

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan berasal dari kata “tahu” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki beberapa makna, antara lain “mengerti setelah melihat, (menyaksikan, mengalami, dll), “mengetahui” dan “mengerti” (Nursalam & Febriani, 2023). Pengetahuan diperoleh melalui pancaindera manusia, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba, dengan sebagian besar informasi diterima oleh Indera penglihatan dan pendengaran (Yudatama, 2022). Pengetahuan merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi ketika seseorang mengenal suatu hal. Sesuatu dapat disebut sebagai pengetahuan apabila terdiri atas unsur yang mengetahui dan yang diketahui serta adanya kesadaran terhadap hal yang ingin diketahuinya (Suryani & Hendryadi, 2016).

2. Tingkatan Pengetahuan

Bloom (dalam Swarjana, 2022) mengelompokan domain kognitif dalam 6 tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

a. Pengetahuan

Tingkat pengetahuan atau *knowledge* merupakan tingkatan paling dasar dalam tujuan kognitif. Pada tingkatan ini, kemampuan yang dinilai umumnya

berkaitan dengan daya ingat seseorang terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya, yang dikenal sebagai *recall*. (Swarjana, 2022).

b. Pemahaman

Pemahaman atau *comprehension* diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggali secara menyeluruh suatu situasi, fakta, atau hal lainnya. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang menjelaskan suatu objek atau konsep dengan tepat. Kemampuan memahami mencakup beberapa aspek, diantaranya menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, merangkum, membandingkan, dan menjelaskan (Swarjana, 2022)

c. Aplikasi

Aplikasi atau *application* dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipahami atau dipelajari dalam situasi nyata untuk menyelesaikan masalah. Aplikasi biasanya terkait dengan dua hal penting, yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan (Swarjana, 2022).

d. Analisis

Analisis atau *analysis* diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan pengetahuan atau pemahaman yang telah diperoleh ke dalam situasi nyata guna memecahkan masalah. Tingkatan aplikasi umumnya berkaitan dengan dua aspek utama yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan (Swarjana, 2022).

e. Sintesis

Sintesis atau *synthesis* merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau menggabungkan berbagai bagian sehingga saling terhubung dan membentuk suatu susunan atau bentuk yang baru, atau menyatukan beberapa komponen penting menjadi suatu formula yang utuh dan baru. Kemampuan

analisis dan sintesis merupakan aspek penting yang dapat mendorong terciptanya inovasi (Swarjana, 2022).

f. Evaluasi

Merupakan tingkatan kognitif paling tinggi. Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan penilaian berdasarkan sesuatu dan berdasarkan kriteria tertentu (Swarjana, 2022).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang (Faustyana & Rudianto, 2022):

a. Faktor pendidikan

Pengetahuan sangat terkait dengan tingkat pendidikan yang dimiliki, yang mempengaruhi proses pembelajaran. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin mudah bagi mereka untuk menerima informasi. Dengan semakin banyak informasi yang diterima, pengetahuan mereka tentang kesehatan pun akan semakin meningkat. Namun, tingkat pendidikan yang rendah tidak selalu berhubungan dengan pengetahuan yang rendah.

b. Faktor informasi

Informasi yang diterima, baik dari pendidikan formal maupun non-formal, memiliki dampak besar dalam meningkatkan pengetahuan. Akses informasi yang lebih mudah akan mempercepat proses peningkatan pengetahuan seseorang. Kemajuan teknologi juga berperan dalam menciptakan berbagai media massa yang menyediakan informasi yang dapat mempengaruhi pengetahuan individu.

c. Faktor sosial, budaya, dan ekonomi

Status sosial dan ekonomi seseorang memengaruhi akses mereka terhadap fasilitas dan sumber daya, yang selanjutnya mempengaruhi pengetahuan yang mereka miliki. Selain itu, kebiasaan dan tradisi yang diterapkan oleh masyarakat luas dapat memperkaya pengetahuan seseorang, meskipun mereka tidak langsung berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

d. Faktor lingkungan

Lingkungan sekitar seseorang memainkan peran penting dalam proses masuknya pengetahuan. Respons terhadap pengetahuan yang diterima dalam lingkungan tersebut dapat memengaruhi cara individu memperoleh dan memahami informasi.

e. Faktor pengalaman

Pengalaman adalah cara yang efektif untuk memperoleh kebenaran melalui penerapan pengetahuan dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Pengalaman ini bisa datang dari pengalaman pribadi ataupun orang lain, dan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang.

f. Faktor usia

Usia juga mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menyerap informasi. Pada usia dewasa, individu cenderung memiliki pengetahuan yang lebih baik dibandingkan saat mereka masih muda. Seiring bertambahnya usia, daya serap dan pola pikir berkembang, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi semakin baik.

4. Cara Memperoleh Pengetahuan

Terdapat beberapa cara untuk memperoleh pengetahuan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu secara non-ilmiah dan ilmiah diantaranya:

a. Non-ilmiah

Cara non-ilmiah dalam memperoleh pengetahuan dilakukan melalui metode coba dan salah (*trial and error*), metode ketidaksengajaan, metode kekuasaan atau otoritas, metode akal sehat, dan juga berdasarkan pengalaman pribadi (Darsini dkk., 2019).

b. Ilmiah

Cara ilmiah diperoleh melalui metodologi penelitian (*research methodology*) yaitu proses memperoleh pengetahuan secara sistematis, logis, dan ilmiah (Darsini dkk., 2019).

5. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui wawancara atau kuesioner yang berisi pertanyaan sesuai dengan materi yang akan diukur kepada subjek penelitian atau responden (Darsini dkk., 2019). Sementara itu, menurut pendapat (Arikunto, 2019) tingkat pengetahuan dapat diukur dengan memberikan sejumlah pertanyaan, yang kemudian dinilai dengan skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Berdasarkan data skala rasio maka rentang skor pengetahuan yaitu 0-100.

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa (Budiani dkk, 2020). Masa remaja adalah masa yang sangat pesat dimana pada masa remaja ini pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara cepat mulai dari pertumbuhan fisik, psikologis, dan kemampuan intelektualitasnya (Nasution, 2023). Masa remaja merupakan masa yang penuh gejolak sehingga timbul emosi yang labil, cenderung berontak dan melawan aturan yang baku (Marhaeni dkk., 2019). Masa remaja ditandai dengan perubahan pada tubuh, pikiran dan emosi. Remaja mulai dengan cepat beralih ke masa pubertas dan kematangan seksual selama masa ini (Hastuty & Nasution, 2023). Remaja merupakan kelompok yang berpotensi tinggi sehingga memerlukan perhatian khusus, karena remaja termasuk kelompok yang beresiko secara seksual maupun kesehatan reproduksi. Hal ini disebabkan oleh tingginya rasa keingintahuan serta kecenderungan remaja untuk mencoba hal-hal baru (Farahdiba dkk., 2023).

2. Klasifikasi Remaja

Berdasarkan rentang usia dan karakteristik perkembangannya, masa remaja dapat diklasifikasikan menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal pada usia 10-12 tahun, remaja pertengahan pada usia 13-16 tahun, dan remaja akhir pada usia 17-21 tahun (Farahdiba dkk., 2023).

a. Remaja awal

Pada fase ini terjadi peningkatan dalam pertumbuhan fisik serta perkembangan ciri-ciri seksual sekunder. Perkembangan seksualitas pada masa

remaja awal, khususnya pada remaja perempuan berlangsung lebih cepat dibandingkan dengan remaja laki-laki (Purnomo, 2024). Pada masa remaja awal anak-anak terpapar pada perubahan tubuh yang cepat, adanya akselerasi pertumbuhan dan perubahan komposisi tubuh disertai awal pertumbuhan seks sekunder. Pada tahap ini juga terjadi berbagai perubahan psikologis, seperti krisis identitas, kondisi emosi yang belum stabil, meningkatnya kemampuan verbal dalam mengekspresikan diri, semakin pentingnya peran teman dekat atau sahabat, berkurangnya sikap hormat kepada orang tua, kecenderungan berperilaku kekanak-kanakan, serta adanya pengaruh kuat dari teman sebaya (Farahdiba dkk., 2023).

b. Remaja pertengahan

Tahap ini ditandai dengan terbentuknya hubungan baru dengan lawan jenis serta kelompok teman sebaya, disertai dengan berkembangnya identitas diri yang terpisah dari orang tua (Purnomo, 2024). Masa remaja pertengahan sering kali ditunjukkan oleh berbagai perubahan perilaku, antara lain munculnya keluhan terhadap campur tangan orang tua, memperhatikan penampilan, upaya menjalin pertemanan baru, kurangnya rasa menghargai pendapat orang tua, perubahan suasana hati seperti mudah sedih atau moody, serta meningkatnya perhatian terhadap kelompok pergaulan secara selektif dan kompetitif (Farahdiba dkk., 2023).

c. Remaja akhir

Pada tahap ini remaja mulai menunjukkan perilaku yang menyerupai orang dewasa dan telah membentuk identitas diri yang jelas, serta memiliki pandangan dan gagasan sendiri (Purnomo, 2024). Remaja juga memiliki

karakteristik kemandirian dan mulai belajar bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan. Selain itu mereka masih berada dalam proses belajar mengambil keputusan, sehingga keputusan apa yang diambil kurang tepat remaja berpotensi menghadapi konsekuensi jangka pendek maupun jangka panjang yang berdampak pada kesehatan fisik dan psikososial (Wirenviona, 2020).

3. Proses Perubahan Pada Masa remaja

Masa remaja merupakan salah satu fase dalam kehidupan manusia yang memiliki ciri-ciri khusus. Kekhususan tersebut muncul karena masa remaja berada pada tahap peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Sebagaimana diketahui, perbedaan anak dan orang dewasa tidak hanya terlihat dari aspek biologis tetapi juga dari aspek psikologis. Pada masa remaja terjadi berbagai perubahan yang bermakna pada kedua aspek tersebut. Oleh sebab itu karakteristik yang paling menonjol pada fase ini adalah adanya proses perubahan yang berlangsung. Perubahan tersebut ketika berinteraksi dengan lingkungan sosial, dapat menimbulkan beragam pengaruh terhadap perilaku remaja. Secara singkat dinamika-dinamika perubahan dan interaksi berbagai aspek perkembangan selama masa remaja dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Perubahan Fisik

Rangkaian perubahan yang paling jelas yang nampak dialami oleh remaja adalah perubahan biologis dan fisiologis yang berlangsung pada masa pubertas atau pada awal masa remaja, yaitu sekitar umur 11-15 tahun pada wanita dan 12-16 tahun pada pria Hurlock (1980) dalam (Fahyuni, 2019). Hormon-hormon baru diproduksi oleh kelenjar endokrin, dan ini membawa

perubahan dalam ciri-ciri seks primer dan memunculkan ciri-ciri seks sekunder. Gejala ini memberi isyarat bahwa fungsi reproduksi atau kemampuan untuk menghasilkan keturunan sudah mulai bekerja. Seiring dengan itu, berlangsung pula pertumbuhan yang pesat pada tubuh dan anggota-anggota tubuh untuk mencapai proporsi seperti orang dewasa (Fahyuni, 2019).

b. Perubahan Emosionalitas

Akibat langsung dari perubahan fisik dan hormonal tadi adalah perubahan dalam aspek emosionalitas pada remaja sebagai akibat dari perubahan fisik dan hormon tadi, dan juga pengaruh lingkungan yang terkait dengan perubahan badaniah tersebut. Hormonal menyebabkan perubahan seksual dan menimbulkan dorongan-dorongan dan perasaan-perasaan baru. Keseimbangan hormonal yang baru menyebabkan individu merasakan hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Keterbatasannya untuk secara kognitif mengolah perubahan-perubahan baru tersebut bisa membawa perubahan besar dalam fluktuasi emosinya. Dikombinasikan dengan pengaruh-pengaruh sosial yang juga senantiasa berubah, seperti tekanan dari teman sebaya, media masa, dan minat pada jenis seks lain, remaja menjadi lebih terorientasi secara seksual. Ini semua menuntut kemampuan pengendalian dan pengaturan baru atas perilakunya (Fahyuni, 2019).

c. Perubahan Kognitif

Semua perubahan fisik yang membawa implikasi perubahan emosional tersebut makin dirumitkan oleh fakta bahwa individu juga sedang mengalami perubahan kognitif. Perubahan dalam kemampuan berpikir ini diungkapkan oleh Piaget (1972) sebagai tahap terakhir yang disebut sebagai tahap formal

operation dalam perkembangan kognitifnya. Dalam tahap yang bermula pada umur 11 atau 12 tahun ini, remaja tidak lagi terikat pada realitas fisik yang konkrit dari apa yang ada, remaja mulai mampu berhadapan dengan aspek-aspek yang hipotetis dan abstrak dari realitas. Bagaimana dunia ini tersusun tidak lagi dilihat sebagai satu-satunya alternatif yang mungkin terjadi, misalnya, aturan aturan dari orang tua, status remaja dalam kelompok sebayanya, dan aturan-aturan yang diberlakukan padanya tidak lagi dipandang sebagai hal-hal yang tak mungkin berubah (Fahyuni, 2019).

Kemampuan-kemampuan berpikir yang baru ini memungkinkan individu untuk berpikir secara abstrak, hipotetis dan kontrafaktual, yang pada gilirannya kemudian memberikan peluang bagi individu untuk mengimajinasikan kemungkinan lain untuk segala hal. Imajinasi ini bisa terkait pada kondisi masyarakat, diri sendiri, aturan-aturan orang tua, atau apa yang akan dia lakukan dalam hidupnya. Singkatnya, segala sesuatu menjadi fokus dari kemampuan berpikir hipotetis, kontrafaktual, dan imajinatif dari remaja (Fahyuni, 2019).

d. Implikasi Psikososial

Semua perubahan yang terjadi dalam waktu yang singkat itu membawa akibat bahwa fokus utama dari perhatian remaja adalah dirinya sendiri. Secara psikologis proses-proses dalam diri remaja semuanya tengah mengalami perubahan, dan komponen komponen fisik, fisiologis, emosional, dan kognitif sedang mengalami perubahan besar. Sekarang dengan terbukanya kemungkinan bagi semua objek untuk dipikirkan dengan cara yang hipotetis, berbeda dan baru, dan dengan perubahan dirinya yang radikal, sepantasnyalah bagi individu

untuk memfokuskan pada dirinya sendiri dan mencoba mengerti apa yang sedang terjadi (Fahyuni, 2019).

C. Seks Pranikah

1. Pengertian Seks Pranikah

Seks pranikah adalah aktivitas seksual yang dilakukan oleh dua individu yang memiliki ketertarikan atau hubungan saling mencintai, yang terjadi sebelum adanya ikatan pernikahan (Safarina dkk., 2024). Menurut Sarwono 2011 (dalam Novendra & Widodo, 2022) menyebutkan ada 6 bentuk perilaku seksual seperti, sekedar pegang tangan, berpelukan, berciuman, *petting* (saling menggesekkan kelamin), *Oral Sexual* (Aktivitas seksual yang terjadi ketika seseorang memberikan rangsangan kepada pasangannya menggunakan bibir, mulut, dan juga lidahnya), sampai yang paling mengkhawatirkan yakni melakukan hubungan kelamin (*Intercourse*).

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Seks Pranikah

Menurut Sugiyono 2010 (dalam Ismail, 2021) terdapat faktor-faktor yang dapat menyebabkan seseorang melakukan seks pranikah antara lain:

- a. Faktor internal, yaitu individu kurang memahami swadarmanya sebagai pelajar. Faktor dari dalam diri remaja yang dapat mempengaruhi seorang remaja melakukan seks pranikah karena didorong oleh rasa ingin tahu yang besar untuk mencoba segala hal yang belum diketahui.
- b. Faktor eksternal, yaitu pergaulan bebas tanpa kendali orang tua yang menyebabkan remaja merasa bebas untuk melakukan apa saja yang diinginkan. Pada masa remaja, kedekatannya dengan peer-group mereka sangat tinggi karena selain ikatan peer-group menggantikan ikatan keluarga,

mereka juga merupakan sumber efeksi, simpati, dan pengertian, saling berbagi pengalaman dan sebagai tempat remaja untuk mencapai otonomi dan independensi. Tidak heran bila remaja mempunyai kecenderungan untuk mengadopsi informasi yang diterima oleh teman-temannya, tanpa memiliki informasi yang signifikan dari sumber yang lebih dapat dipercaya. Informasi dari teman-temannya tersebut, dalam hal ini sehubungan dengan perilaku seks pranikah, tak jarang menimbulkan rasa penasaran yang membentuk serangkaian pertanyaan dalam diri remaja.

- c. Faktor pengembangan teknologi media komunikasi yang semakin canggih yang memperbesar kemungkinan remaja mengakses apa saja termasuk hal-hal yang negatif. Remaja, dapat dengan mudah mengakses situs, gambar atau juga tayangan porno lewat internet dalam *handphone* masing-masing.
- d. Kurangnya pengetahuan remaja tentang seksual. Banyak orang tua yang membatasi pembicaraan mengenai seksualitas dengan berbagai alasan. Seksualitas dianggap masih tabu untuk dibicarakan bagi kalangan orang tua kepada anaknya. Sehingga remaja terpacu untuk mencari informasi ditempat lain, yang bisa menjerumuskan mereka.

3. Dampak Seks Pranikah

Perilaku seksual sebelum menikah dapat menimbulkan berbagai konsekuensi bagi individu yang melakukannya (Basri dkk., 2020) antara lain:

- a. Dampak Psikologis

Perasaan marah, depresi, rendah diri, rasa berdosa, hilang harapan dimasa depan yang disebabkan karena menanggung beban akan menjadi seorang ayah/ibu nantinya.

b. Dampak Fisiologis

Dampak fisiologis yang muncul akibat perilaku seksual pranikah salah satunya adalah kemungkinan terjadinya kehamilan pada usia dini yang akan menyebabkan berbagai risiko terjadi saat kehamilan maupun persalinan. Adanya dorongan ingin melakukan aborsi sehingga berisiko juga pada kondisi kesehatan.

c. Dampak Sosial

Seks pranikah dapat memicu stigma buruk dari lingkungan sekitar. Dampak sosial yang ditimbulkan dikarenakan perilaku seks pranikah adalah dikucilkan oleh teman dan dipandang buruk oleh keluarga.

d. Dampak Fisik

Dampak fisik yang dapat ditimbulkan antara lain:

1) Terdapat penyakit menular seksual

Penyakit menular seksual merupakan kondisi yang datang akibat dari hubungan seksual yang tidak aman yang disebabkan oleh mikroorganisme (virus, bakteri, protozoa, dan jamur). Contoh penyakit menular seksual yaitu gonore, sifilis, klamidia, herpes, trikomoniasis, dan kandidiasis.

2) Kanker serviks

Kanker serviks merupakan tumor ganas yang berkembang dibagian leher Rahim. Penyakit ini biasanya disebabkan oleh infeksi Virus HPV (*Human Papilloma Virus*). Penularannya kerap kali terjadi ketika melakukan aktivitas seksual yang tidak aman. Wanita yang melakukan hubungan seksual aktif sebelum usia 18 tahun dan yang memiliki kebiasaan berganti-ganti pasangan berisiko lebih tinggi terkena kanker serviks.

3) HIV/AIDS

Human Immunodeficiency Virus (HIV) merupakan virus yang menyerang sistem kekebalan tubuh manusia. *Acquired Immuno Deficiency Syndrome* atau AIDS merupakan sebutan saat seseorang telah mengalami kerusakan parah dalam tubuhnya akibat serangan HIV. Saat seseorang sudah didiagnosa AIDS, sistem kekebalan tubuh sudah tidak mampu untuk melawan jenis kuman, virus, serta bibit penyakit. Virus ini menular melalui kontak langsung dengan cairan tubuh dari individu yang terinfeksi HIV misal melalui hubungan seksual, pemakaian jarum suntuk tidak sekali pakai, tranfusi darah, dan pada ibu hamil juga dapat menularkan virus ini dikarenakan plasenta yang terhubung dengan bayi, serta saat proses menyusui.

4. Upaya Pencegahan Seks Pranikah

Masalah seks pranikah yang belakangan ini menjadi trend dikalangan remaja rentan terhadap resiko gangguan kesehatan seperti infeksi Menular Seksual atau IMS, kehamilan yang tidak diinginkan, tindakan aborsi yang dapat membahayakan kondisi ibu dan janin. Melihat fenomena ini, perlu adanya upaya dalam mencegah dan mengatasi perilaku seks pranikah dikalangan remaja. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah dan mengatasi perilaku seks pranikah, antara lain meningkatkan kualitas hubungan orang tua dan remaja, keterampilan menolak tekanan negatif dari teman, meningkatkan religiusitas remaja yang baik, pengaturan peredaran media pornografi, pendidikan seksual bagi remaja yang melibatkan peran sekolah, pemerintah dan lembaga non pemerintah (Handayani dkk., 2020)

D. *Health Education*

1. *Pengertian Health Education*

Pendidikan kesehatan merupakan segala upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi individu, kelompok, maupun masyarakat agar tidak hanya memiliki kesadaran, pengetahuan, dan pemahaman, tetapi juga memiliki kemauan serta kemampuan dalam melaksanakan anjuran yang berkaitan dengan kesehatan, sehingga terjadi peningkatan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Nurhanisah & Kamilah, 2024). Remaja yang menerima Pendidikan kesehatan yang terarah cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang isu-isu kesehatan dan informasi yang akurat. Selain itu, Pendidikan Kesehatan juga dapat mengubah perilaku remaja dalam mencari informasi kesehatan. Mereka dapat memilih menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, menggunakan sumber informasi yang lebih terpercaya, dan mengembangkan keterampilan evaluasi yang lebih baik (Ajani, 2023)

2. *Tujuan Health Education*

Tujuan pendidikan kesehatan Adalah perubahan perilaku, untuk mengubah perilaku diperlukan pengetahuan yang baik pada individu. Pendidikan Kesehatan mengandung penyebaran pesan dan informasi yang diharapkan akan meningkatkan pengetahuan individu dan memotivasi individu berperilaku sehat. Adapun tujuan pendidikan kesehatan antara lain:

- a. Tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga, dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku hidup sehat dan lingkungan sehat, serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan optimal.
- b. Terbentuknya perilaku sehat pada individu, keluarga, kelompok, dan

masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat, baik fisik, mental, dan sosial sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian (Andani, 2024).

3. Lingkungan Pendidikan Seks

Lembaga Internasional UNICEF, WHO, dan UNAIDS telah memiliki panduan pendidikan seksual komprehensif bagi orang tua dan guru di sekolah. Ketiga Lembaga tersebut membagi pendidikan seksual anak berdasarkan usia Jatnika 2019 (dalam Mahayani, 2021):

a. Anak Usia 12-15 Tahun

Pada masa ini, mungkin anak sudah mengalami masa pubertas. Mereka mulai mengerti artinya cinta, kerja sama, persamaan gender dan kepedulian pada keluarga dan teman. Hal yang perlu dijelaskan pada anak usia ini adalah:

- 1) Menjelaskan kepada anak bahwa menjalin hubungan pertemanan yang terlalu erat antara pria dan wanita dapat memicu terjadinya hubungan seksual
- 2) Menjelaskan kepada anak bahwa hubungan seksual yang dilakukan di usia dini dapat berisiko terhadap kesehatan reproduksi seperti kehamilan di usia dini dan dapat mempengaruhi kondisi psikologis akibat kehamilan yang ditanggung oleh anak.
- 3) Menjelaskan kepada anak bahwa pelecehan dan kekerasan dalam pertemanan bisa terjadi karena perbedaan gender dan lebelisasi, dimana setiap orang bertanggung jawab melawan kekerasan, bias, dan intoleransi dalam hubungan pertemanan.
- 4) Menjelaskan kepada anak bahwa pada dasarnya pernikahan akan bahagia jika berdasarkan cinta, toleransi, menghargai, dan tanggung jawab.

- 5) Menjelaskan kepada anak bahwa pernikahan dibawah 20 tahun rentan mendapat pandangan negatif dan beresiko untuk kesehatan baik fisik maupun psikologis.
- 6) Menjelaskan kepada anak lebih detail soal anatomi tubuh dan organ reproduksi manusia. Usahakan untuk menghindari mengganti kata-kata yang dianggap tabu seperti tetap gunakan kata vagina dan penis untuk menjelaskan alat vital manusia. Bagian ini juga bagian inti dalam pendidikan seksual untuk anak.
- 7) Menjelaskan kepada anak secara ringkas tentang proses pembuahan yang akan menyebabkan seseorang perempuan bisa hamil.
- 8) Menerangkan kepada anak tentang dampak negative dan perilaku seksual berisiko seperti rentan terkena penyakit menular seksual serta, dan menjelaskan efek negatif dari bertukar pasangan dapat menularkan resiko terjangkit HIV/AIDS.

b. Anak Usia 15-18 Tahun ke atas

Pada usia ini, remaja mulai mengerti tentang aturan dan hukum terkait pelecehan seksual. Hal yang perlu dijelaskan pada usia remaja ini adalah:

- 1) Memberikan informasi pada remaja tentang aturan dan hukum pelecehan seksual, serta memberikan pemahaman bahwa orang yang melakukan pelecehan dan kekerasan seksual harus bertanggung jawab atas perbuatannya sesuai dengan aturan dan hukum yang berlaku.
- 2) Memberikan pemahaman dan mengingatkan remaja bahwa pelaku pelecehan dan kekerasan seksual tidak memandang usia, jenis kelamin, orientasi seksual.

- 3) Memberikan remaja pemahaman mengenai pendewasaan usia pernikahan bahwa remaja harus bertanggung jawabkan atas sikap yang diambil dan keputusannya terkait dengan pernikahannya yang penuh dengan tantangan

4. Media Health Education

Jenis-jenis media pendidikan kesehatan (Pradnyawati, 2025):

a. Media Cetak

Media cetak merupakan alat atau sarana komunikasi yang divetak pada bahan dasar seperti kertas atau kain yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi. Media ini menitikberatkan pada unsur visual berupa susunan kata gambar, atau foto yang disajikan dalam bentuk cetakan. Kelebihan media cetak antara lain memiliki daya tahan yang relatif lama, dapat menjangkau banyak orang, biaya yang terjangkau, mudah dibawa, tidak memerlukan sumber listrik, membantu mempermudah pemahaman, serta mampu meningkatkan minat belajar. Namun demikian, media cetak juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu tidak mampu menampilkan efek gerak dan suara, mudah rusak atau hilang, kurang efektif bagi sasaran yang mengalami gangguan penglihatan, serta tidak dapat diterima dengan baik oleh individu yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan membaca. Jenis media cetak meliputi *booklet*, *leaflet*, poster, *flyer*, *flipchart*, dan rubik.

b. Media Elektronik

Media elektronik merupakan media yang bersifat dinamis dan bergerak yang dapat menyampaikan pesan-pesan Kesehatan melalui tampilan visual dan audio. Media ini memiliki sejumlah keunggulan diantaranya informasi lebih

mudah dipahami, penyajian lebih menarik, lebih dikenal luas oleh masyarakat, melibatkan berbagai indera, penyampaian materi dapat dikontrol dan diulang, serta memiliki jangkauan yang lebih luas. Namun, media elektronik juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti biaya produksi yang relatif tinggi, proses pembuatan yang lebih kompleks, memerlukan sumber listrik dan peralatan teknologi canggih, membutuhkan persiapan yang matang, serta menuntut keterampilan khusus dalam penyampaian dan pengoperasiannya seiring dengan perkembangan teknologi. Contoh media elektronik meliputi televisi, radio, video, slide, dan flim strip (Mamahit, 2022).

c. Media Luar Ruangan

Media luar ruangan merupakan sarana penyampaian pesan yang ditempatkan di area terbuka. Media ini dapat berupa media cetak maupun media elektronik, seperti sepanduk, papan reklame, baliho, televisi layar lebar, serta umbul-umbul yang memuat slogan atau pesan kesehatan. Keunggulan media luar ruangan antara lain memiliki jangkauan yang luas sehingga pesan dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat, durasi penayangan yang relatif lebih lama dibandingkan media lain, mampu menarik perhatian melalui ukuran yang besar dan penggunaan warna yang mencolok, serta memberikan efek pengulangan pesan setiap kali sasaran melihatnya. Namun, media luar ruang juga memiliki keterbatasan yaitu sasaran yang kurang selektif dan tidak fokus, memerlukan izin pemasangan pada fasilitas umum, serta waktu paparan pesan yang singkat atau hanya sekilas.

E. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Secara etimologis, istilah multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Kata multi berarti banyak atau beragam, sedangkan media merujuk pada sarana penyampaian pesan atau informasi, seperti teks, gambar, suara, dan video. Jadi secara bahasa istilah multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan beberapa jenis media seperti teks, gambar, suara, dan video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pengertian multimedia tersebut memang masih sangat umum yakni masih belum secara spesifik menunjukkan bagaimana bentuknya dan bagaimana proses pembuatannya, dan juga belum menunjukkan apakah media tersebut diolah secara digital atau dilakukan secara manual (Surjono, 2017).

Definisi multimedia secara terminologis adalah perpaduan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan media lainnya, yang disatukan secara terintegrasi dan saling mendukung melalui penggunaan komputer atau perangkat elektronik sejenis guna mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian ini terdapat dua kata kunci yakni terpadu dan sinergis. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap elemen multimedia harus terintegrasi secara utuh dan saling melengkapi satu sama lain agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Multimedia dikembangkan untuk tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Multimedia yang dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dikenal sebagai multimedia pembelajaran.

2. Elemen Multimedia

Menurut Surjono (2017) Secara garis besar elemen multimedia dapat digolongkan menjadi dua, yakni elemen multimedia yang tidak berbasis waktu (diskret) dan multimedia yang berbasis waktu (kontinyu). Contoh multimedia yang tidak berbasis waktu antara lain teks dan gambar. Informasi dalam multimedia jenis diskret ini tidak berubah dari waktu ke waktu, sehingga multimedia ini bersifat statis. Adapun dalam multimedia jenis kontinyu, informasi berubah seiring dengan perubahan waktu. Contoh multimedia jenis kontinyu ini antara lain animasi, suara, dan video. Semua jenis multimedia ini mempunyai peran yang penting dalam menyajikan informasi, karena masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan.

a. Teks

Teks adalah elemen multimedia yang paling dasar. Teks terdiri atas gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan/informasi. Pilihan kata yang tepat akan memudahkan menyampaikan pesan kepada pengguna. Pemanfaatan teks dalam sajian multimedia sangat banyak. Bahkan bisa dikatakan bahwa hampir setiap produk multimedia pasti mengandung elemen teks. Teks sering digunakan untuk menyajikan isi, penjelasan, menu, label, caption, dan lain-lain.

b. Gambar

Gambar adalah *images* dua dimensi yang dapat dimanipulasi oleh komputer misalnya berupa foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain. Gambar bermanfaat untuk visualisasikan konsep verbal atau abstrak. Gambar digunakan

untuk memperjelas penyampaian informasi verbal.

c. Suara

Suara adalah gelombang yang dibangkitkan oleh benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul udara merapat dan merenggang menyebar ke segala arah dan ketika sampai di telinga maka akan terdengar suara itu. Suara bisa berupa suara manusia (narasi), suara binatang atau benda lain, musik, efek suara. Suara digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar.

d. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu. Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Animasi merupakan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak.

e. Video

Video merupakan rekaman kejadian/peristiwa atau proses yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara. Isi video lebih realistik dibanding animasi. Video membutuhkan tempat penyimpanan yang besar. Video digital kini menjadi komponen multimedia yang populer karena mudah diolah oleh komputer.

3. Penyajian Multimedia

Multimedia dapat disajikan secara *linier* maupun *non-linier* (Surjono, 2017)

a. Penyajian secara linier

Multimedia yang disajikan secara linier berarti program multimedia dijalankan secara urut mulai dari awal hingga akhir. Pengguna dapat saja mengontrol jalannya program misalnya menghentikan dan menjalankan lagi untuk melanjutkan. Navigasi yang lazim untuk penyajian linier ini antara lain: *Play*, *Stop*, dan *Pause*. Beberapa contoh multimedia yang disajikan secara linier antara lain: video, film, demo / tutorial.

b. Penyajian non-linier

Dalam program multimedia yang disajikan secara non-linier, pengguna dapat berinteraksi dan mengontrol urutan materi sehingga dapat bercabang kemana mana. Program multimedia ini biasanya dilengkapi dengan menu atau tombol navigasi yang memungkinkan pengguna mengeksplor secara bebas materi yang diinginkan. Program multimedia ini bersifat interaktif yakni mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan program dan sebaliknya program memberi balikan atas respon pengguna tersebut. Contoh multimedia jenis ini misalnya program multimedia pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan quiz yang bisa dikerjakan dan langsung diberi umpan balik.

4. Pemanfaatan Multimedia

Perkembangan teknologi komputer yang luar biasa saat ini juga mempengaruhi keluasan pemanfaatan multimedia. Kini multimedia sudah

menjadi bagian hidup dari masyarakat kita. Berbagai sektor yang banyak memanfaatkan multimedia antara lain (Surjono, 2017) :

a. Pendidikan

Pemanfaatan multimedia dalam bidang pendidikan bisa dalam bentuk: multimedia pembelajaran interaktif (MPI), *e-learning*, CD pembelajaran, CD tutorial.

b. Bisnis

Pemanfaatan multimedia dalam bidang bisnis bisa dalam bentuk: Profil, demo produk, iklan, *e-commerce*, *e-training*.

c. Pariwisata

Pemanfaatan multimedia dalam bidang pariwisata bisa dalam bentuk: Peta turis, travel, seni pertunjukan.

d. Hiburan

Pemanfaatan multimedia dalam bidang hiburan bisa dalam bentuk: Games, film animasi.

e. Rumah tangga

Pemanfaatan multimedia dalam di dalam rumah tangga bisa berupa: CD memasak, berkebun, senam, ketrampilan.

5. *Health Education Dan Video Learning Multimedia Mempengaruhi Pengetahuan*

Masalah seks pranikah pada remaja dapat diatasi dengan upaya memberikan edukasi atau pemberian *health education* mengenai seks pranikah. Telah banyak dilakukan *health education* mengenai seks pranikah melalui penyuluhan pada tingkat kelompok maupun tingkat individu, namun cara

tersebut dirasa kurang efektif dan menarik untuk membuat remaja termotivasi dan menjauhi keinginan untuk melakukan hubungan seks bebas atau seks pranikah dan kejadian seks pranikah pada remaja masih sering terjadi (Mahayani, 2021).

Health Education mengenai seks pranikah melalui media yang efektif dan efisien yaitu menggunakan *video learning multimedia*. *Video learning multimedia* terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran. (Surjono, 2017) menyatakan *video learning multimedia* yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran.

Agar pendidikan Kesehatan pada remaja dapat terlaksana secara optimal, diperlukan penggunaan media yang efektif dan interaktif sehingga remaja lebih mudah memahami serta menyerap informasi yang disampaikan. Salah satu media pendidikan kesehatan yang interaktif, efisien, dan modern adalah *video learning multimedia*. Melalui tayangan video, indera penglihatan dan pendengaran bekerja secara bersamaan, sehingga diharapkan informasi yang diterima dapat lebih cepat dipahami dan tersimpan dalam ingatan (Sari & Asli, 2022).

Hal ini diperkuat oleh penelitian Aprilya Mutmainnah dkk. (2024) hasil penelitian mengenai efektivitas *health education* melalui *video learning multimedia* terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang seks bebas di SMK Laniang Makassar diperoleh hasil uji statistic *Paired T-test* dengan nilai p

value sebesar 0,001 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan efektivitas *health education* melalui *video learning multimedia* terhadap peningkatan pengetahuan remaja mengenai seks bebas di SMK Laniang Makassar.

Pemanfaatan media video terbukti mampu meningkatkan pemahaman remaja, penggunaan media video dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh, jelas, beragam, menarik, dan menyenangkan. Media video termasuk dalam kategori media pendidikan elektronik yang memiliki berbagai keunggulan, antara lain melibatkan banyak Indera sehingga materi lebih mudah dipahami, lebih menarik karena memadukan suara dan gambar bergerak, memungkinkan terjadinya tatap muka, penyajian materi dapat dikendalikan, jangkauannya relative luas, serta dapat diputar ulang sesuai kebutuhan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar. Melalui penggunaan media, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan media berbasis teknologi, khususnya media audio visual seperti video, sangat membantu dalam proses pembelajaran serta peningkatan pengetahuan dan berperan penting dalam memperjelas peran pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan sering kali tidak dipahami secara optimal terutama jika penjelasan yang diberikan kurang memadai. Oleh karena itu, media berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran. Metode video juga mampu menyajikan hal-hal yang dapat dialami secara langsung oleh responden, karena media video menghadirkan situasi nyata dari informasi yang disampaikan sehingga menimbulkan kesan yang mendalam.

Selain dapat mempercepat proses belajar, penggunaan media video juga mampu meningkatkan taraf kecerdasan serta mengubah sikap belajar dari pasif dan statis menjadi lebih aktif dan dinamis (Aprilya Mutmainnah dkk., 2024).