbagai sisi, antara lain dapat berupa cara berjalan, berbicara, bekerja, belajar, menulis, membaca, dan tertawa, masih banyak lagi sifat yang mencirikan perilaku individu (Hartini, dkk 2021)

2. Bentuk Perilaku

Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus, perilaku dapat dibagi menjadi dua (Notoatmodjo, 2014).

a. Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam suatu tindakan atau praktik yang dapat dengan mudah diamati oleh orang lain.

3. Domain Prilaku

Domain perilaku dapat dibagi kedalam tiga domain, pembagian ini dilakukan untuk kepentingan tujuan pendidikan yaitu mengembangkan atau meningkatkan ketiga domain perilaku, yang terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor (Notoatmodjo, 2014), ketiga domain ini dapat diukur dari :

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Tanpa pengetahuan seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi. Ada enam tingkatan domain pengetahuan yaitu:

- 1) Tahu (*know*) diartikan sebagai mengingat kembali terhadap suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) Memahami (*Comprehension*) suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- 3) Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi yang sebenarnya.
- 4) Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek keadaan komponen-komponen tetapi masih dalam suatu struktur organisasi dan ada kaitannya dengan yang lain.
- 5) Sintesis menunjukkan suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu materi keseluruhan baru.

- 6) Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

b. Sikap (*Attitude*)

Merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap mempunyai tiga komponen pokok yaitu, Kepercayaan (keyakinan), kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek dan kecenderungan untuk bertindak (*ten to behave*). Sikap terdiri dari berbagai tingkatan :

- 1) Menerima (*receiving*), diartikan bahwa subjek mau memperhatikan stimulus yang diberikan objek.
- 2) Merespon (*responding*), memberikan jawaban apabila ditanya dan mengerjakan tugas yang diberikan.
- 3) Menghargai (*valuing*), mengajak orang lain untuk mendiskusikan masalah.
- 4) Bertanggung jawab (*responsible*), bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko.

c. Praktik atau Tindakan (*practice*)

Suatu sikap belum bisa otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*overt behavior*). Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan yang nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas dan faktor dukungan (*support*) praktik ini mempunyai beberapa tingkatan :

- 1) Persepsi (*perception*), mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil.

- 2) Respon (*guide response*), dapat melakukan sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh.
- 3) Mekanisme, apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu yang benar secara optimis atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan.
- 4) Adopsi (*adoption*), adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik, artinya tindakan itu sudah dimodifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

Pengukuran perilaku dapat dilakukan secara langsung yakni dengan wawancara terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan beberapa waktu sebelumnya (*recall*). Pengukuran juga dapat dilakukan secara langsung dengan mengobservasikan tindakan atau kegiatan responden. Sebelum orang mengadopsi suatu perilaku baru maka terjadi serangkaian proses yang berurutan yakni :

- a) Kesadaran (*awareness*), dimana orang tersebut belajar menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (objek).
- b) Tertarik (*interest*), dimana orang memulai tertarik pada stimulus.
- c) Evaluasi (*evaluation*), menimbang-nimbang terhadap baik dan tidaknya stimulus terhadap dirinya, hal ini berarti sikap responden sudah baik lagi.
- d) Mencoba (*trial*), dimana seseorang telah memulai mencoba perilaku baru.
- e) Menerima (*adoption*), dimana subjek sudah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Perilaku seseorang dapat berubah – ubah sesuai dengan hal hal yang memungkinkan perubahan itu terjadi dalam perkembangannya di kehidupan. Perilaku manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor intern dan ekstern yang

memungkinkan suatu perilaku mengalami perubahan diantaranya yaitu (Notoatmodjo, 2014): .

a. Faktor internal

Faktor – faktor internal yang dimaksud antara lain jenis ras/keturunan, jenis kelamin, sifat fisik, kepribadian, bakat, dan intelegensia.

1) Jenis Ras/Keturunan

Setiap ras yang ada di dunia memperlihatkan tingkah laku yang khas. Tingkah laku khas ini berbeda pada setiap ras, karena memiliki ciri tersendiri.

2) Jenis kelamin

Perbedaan perilaku berdasarkan jenis kelamin antara lain cara berpakaian, melakukan pekerjaan sehari – hari, dan pembagian tugaspekerjaan. Perbedaan ini bisa dimungkinkan karena faktor hormonal, struktur fisik maupun norma pembagian tugas. Wanita seringkali berperilaku berdasarkan perasaan, sedangkan orang laki – laki cenderung berperilaku atau bertindak atas pertimbangan rasional.

3) Sifat fisik

Perilaku seseorang berdasarkan tipe fisiknya. mislanya, orang yang pendek, bulat, gendut, wajah berlemak adalah tipe piknis. Orang dengan ciri demikian dikatakan senang bergaul, humoris, ramah dan banyak teman.

4) Kepribadian

Kepribadian adalah segala corak kebiasaan manusia yang terhimpun dalam dirinya yang digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsang baik yang datang dari dalam dirinya maupun lingkungannya. Dari pengertian tersebut, kepribadian seseorang jelas sangat berpengaruh terhadap perilaku sehari – hari.

5) Intelegensia

Intelegensia merupakan keseluruhan kemampuan individu untuk berpikir dan bertindak secara terarah dan efektif. Tingkah laku yang dipengaruhi oleh intelegensia adalah tingkah laku intelegen di mana seseorang dapat bertindak secara cepat, tepat, dan mudah terutama dalam mengambil keputusan.

6) Bakat

Bakat merupakan suatu kondisi pada seseorang yang memungkinkannya dengan suatu latihan khusus mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus, misalnya berupa kemampuan memainkan musik, melukis, dan olahraga.

b. Faktor eksternal

1) Pendidikan

Inti dari kegiatan pendidikan adalah proses belajar mengajar. Hasil dari proses belajar mengajar adalah seperangkat perubahan perilaku. Dengan demikian Pendidikan sangat besar pengaruhnya terhadap perilaku seseorang. Seseorang yang berpendidikan tinggi akan berbeda perilakunya dengan orang yang berpendidikan rendah.

2) Agama

Agama akan menjadikan individu bertingkah laku sesuai dengan norma dan nilai yang diajarkan oleh agama yang diyakininya.

5. Cara Menentukan Alat Ukur Pengetahuan

Cara untuk menentukan penilaian alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data tingkat pengetahuan minimum arak yaitu dengan pemberian skor pada jawaban yang sudah terkumpul pada format pengumpulan data sehingga

memudahkan pengolahan data. Responden menjawab pertanyaan dengan benar maka diberi nilai 1 sedangkan responden yang menjawab pertanyaan dengan salah maka diberi nilai 0 (Zulmiyetri, 2019). Berikut kriteria penilaian tingkat pengetahuan yaitu :

- a. Kategori baik : jika jawaban 76 – 100%
- b. Kategori cukup : jika jawaban 56 – 75 %
- c. Kategori kurang : jika jawaban < 56%

Adapun cara perhitungan skor yang didapat menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

6. Cara Menentukan Alat Ukur Sikap

Pengukuran aspek Tindakan dapat menggunakan skala *Likert* (Zulmiyetri, 2019). Pengukuran tingkat Tindakan seseorang dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Tingkat Tindakan dikatakan baik jika responden mampu menjawab pertanyaan pada kuesioner dengan sebesar 76 – 100% dari seluruh pertanyaan dalam kuesioner.
- b. Tingkat Tindakan dikatakan cukup jika responden mampu menjawab pertanyaan pada kuesioner dengan benar sebesar 56 – 75% dari seluruh pertanyaan dalam kuesioner
- c. Tingkat Tindakan dikatakan kurang jika responden mampu menjawab pertanyaan pada kuesioner dengan sebesar <56% dari seluruh pertanyaan kuesioner.

Adapun cara perhitungan skor yang dapat menggunakan rumus berikut :

Adapun cara perhitungan skor yang didapat menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang benar} \times 100\%}{\text{Jumlah soal} \quad 100\%}$$

D. Konsep Alkohol

1. Pengertian Alkohol

Minuman beralkohol adalah minuman yang mengandung etanol. Etanol adalah bahan psikoaktif dan konsumsinya menyebabkan penurunan kesadaran. Pada umumnya dalam bentuk alkohol atau etanol, memiliki peran penting dalam peradaban manusia paling tidak selama 8000 tahun. Oleh karena itu dilihat dari gugus fungsinya, alkohol memiliki banyak golongan. Golongan yang paling sederhana adalah metanol dan etanol (Tritama, 2015).

2. Jenis Minuman Alkohol

Minuman alkohol adalah minuman alkohol beralkohol jenis vodka, anggur merah beralkohol, anggur putih beralkohol atau bir yang dicampur dengan berbagai bahan lainnya. Berdasarkan data awal yang diambil oleh peneliti, minuman yang sering digunakan untuk minuman alkohol oplos adalah seperti arak dicampurkan dengan Sprite, Jack D dengan Cola, ciu dengan arak, alkohol dengan Grandsand, ciu dengan Grandsand dan masih banyak lagi macammacam pencampurannya (Irmayanti, 2015).

3. Penyalahgunaan Alkohol pada Remaja

Penyalahgunaan alkohol adalah salah satu permasalahan yang serius setelah adanya penyalahgunaan zat adiktif dan obat-obatan terlarang.

Penyalahgunaan alkohol sendiri sudah hampir merata di kalangan pelajar, remaja, mahasiswa, bahkan *executive* muda. Menurut data awal yang peneliti ambil, 82% pengguna alkohol mengetahui atau mulai mengenal alkohol dari teman-temannya, serta 58% di karenakan rasa ingin tahu terhadap alkohol itu sendiri (Irmayanti, 2015).

4. Dampak Buruk dan Efek Samping Alkohol

Menurut beberapa pendapat, alkohol yang tergantung dalam miras memiliki banyak pengaruh negatif bagi kesehatan sehingga miras dilarang diperjual belikan tanpa izin. Dampak buruk dari kebiasaan minum alkohol bisa mempengaruhi kesehatan mengenai berbagai organ dalam tubuh, mulai dari otak, depresi, kehilangan memori, resiko tinggi (Suwena, 2017).

E. Konsep Remaja

1. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikis, maupun intelektual. Sifat khas remaja memiliki rasa keingintahuan yang besar , menyukai tantangan, serta cenderung berani menanggung resiko atas perbuatannya tanpa didasari oleh pertimbangan yang matang (Kemenkes RI, 2018).

Remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah

2. Tahap Perkembangan Remaja

Tahap perkembangan, masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan (Saputro, 2018), yaitu:

- a. Masa remaja awal (10-12 tahun) dengan ciri-ciri:
 - 1) Lebih dekat dengan teman sebaya
 - 2) Ingin bebas
 - 3) Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir abstrak
- b. Masa remaja tengah (13-15 tahun) dengan ciri-ciri:
 - 1) Masa mencari identitas diri
 - 2) Timbul ketertarikan terhadap lawan jenis
 - 3) Memiliki rasa cinta yang mendalam
 - 4) Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak
- c. Masa remaja akhir (16-19 tahun) dengan ciri-ciri:
 - 1) Mengungkapkan jati diri
 - 2) Lebih selektif dalam mencari teman sebaya
 - 3) Mempunyai citra jasmani dirinya
 - 4) Dapat mewujudkan rasa cinta
 - 5) Mampu berpikir abstrak

3. Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja

Menurut Saputro, (2018) Karakteristik remaja berhubungan dengan pertumbuhan yang ditandai dengan kematangan seks primer dan skunder. Sedangkan karakteristik yang relavan dengan perkembangan yaitu perubahan-perubahan aspek psikologis dan social.

- a. Pertumbuhan fisik “kematangan seks *primer*”

Kematangan seks *primer* berhubungan dengan kematangan fungsi reproduksi. Kematangan seks *primer* pada perempuan ditandai dengan datangnya menstruasi (*menarche*). Sedangkan kematangan seks *primer* pada laki-laki ditandai dengan mimpi basah (*nocturnal emission*).

b. Pertumbuhan fisik “kematangan seks *skunder*”

Karakteristik seks *skunder* pada laki-laki yaitu tumbuh bulu-bulu halus pada daerah alat kelamin dan ketiak, sering sekali tumbuh dengan lebat rambut di lengan, kaki dan dada. Otot kaki dan tangan membesar dan timbulnya perubahan suara pada laki-laki. Sedangkan karakteristik seks *skunder* remaja perempuan yaitu ditandai dengan pinggung membesar dan menjadi bulat, perkembangan buah dada, tumbuh bulu-bulu halus pada daerah alat kelamin dan ketiak.

c. Perkembangan aspek psikologis dan sosial

Karakteristik yang relevan dengan perkembangan (aspek psikologis dan sosial) ditandai dengan adanya hal berikut yaitu :

1) Pertentangan

Pertentangan pendapat remaja dengan lingkungan khususnya orang tua mengakibatkan kebingungan dalam diri remaja itu sendiri maupun pada orang lain.

2) Aktivitas kelompok

Berbagai macam keinginan remaja dapat disalurkan setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama.

3) Keinginan mencoba segala sesuatu

Remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*), mereka lalu menjelajah segala sesuatu dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah

dialaminya. Remaja Indonesia menunjukkan bahwa perkembangan yang sempurna membawa perkembangan sosial dengan jenis kelamin mereka, dapat mempertimbangkan dan mengambil keputusan sendiri, melepaskan diri dari ikatan emosional dengan orang tua, memulai hidup berkeluarga, memulai hidup dalam ketatasulian dan juga keagamaan.

F. Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Booklet terhadap Perilaku Remaja yang Mengonsumsi Alkohol

Pada penelitian sebelumnya oleh Al Gafi (2019) di SMA Negeri 13 Medan yang berjudul “ pengaruh penggunaan media sosial *whatsapp* dan *booklet* terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang rokok” maka dari dari hasil uji statistik antara media sosial *whatsapp* terhadap sikap tentang rokok diperoleh nilai $p = 0,000$ yang menunjukkan media *whatsapp* berpengaruh terhadap sikap tentang rata sikap siswa sebelum diberi perlakuan media *whatsapp* diperoleh 30,67 dan setelah diberi perlakuan dengan media *whatsapp* menjadi 35,24 yang artinya sikap siswa meningkat setelah diberi perlakuan dengan media *whatsapp*, untuk menunjuk media *booklet* dapat diketahui melalui perbedaan sikap remaja putri sebelum dan sesudah diberi perlakuan media *booklet*, bahwa ada perbedaan sikap tentang bahaya merokok antara *pre test* dan *post test*. Peningkatan nilai rata-rata sikap sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media *booklet* yaitu 40,43 menjadi 52,99. Terdapat peningkatan nilai rata-rata sikap sebesar 12,57. Hasil uji statistik kelompok media *booklet* didapatkan nilai $p = 0,0001$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sikap siswa tentang bahaya merokok antara sebelum dan sesudah diberi pendidikan kesehatan dengan media *booklet*.

Penelitian lainnya oleh Idris (2023) di Desa Tokke yang berjudul “pengaruh edukasi terhadap pengetahuan dan sikap remaja mengenai konsumsi minuman ballo diperoleh hasil responden sebanyak 27 yang diberikan kuisisioner *pre test* sebelum diberikan media audiovisual dan kuisisioner *post test* setelahnya. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan intervensi pada tingkat pengetahuan remaja dari 5,66 menjadi 7,88 dan pada sikap meningkat dari 23,40 menjadi 29,59. Kemudian berdasarkan uji *paired t-test* diperoleh pengaruh media *audiovisual* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap remaja yang meminimum Ballo dengan p value masing-masing 0,00 (p value <0,05).

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan semakin tinggi pengetahuan maka akan semakin tinggi juga keinginan untuk berperilaku yang lebih baik. Edukasi kesehatan merupakan proses belajar dari setiap individu agar masyarakat, kelompok dan keluarga dapat mengubah sikap dan perilakunya menjadi lebih baik. Edukasi kesehatan dapat diberikan dengan menggunakan media *booklet* karena *booklet* lebih efektif dan efisien untuk segala kalangan terutama remaja untuk memahami edukasi kesehatan tentang mengkonsumsi alkohol.