

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep Edukasi

##### 2.1.1 Pengertian Edukasi

Edukasi secara umum adalah upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik secara individu, kelompok maupun masyarakat secara umum sehingga mereka dapat melakukan apa yang telah diharapkan oleh pelaku pendidik. Batasan ini meliputi unsur *input* (proses yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain) dan *output* (Sebuah hasil yang diharapkan). Hasil yang diharapkan dari sebuah promosi adalah perilaku untuk meningkatkan pengetahuan (Notoadmojo, 2012).

##### 2.1.2 Metode Edukasi

Menurut Notoadmojo (2012) penggolongan metode pendidikan/ edukasi ada 3 yaitu:

1. Metode berdasarkan pada pendekatan perorangan.

Metode ini bersifat individual artinya metode ini digunakan untuk membina perilaku baru agar individu tersebut tertarik pada suatu perubahan perilaku atau inovasi baru. Dasar menggunakan metode ini adalah karena setiap orang pasti mempunyai masalah yang berbeda-beda sehubungan dengan perilaku perubahan tersebut. Metode pendekatan yang dapat digunakan dalam hal ini adalah bimbingan dan penyuluhan (*guidance and counseling*) serta dengan wawancara (*interview*).

## 2. Metode berdasarkan pendekatan kelompok.

Metode yang digunakan pada penyuluhan ini adalah secara berkelompok. Dalam hal ini penyampai promosi tidak perlu melihat seberapa besar kelompok sasaran dan tingkat pendidikannya.

### a. Kelompok Besar

Kelompok besar yang dimaksud adalah bahwa peserta penyuluhan harus lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk kelompok besar ini adalah:

#### 1. Ceramah

Metode ini cocok digunakan untuk sasaran yang berpendidikan tinggi maupun rendah. Kunci keberhasilan penceramah pada metode ini adalah penguasaan materi yang akan disampaikan kepada sasaran penyuluh.

#### 2. Seminar

Metode yang cocok digunakan pada metode ini adalah kelompok dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar adalah suatu persentasi atau penyampaian informasi dari seorang ahli untuk menyampaikan topik yang hangat dikalangan masyarakat.

### b. Kelompok Kecil

Peserta pada kelompok ini biasanya kurang dari 15 orang. Metode yang cocok digunakan pada kelompok kecil ini adalah:

## 1. Diskusi kelompok

Dalam diskusi ini semua anggota kelompok bebas untuk berpendapat. Dalam formasi tempat duduk peserta duduk secara berhadapan satu sama lain. Pemimpin diskusi juga duduk diantara mereka agar tidak menimbulkan kesan bahwa ada yang lebih ditinggikan. Dalam artian mereka memiliki taraf yang sama sehingga setiap anggota memiliki persamaan dalam memberikan pendapat.

### a. Curah pendapat (*Brain storming*).

Metode ini adalah modifikasi dari metode diskusi kelompok.

Prinsipnya sama dengan metode diskusi kelompok bedanya hanya pada permulaan diskusi pemimpin membuka dengan satu permasalahan dan peserta memberikan pendapat kemudian jawaban tersebut ditampung dan ditulis dalam papan tulis (*Flipchart*). Sebelum semua peserta mencurahkan pendapatnya, maka tidak ada yang boleh memberikan komentar sampai semua peserta menyampaikan pendapatnya dan akhirnya terjadi diskusi.

### b. Bola salju (*Snow balling*).

Pada masing-masing kelompok dibagi secara berpasangan kemudian diberi satu permasalahan. Kemudian kurang dari 5 menit masing-masing pasangan bergabung jadi satu. Kemudian dari tiap pasangan sudah beranggotakan 4 orang bergabung lagi

dengan kelompok lain hingga terjadinya diskusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

c. Kelompok-kelompok kecil (*Buzz group*).

Metode ini adalah metode dengan cara membagi kelompok menjadi kelompok kecil untuk menyelesaikan permasalahan. Kemudian hasil dari diskusi diberi kesimpulannya.

d. Memainkan peran (*Role play*).

Pada metode ini beberapa anggota kelompok ditunjuk untuk menjadi pemegang peran tertentu untuk memainkan perannya. Misalnya berperan sebagai dokter, perawat, bidan maupun tenaga kesehatan lainnya.

e. Permainan simulasi (*Simulation games*).

Metode ini adalah gabungan dari *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan yang akan disampaikan mirip dengan bentuk permainan monopoli.

3. Metode berdasarkan pada pendekatan massa (*Public*)

Metode pendekatan massa ini cocok ditunjukkan kepada masyarakat, sehingga tujuan dari metode ini bersifat umum tanpa membedakan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, dan tingkat pengetahuan, sehingga pesan yang disampaikan harus dirancang sedemikian rupa agar dapat ditangkap oleh massa.

Berikut adalah beberapa contoh metode yang cocok digunakan untuk metode pendekatan massa:

a. Ceramah umum (*Public speaking*).

Ceramah umum adalah metode atau cara menyampaikan pesan didepan umum dengan tema tertentu.

b. Pidato atau diskusi.

Pidato adalah cara penyampaian pesan didepan umum, bisa melalui media elektronik baik TV maupun radio.

c. Simulasi

Simulasi adalah contoh metode massa yang dilakukan secara langsung. Misalnya dialog antara dokter dengan pasien yang diskusi mengenai suatu penyakit yang diderita pasien.

d. Tulisan atau majalah

Majalah merupakan metode pendekatan massa berisi berita, tanya jawab, maupun konsultasi tentang suatu permasalahan.

e. *Billboard*

Suatu metode yang digunakan untuk menyampaikan suatu berita dipinggir jalan baik berupa spanduk, poster dan sebagainya.

### **2.1.3 Fungsi Edukasi**

Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk orang lain. Menurut Notoadmojo (2012) alat bantu memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Dapat menimbulkan minat sasaran pendidikan.
- b. Mencapai sasaran edukasi lebih banyak.
- c. Membantu mengatasi suatu pemahaman atau hambatan.
- d. Menstimulasikan sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan agar mudah diterima orang lain.

- e. Dapat memudahkan menyampaikan informasi yang akan disampaikan.
- f. Dapat mempermudah penerimaan informasi oleh penerima atau sasaran.
- g. Mendorong seseorang untuk mengetahui, mendalami, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai informasi yang telah disampaikan.
- h. Untuk membantu menegakkan pengertian mengenai informasi yang diperoleh.

Menurut Notoadmojo (2012) ada beberapa bentuk media penyuluhan antara lain:

- a. Berdasarkan pada stimulasi indera.

- 1) Alat bantu lihat (*Visual aid*).

Alat ini digunakan untuk menstimulasi indra penglihatan.

- 2) Alat bantu dengar (*Audio aid*).

Alat ini digunakan untuk membantu seseorang dalam menstimulasikan indra pendengar pada saat menyampaikan suatu pendidikan.

- 3) Alat bantu lihat-dengar (*Audio visual aid*).

Alat ini digunakan untuk menstimulasikan indra penglihatan dan pendengaran dalam penyampaian pendidikan.

- b. Berdasarkan pada model pembuatan dan kegunaanya:

- 1) Alat peraga atau media yang rumit

Media ini antara lain adalah film, *film strip*, *slide* dan sebagainya, dimana cara penyampainnya memerlukan listrik dan alat berupa proyektor.

2) Alat peraga sederhana.

Alat ini adalah media yang dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan seadanya.

c. Berdasarkan pada fungsinya sebagai penyalur media pendidikan:

a. Media cetak.

1) Leaflet

Leaflet adalah media cetak yang digunakan untuk menyampaikan suatu berita atau pesan melalui lembaran-lembaran yang dilipat. Keuntungan dari media ini adalah sasaran mampu belajar sendiri serta modelnya yang praktis sehingga mengurangi kebutuhan dalam mencatat. Disisi lain berbagai informasi dapat diberikan atau dibaca oleh penerima informasi sehingga dapat didiskusikan apabila terdapat suatu permasalahan. Kelemahan dari media ini adalah tidak cocok apabila ditujukan untuk sasaran perorangan atau individu dan mudah hilang serta perlu proses pengandaan yang lebih banyak.

2) *Booklet*

Booklet adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan dan gambar.

### 3) *Flip chart* (Lembar balik)

Media ini adalah penyampaian informasi dalam bentuk buku dimana setiap lembarnya berisi gambar peragaan dan lembar baliknya berisi penjelasan mengenai gambar tersebut. Keunggulan media ini adalah dapat dilipat, murah dan efisien dan tidak memerlukan peralatan yang rumit. Sedangkan kelemahannya adalah terlalu kecil untuk sasaran yang berjumlah relatif besar, serta mudah robek.

### 4) Rubrik

Rubrik adalah sebuah media yang berupa tulisan surat kabar, poster dan foto.

#### a. Media Elektronik

##### 1). Video dan film strip

Keunggulan dari media ini adalah dapat memberikan realita yang sulit untuk direkam oleh mata dan pikiran serta dapat memicu timbulnya suatu permasalahan yang memicu suatu diskusi serta mudah digunakan dan tidak memerlukan ruangan yang gelap. Sedangkan kelemahan dari media ini adalah memerlukan sambungan listrik, perlu adanya kesesuaian antara kaset dengan alat pemutar serta membutuhkan ahli profesional yang mampu menyampaikan materi tersebut.



2). Slide

Keunggulan dari media ini adalah dapat memberikan berbagai realita meskipun sangat terbatas, kegunaan media ini cocok digunakan untuk sasaran yang relatif besar dan pembuatannya yang relatif murah dan mudah serta alat yang digunakan mudah digunakan dan didapatkan. Sedangkan kelemahan dari media ini adalah memerlukan sambungan listrik, serta peralatan yang mudah rusak dan memerlukan ruangan sedikit lebih gelap.

#### **2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi edukasi**

Menurut Widyawati (2010) keberhasilan edukasi dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain:

##### **a. Faktor penyuluh**

Faktor penyuluh sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam suatu penyuluhan misal kurangnya persiapan, kurang penguasaan materi yang akan disampaikan, penampilan penyuluh yang kurang meyakinkan, bahasanya sulit untuk dipahami, suara penyuluh terlalu kecil dan kurang didengar oleh penonton.

##### **b. Faktor sasaran**

Dalam hal ini tingkat pendidikan terlalu rendah sangat berpengaruh terhadap cara penerimaan pesan yang disampaikan, serta tingkat sosial yang rendah sangat

berpengaruh karena masyarakat dengan tingkat ekonomi yang rendah cenderung tidak begitu memperhatikan pesan yang disampaikan karena lebih memikirkan kebutuhan yang lebih mendesak serta adat kebiasaan dan lingkungan tempat tinggal sasaran yang tidak mungkin terjadi perubahan perilaku.

c. Faktor proses penyuluhan

Misalnya waktu penyuluhan tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, tempat dan waktu penyuluhan yang dekat dengan keramaian sehingga mempengaruhi proses penyuluhan, jumlah sasaran yang terlalu banyak, alat peraga yang digunakan kurang serta metode yang digunakan tidak tepat.

## **2.2 Konsep Video**

### **2.2.1 Pengertian Video**

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta menata ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari video televisi, film, video tape atau media non komputer lainnya. Setiap frame tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang dikenal dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti pencahayaan, warna dan kesinkronan dari setiap gambar nya (Purnama,2013).

Pada era modern ini teknologi video analog dan siaran televisi sudah semakin maju dan mulai mengalami peningkatan. Keuntungan dari video analog ini adalah antara lain kualitasnya yang lebih tinggi, tidak terjadi distorsi interaktif, serta banyak pilihan untuk menstranmisikan dan mendistribusikan pengeluaran yang lebih rendah dalam proses editing nya. Beberapa keuntungan yang didapat jika menggunakan video analog antara lain:

*a. Bersifat interaktif*

Video analog dapat disimpan kedalam penyimpanan yang random, contohnya *magnetic/optical disk*, sebagai lawan penyimpanannya adalah *magnetic tape/kaset* video dimana model penyimpanan ini digunakan untuk analog video, ini memungkinkan video digital dapat memberikan respon waktu yang cepat dalam pengaksesan bagian manapun dari video.

*b. Mudah dalam proses pengeditan*

Kemampuan melakukan proses edit ulang video dapat diproses tanpa mengambil resiko terjadinya kerusakan pada penyimpanan video nya, hal ini sangat penting bagi dunia industri film karena proses editingnya yang mudah dan murah maka tidak perlu menambah efek gambar yang menarik namun dapat membuat video tersebut meningkat pada kualitas gambarnya dan juga dapat menambah suara pada setiap *track* pada film nya.

1. Kualitas

Sinyal analog dari media video analog yang ada pasti akan mengalami penurunan seiring dengan bertambahnya waktu, sedangkan sinyal digital terpengaruh oleh kondisi atmosfer (terutama *error* dari koreksi protokol yang digunakan dalam mentransmisikan video analog).

## 2. Transmisi dan distribusi

Video digital yang telah dikompresi dapat disimpan dan didistribusikan kedalam CD (*Compact disc*) (Daryanto, 2010).

Media video merupakan seperangkat alat yang memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Perpaduan antara gambar dan suara akan membentuk sebuah karakter sama dengan objek aslinya. Alat yang termasuk kedalam kategori video adalah TV, VCD, *Sound slide* dan *film* (Sanaky, 2011).

### 2.2.2. Keuntungan dan Kerugian Video

#### a. Keuntungan

1. Dapat menambah semangat bagi yang melihatnya.
2. Menambah perhatian pada yang melihatnya.
3. Mengklarifikasikan aksi fiksial yang kompleks.
4. Dapat digabungkan dengan media lainnya.

#### b. Kerugian

1. Membutuhkan memori yang besar dan penyimpanan tambahan.
2. Membutuhkan peralatan yang spesial.

3. Tidak efektif dalam menggambarkan konsep abstrak dan situasi static (Purnama, 2013).

### 2.2.2 Macam-macam video dalam Multimedia

Terdapat macam-macam jenis video yang digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia antara lain:

#### a. *Live Video Feed*

Live video feed ini menyediakan objek link multimedia yang menarik.

#### b. *Video tape*

Ada beberapa format video tape antara lain *VHS 88cm*, *VHS-C*, *super VHS* dan *betacam*. *VHS* adalah format yang sering digunakan sedangkan *broadcast* yang memiliki kualitas tinggi adalah video tape.

#### c. *Video disc*

*Video disc* ada 2 macam yaitu *CAV* dan *CLV*:

- 1) *Disk* pada format *CAV* mampu menyimpan data sampai 54.000 *still frame* atau setara 30 menit *motion video* dengan *stereo sound track*.

- 2) *Disk* pada format *CLV* mampu menyimpan data hingga 1 video pada setiap sisi disc atau mempunyai putaran cepat dengan 2 kali kemampuan *CAV disk*.

#### 3) *Digital Video*

Media ini adalah medium penyampaian video dengan menggunakan rangkaian komputer dimana dalam prosesnya

bisa memainkan video dengan layar penuh tanpa menggunakan alat bantuan lainnya.

#### 4) *Hypervideo*

Hypervideo memiliki soundtrack yang dapat dimainkan berulang kali dengan menggunakan penyajian multimedia yang dimainkan (Munir, 2013).

### 2.2.3 Karakteristik Video dalam Multimedia.

Menurut Azhar Arsyad (2008) menyampaikan bahwa teknologi video mampu menghasilkan suatu materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan video tersebut. Pengajaran melalui video tersebut dengan menggunakan perangkat keras antara lain dengan proyektor film, *tape recorder* dan *proyeksi visual* yang lebar.

Karakter dari teknologi video antara lain adalah:

- 1). Teknologi tersebut biasanya bersifat linear.
- 2). Biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3). Teknologi tersebut biasanya digunakan dengan cara ditetapkan sebelumnya oleh perancang.
- 4). Biasanya berupa representasi fisik dan gagasan abstrak.
- 5). Teknologi tersebut dikembangkan menurut prinsip psikologis *behaviorisme* dan kognitif.
- 6). Umumnya berorientasi pada guru dengan interaktif murid yang mudah.

#### 2.2.4 Penyajian Video Analog dan Video Digital.

Penyajian video tersebut dilakukan menggunakan 2 cara yaitu video analog dan video digital. Proses mengubah dari analog ke format digital disebut *capturing* atau *sampling*. Standar pada video analog antara lain NTSC dan PAL sedangkan standar video digital adalah MOV, MPG, AVI, ASF, dll. Karena semakin lama durasi video analog maka semakin besar pula RAM yang dibutuhkan untuk menyimpannya (Munir, 2013).

### 2.3 Konsep Pengetahuan

#### 2.3.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui indra yang dimilikinya. Hasil dari pengetahuan sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra penglihatan dan pendengaran (Notoatmodjo, 2014).

Pengetahuan merupakan *justified true believe*. Seorang individu membenarkan (*justifies*) kebenaran atas kepercayaan berdasarkan peninjauan secara cermat dirinya mengenai dunia. Bila seseorang menciptakan pengetahuan, berarti dia juga menciptakan pemahaman atas situasi baru dengan cara berpegang pada kepercayaan yang telah dibenarkan. Dalam definisi ini berarti pengetahuan

merupakan susunan dari suatu kenyataan dibandingkan sesuatu yang benar. Penciptaan pengetahuan tidak hanya kumpulan yang tersusun secara teratur dari sebuah fakta, namun juga suatu proses yang unik pada manusia yang sulit ditiru atau disederhanakan. Dalam penciptaan pengetahuan tentunya melibatkan perasaan dan juga sistem kepercayaan (*believe system*) dimana sistem kepercayaan itu bisa saja tidak disadari (Notoatmodjo,2014).

### 2.3.2 Tingkatan Pengetahuan

Menurut Wawan dan Dewi (2017) tingkatan pengetahuan ada 6 diantaranya:

1. Tahu (*Know*)

Tahu dapat diartikan sebagai mengingat materi yang telah dipelajari. Pada tingkat ini adalah mengingat kembali terhadap suatu yang khusus dan semua bahan yang telah dipelajari . Oleh karena itu, “tahu” merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur bahwa seseorang tahu tentang apa yang telah dipelajari yaitu dengan cara menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi serta menyatakan.

2. Memahami (*Comprehention*)

Memahami adalah kemampuan dalam menjelaskan dengan benar terhadap objek yang telah diketahui. Ketika



seseorang paham dengan materi yang didapatkan maka akan dapat menjelaskan kembali apa yang telah dipahami, memberikan contoh, menyimpulkan dan mengamalkan atau mengaplikasikan terhadap objek yang dipengaruhi.

### 3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi adalah kemampuan seseorang dalam melakukan atau mengaplikasikan materi yang sudah dipelajari dalam kondisi nyata. Pengaplikasian dalam hal ini diartikan sebagai pemakaian hukum-hukum, rumus, metode, serta prinsip dalam situasi yang lain.

### 4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan materi kedalam komponen komponen namun dalam tetap dalam struktur organisasi masih ada kaitannya dengan yang lainnya.

### 5. Sintesis (*Syentetis*)

Sintesis adalah kemampuan seseorang dalam menghubungkan bagian hal yang baru secara menyeluruh, artinya sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam menyusun hal yang baru kedalam perumusan yang telah ada.

## 6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah kemampuan seseorang dalam melakukan penilaian terhadap suatu objek sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

### 1.3.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang antar lain:

#### 1. Faktor Internal

##### a. Umur

Umur adalah sesuatu yang dapat dihitung dari seseorang dilahirkan sampai meninggal. Semakin cukup umur seseorang maka dalam hal berfikir tentunya juga akan lebih matang, dari segi kepercayaan seseorang yang telah dewasa akan lebih dipercaya orang lain daripada orang yang belum cukup tinggi kedewasaannya. Hal ini terjadi akibat dari pengalaman jiwa (Nursalam,2011).

##### b. Jenis Kelamin

Menurut Michael (2009) dalam bukunya yang berjudul "*What could He Be Thinking*" menjelaskan bahwa ada perbedaan antara otak laki-laki dan perempuan. Pada jenis kelamin perempuan memiliki otak yang lebih besar dibanding laki-laki oleh karena itu perempuan cenderung memiliki daya ingat yang kuat dibanding laki-laki dalam menerima informasi yang diperoleh.

### c. Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin tinggi pula pengetahuan yang dimiliki, akibatnya seseorang akan lebih mudah dalam menerima informasi. Untuk pendidikan yang kurang akan menghambat perkembangan seseorang terhadap nilai yang diperkenalkan (Nursalam,2011).

### d. Pengalaman

Menurut KBBI, pengalaman merupakan suatu hal yang pernah dialami, dirasakan, dan ditanggung. Pengalaman juga dicitakan sebagai cara memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang telah diperoleh untuk memecahkan suatu permasalahan (Notoatmodjo,2014).

### e. Pekerjaan

Menurut Wawan dan Dewi (2017), pekerjaan adalah sesuatu yang wajib dilakukan untuk menunjang kehidupan baik kehidupannya sendiri maupun keluarga. Pekerjaan bukan sesuatu menyenangkan namun segala sesuatu yang membosankan dan mengandung banyak tantangan. Bekerja juga bisa dikatakan kegiatan yang banyak menyita waktu, serta bagi seorang ibu bekerja akan berpengaruh besar terhadap kehidupan keluarganya.

### 3). Faktor Eksternal

a. Lingkungan

Lingkungan merupakan kondisi disekitar manusia dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan juga perilaku individu maupun kelompok. (Wawan dan Dewi,2017).

b. Informasi

Informasi merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh pemberi informasi untuk menerima dalam bentuk data yang diolah kedalam bentuk yang lebih bermanfaat bagi yang menerima ( Jogiyanto,2009).

c. Sosial Budaya

Kebudayaan sangat berpengaruh besar terhadap sikap seseorang. Apabila dalam sebuah wilayah terdapat kebudayaan untuk selalu menjaga kebersihan maka seseorang akan berpengaruh terhadap lingkungan tersebut. Sosial budaya dalam masyarakat juga dapat mempengaruhi sikap seseorang dalam menerima informasi (Azwar,2011).

#### **2.3.4 Cara Memperoleh Pengetahuan**

Cara memperoleh pengetahuan menurut Wawan dan Dewi (2017) adalah:

1. Cara Kuno

a. Cara coba salah (*Trial and error*)

Cara ini sudah digunakan orang pada jaman dulu sebelum kebudayaan baru, bahkan terjadi sebelum peradaban. Cara

coba salah ini digunakan untuk memecahan masalah dan jika kemungkinan tidak berhasil maka diuji coba ulang sampai masalah bisa dipecahkan atau diselesaikan.

b. Cara Kekuasaan dan Otoritas

Sumber pengetahuan ini diperoleh dari pimpinan masyarakat baik yang formal maupun non formal, antara lain yaitu ahli bidang agama, pemegang pemerintahan, serta yang mempunyai kekuasaan atau otoritas tanpa memeriksa terlebih dahulu kebenarannya baik berdasarkan pengalaman maupun penalaran pribadi.

c. Berdasarkan Pengalaman Pribadi

Pengalaman pribadi dapat juga digunakan untuk mendapatkan pengetahuan yaitu dengan cara mengulang pengalaman yang pernah didapat dimasa lalu sebagai upaya untuk pemecahan masalah.

d. Cara Modern

Cara ini disebut juga dengan metodologi penelitian. Cara ini awal mulanya dikembangkan oleh Francis Bacon (1561-1626) yang kemudian dikembangkan oleh Van Deyen dan akhirnya sampai saat ini cara tersebut digunakan untuk melakukan sebuah penelitian yang disebut dengan penelitian ilmiah.

### 2.3.5 Kriteria Tingkat Pengetahuan

Menurut Wawan dan Dewi (2017) pengetahuan seseorang dapat diketahui dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

- a. Baik: hasil persentase 76%-100%
- b. Cukup: hasil persentase 56%-75%
- c. Kurang: hasil persentase >56%

## 2.4 Konsep Keselamatan Berkendara (*Safety Riding*)

### 2.4.1 Pengertian Keselamatan Berkendara (*Safety Riding*)

*Safety riding* adalah perilaku mengemudi yang aman untuk membantu pengendara menghindari terjadinya kecelakaan lalu lintas. *Safety riding* merupakan dasar dalam berkendara yang memperhatikan keselamatan bagi pengemudi maupun penumpang. *Safety riding* didesain untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) terhadap segala sesuatu kemungkinan yang dapat terjadi selama berkendara (Ariwibowo, 2013).

*Safety riding* merupakan suatu program untuk mencegah angka kecelakaan lalu lintas dengan cara memberikan pemahaman pada pengendara bahwasanya berlalu lintas adalah kegiatan yang melibatkan banyak aspek sehingga harus memperhatikan faktor keselamatan dan keamanan individu maupun orang lain. Prioritas sasaran

dalam program *safety riding* yaitu melengkapi kendaraan dengan kaca spion, lampu sein, lampu rem, penggunaan helm standart, menyalakan lampu pada siang hari untuk kendaraan bermotor, menggunakan jalur kiri untuk mobil penumpang umum (MPU) dan kendaraan bermotor (Puspitasari,2013).

Konsep keselamatan berkendara (*safety riding*) dikembangkan menjadi *defensive diving*, dimana terdapat 3 (Tiga) kunci utama dalam prinsip *defensive diving* yaitu:

1. Kewaspadaan (*Alertness*)

Faktor utama dalam berkendara adalah selalu waspada dan siaga. Hal ini dilakukan agar pengendara selalu siaga menghadapi pengendara lain yang berlaku tidak aman di jalan raya dan pengendara tidak mudah terpengaruh untuk mengikuti perilaku yang akan membahayakan dirinya maupun orang lain.

2. Kesadaran (*Awareness*)

Seorang pengendara yang mempunyai kesadaran penuh maka akan selalu terdorong untuk tertib pada peraturan yang ada dan senantiasa memiliki prosedur berkendara dengan baik dan benar. Selain itu, seorang pengendara yang mempunyai sikap kesadaran yang penuh dalam berkendara maka tidak akan bersikap membahayakan dirinya maupun orang lain.

### 3. Sikap dan Mental (*Attitude*)

Hal ini adalah faktor dominan yang menentukan keselamatan pengendara di jalan raya. Seorang pengendara yang mampu mengendalikan sikap emosinya di jalan raya maka akan muncul sikap untuk memperhatikan kepentingan orang lain di atas kepentingan sendiri. Karena sikap emosional yang dapat memicu *arrogan driving* dapat dihindari (Mahawati dkk, 2013).

#### 2.4.2 Pemeriksaan Kendaraan

Sebelum memulai perjalanan, disarankan untuk memeriksa kendaraan sepeda motor dahulu. Pemeriksaan sebelum berkendara menjadi perhatian agar terhindar dari kondisi tidak aman (*Unsafe condition*)

Berikut hal hal yang harus diperhatikan adalah:

##### 1. Ban

- a. Tapak ban dengan permukaan yang tidak rata dapat membahayakan saat berkendara, khususnya pada saat melintas di jalan yang licin. Sisi ban tidak boleh memiliki lebar lebih dari tapak ban, jika ban mulai tidak rata maka harus lebih hati-hati dalam berkendara.
- b. Periksa apakah terdapat pecahan pada tapak ban, paku ataupun potongan benda tajam lainnya.
- c. Tekanan, periksa tekanan ban karena berpengaruh terhadap pengendalian dalam berkendara.



## 2. Spion

Bersihkan dan setel posisi spion sebelum mulai berkendara. Sangat bahaya jika menyetel spion sepeda motor pada saat berkendara. Spion harus disetel agar dapat melihat area belakang dan juga harus dapat melihat lajur disebelah dan dibelakang pada kaca spion.

## 3. Cek Bahan BakarMotor

Sebelum melakukan perjalanan jauh ataupun dekat lebih baik mengecek bahan bakar motor terlebih dahulu, karena untuk mengantisipasi jika sewaktu-waktu bahan bakar habis.

## 4. Lampu sein dan lampu utama

a. Periksalah lampu sein dapat berkedip dan cukup terang sehingga dapat terlihat dengan baik. Lampu ini digunakan untuk memberitahu arah tujuan pengendara saat berada di persimpangan jalan.

b. Lampu utama berfungsi sebagai alat penerangan jalan dan juga sebagai penanda keberadaan kendaraan pada saat berkendara. Periksa lampu utama dengan menaruh tangan di depan lampu utama saat lampu dalam keadaan meyalala untuk memastikan bahwa lampu dapat bekerja dengan baik.

## 5. Rem

periksalah rem depan dan belakang secara bersamaan. Setiap rem harus dapat menghentikan kendaraan dengan

baik ketika melaju. Pemeriksaan rem bertujuan untuk mencegah terjadinya kecelakaan lalu lintas jika rem mengalami kegagalan fungsi.

### **2.4.3 Atribut Yang Harus Digunakan Saat Berkendara Sepeda**

#### **Motor**

Alat pelindung diri (APD) yang harus digunakan pengendara sepeda motor untuk meningkatkan keamanan dalam berkendara antara lain:

##### **1. Pakaian pelindung**

Pakaian yang tepat digunakan untuk melindungi pengendara dari cedera adalah pakaian yang mudah dilihat oleh pengendara lain serta pakaian yang nyaman untuk dipakai. Pakaian yang direkomendasikan adalah pakaian yang dapat melindungi pengguna dari berbagai macam kondisi cuaca . Pada saat cuaca dingin dapat menyebabkan demam dan kelelahan pada pengendara bahkan pada saat cuaca cerah , angin dapat menyebabkan temperatur tubuh menurun. Hal ini sangat berpengaruh terhadap konsentrasi dan menurunkan reflek pada pengendara sepeda motor.

Dengan adanya pakaian tersebut juga mampu memberi perlindungan saat terjadi kecelakaan (Ditjen Perhubungan Darat,2009).

Gunakan pakaian yang berlengan panjang untuk mengurangi lecet apabila terjadi kecelakaan lalu lintas,

celana panjang yang digunakan sebaiknya tidak langgat atau menyala dibagian bawahnya agar tidak mengganggu operasi pengawasan. Serta gunakan pakaian yang nyaman dan tidak terlalu besar digunakan agar tidak menyangkut di ban dan rantai sepeda motor, serta gunakan aksesoris yang dapat memantulkan cahaya bila melakukan perjalanan pada malam hari (Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika,2013)

## 2. Sarung Tangan

Sarung tangan yang direkomendasikan adalah sarung tangan yang harus didesain untuk pengendara sepeda motor,sarung tangan yang baik adalah yang terbuat dari kulit maupun bahan yang kualitasnya baik. Sarung tangan yang digunakan sebaiknya tidak usang menjaga cengkerman yang kokoh pada stang dan mampu melindungi tangan saat terjatuh dari kendaraan serta yang muat dipakai pada tangan serta terdapat lubang sirkulasi agar pengendara nyaman memakainya dan pilihlah sarung tangan yang memiliki ruang yang cukup longgar untuk jari agar tangan mudah menekuk daat mengoperaskan sepeda motor.

Fungsi dari sarung tangan adalah meminimalkan dampak pada saat berkendara, mengurangi efek langsung dari berbagai kondisi cuaca serta mampu menahan goresan,

cedera maupun benturan pada pengendara sepeda motor (Ditjen Perhubungan Darat,2009).

### 3. Sepatu

Sepatu yang digunakan harus sepatu boots yang khusus digunakan untuk pengendara sepeda motor serta terbuat dari bahan kulit atau bahan sintesis yang kuat. Sepatu yang digunakan adalah yang dapat melindungi pergelangan kaki serta memiliki bagian yang diperkuat sebagai pelindung tambahan. Hindari sepatu yang bertali karena sepatu yang tali nya longgar mungkin dapat mengganggu pada saat berkendara dan jangan menggunakan sepatu yang berhak tebal karena akan memberikan rasa tidak nyaman pada pedal (Ditjen Perhubungan Darat,2009).

### 4. Pelindung Wajah (Masker)

Ketika seseorang berkendara maka mata dan wajah tentunya juga membutuhkan perlindungan dari debu, angin, binatang kecil dan hujan. Pelindung mata dan wajah harus memenuhi standar yang berlaku, tidak adanya goresan dan tidak membatasi jarak pandang pengendara. Apabila memakai kaca mata pastikan bahwa kaca mata tersebut cocok digunakan pada saat berkendara dan tahan terhadap benturan (Ditjen Perhubungan Darat,2009).

## 5. Helm

Menurut UU No 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan menyebutkan bahwa pengendara maupun penumpang sepeda motor wajib menggunakan helm Standar Nasional Indonesia (SNI) karena dalam hal ini helm merupakan pelindung diri yang paling utama yang harus dipakai untuk mengurangi luka yang timbul dari kecelakaan lalu lintas.

Helm yang baik adalah yang terbuat dari bahan yang keras dan dapat melindungi kepala apabila terjadi benturan akibat kecelakaan lalu lintas pada pengendara sepeda motor. Efektifitas helm akan sangat berkurang apabila tidak digunakan dengan benar. Periksa helm secara berkala untuk mengetahui apakah helm sudah retak, kondisi lapisan dalam helm rusak dan tidak layak untuk dipakai. Dari segi bentuk helm dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu helm tiga perempat (*Open face*), Helm penuh (*Full Face*), dan Helm separuh kepala (*Half Face*). Dari macam-macam jenis helm tersebut *full face* adalah helm yang paling baik karena mampu menutup seluruh kepala (Haryotedjo, 2012)

Beberapa manfaat helm adalah untuk melindungi kepala dari benturan akibat kecelakaan lalu lintas, melindungi dari kotoran, debu dan mata dari angin serta mampu melindungi kepala dari panasnya matahari, serta melindungi kepala

akibat hujan dan mematuhi peraturan lalu lintas dalam berkendara (Antou,2013).

#### **2.4.4 Syarat Mengemudikan Sepeda Motor**

##### **1. Menggunakan Helm**

Menurut UU Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan bahwa pemerintah mencantumkan kebijakan mengenai penggunaan helm yang sesuai dengan standar keselamatan. Hal tersebut adalah upaya untuk mencapai ketertiban, keselamatan dan kelancaran dalam berkendara. Helm yang digunakan harus yang ber SNI (Standar Nasional Indonesia) dan yang mampu memberikan perlindungan penuh pada seluruh kepala baik pengemudi maupun penumpang (Dinas Komunikasi dan Informatika,2013).

##### **2. Memiliki Surat Ijin Mengemudi (SIM)**

Surat ijin mengemudi (SIM) merupakan bukti identitas pengendara yang diberikan oleh pihak polri kepada seseorang yang telah memenuhi semua persyaratan seperti administrasi, sehat jasmani rohani serta yang sudah memahami peraturan-peraturan berlalu lintas dan terampil dalam mengemudikan sepeda motor. Setiap orang yang mengemudi sepeda motor maka harus memiliki SIM sesuai dengan jeniskendaraan yang dikemudikan (Rahardjo,2014).

### 3. Surat Tanda Nomor Kendaraan (STNK)

STNK adalah Dokumen atau identitas yang harus dimiliki oleh pengemudi sebagai penunjuk kepemilikan kendaraan secara sah. Gunakan nomor plat asli dari kepolisian dan bawalah STNK sesuai dengan sepeda motor yang dikemudi (Dinas Komunikasi dan Informatika,2013).

#### 2.4.5 Perilaku Yang Berbahaya Bersepeda Motor di Jalan

Beberapa perilaku berbahaya yang berakibat fatal antara lain:

1. Berboncengan lebih dari 2 orang. Pada kenyataannya pengendara mengangkut penumpang 3 bahkan sampai 4 orang diatas satu motor.

Sepeda motor yang digunakan lebih dari 2 orang selain berpengaruh terhadap keselamatan juga akan berpengaruh terhadap tekanan yang berlebih pada mesin, keseimbangan dan kestabilan kendaraan yang sudah dirancang menjadi terganggu.

2. Mengendarai sepeda motor dengan kecepatan tinggi atau melebihi ketentuan/ugal ugalan. Kecepatan batas maksimal berkendara sudah disesuaikan dengan batas perhitungan yang matang sebagai upaya untuk menjaga keselamatan dalam berkendara. Apabila sepeda motor dijalankan dengan kecepatan diatas ketentuan maka akan membahayakan pengendara itu sendiri dan orang

lain serta kesulitan dalam pengendara menghindari benda yang ada didepannya misalnya bebatuan maupun jalan yang berlubang.

3. Menyalip kendaraan yang ada didepannya dengan tidak memperhatikan keadaan disekitarnya serta tidak melihat kendaraan yang ada dibelakangnya dengan cara melihat lewat kaca spion. Apabila hal ini dilakukan maka akan meningkatkan resiko terjadinya kecelakaan lalu lintas.
4. Menggunakan alat komunikasi atau HP untuk menelepon atau menerima telepon sambil berkendara.
5. Melanggar rambu-rambu lalu lintas. Hal ini tentunya akan menjadi potensi besar dalam kecelakaan berkendara (Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika ,2013).

## **2.5 Konsep Remaja**

### **2.5.1 Pengertian Remaja**

Menurut WHO Remaja adalah anak yang berusia 10-19 tahun, Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014 Remaja adalah penduduk yang berusia 10-18 tahun dan Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) Remaja berusia 10-24 tahun dan yang belum menikah. Masa remaja disebut juga dengan masa perubahan yaitu perubahan pada sikap dan fisik.



Remaja dalam bahasa latin adalah *adolescere* yang artinya “Tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Orang jaman dulu memandang masa remaja atau masa puber tidak berbeda dengan periode yang lain dalam rentang kehidupannya yaitu menganggap bahwa anak yang sudah dewasa adalah yang sudah mampu bereproduksi (Poltekes Depkes Jakarta,2010).

### **2.5.2 Batasan Usia Remaja**

Menurut Erickson, tahap perkembangan individu dimulai dari masa bayi hingga masa tua. Masa remaja dibagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Masa remaja awal pada perempuan yaitu usia 13-15 tahun dan pada laki-laki yaitu usia 15-17 tahun.
2. Masa remaja pertengahan pada perempuan yaitu usia 15-18 tahun dan pada laki-laki yaitu 17-19 tahun.
3. Masa remaja akhir pada perempuan yaitu usia 18-21 tahun dan pada laki-laki yaitu usia 19-21 tahun
4. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang umumnya dimulai usia 12-20 tahun

### **2.5.3 Karakteristik Masa Remaja**

Menurut Poltekes Depkes Jakarta (2010) karakteristik remaja sebagai berikut:

#### 1. Masa remaja adalah masa Peralihan

Pada masa ini remaja bukanlah disebut anak lagi namun juga belum dikatakan sebagai seorang yang telah dewasa. Masa ini adalah masa dimana remaja mulai membentuk pola perilaku, nilai dan sifat yang diinginkan.

#### 2. Masa remaja adalah masa perubahan

Pada masa remaja perubahan-perubahan mulai terjadi dengan sangat pesat, ada beberapa perubahan yang terjadi pada masa remaja yaitu perubahan emosi, peran, minat dan pola perilaku (Perubahan sikapnya menjadi ambivalen).

#### 3. Masa remaja adalah masa yang penuh masalah

Masa remaja adalah masa dimana masalah mulai muncul dan sulit untuk diatasi karena remaja belum terbiasa menyelesaikan masalah tanpa bantuan orang lain yang lebih berpengalaman, akibatnya remaja salah mengambil jalan keluar untuk menyelesaikan masalah dan menyebabkan penyesalan diakhir.

#### 4. Masa remaja adalah masa mencari identitas

Masa remaja adalah masa dimana remaja mulai bingung mencari jati diri dan peran dirinya didalam masyarakat. Mereka menganggap bahwa dirinya adalah seorang individu dan merasa tidak puas dengan keberadaan banyak orang namun disisi lain dia juga ingin mempertahankan dirinya terhadap kelompok sebayanya.

5. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan kekuatan Kepercayaan masyarakat bahwa remaja adalah anak yang susah untuk diatur dan belum memiliki banyak pengalaman tentang kehidupan sehingga mereka beranggapan bahwa remaja masih banyak membutuhkan bimbingan dan juga pengawasan. Hal ini membuat remaja sulit untuk berkembang karena orang tua akan senantiasa mencurigai remaja sehingga mengakibatkan pertentangan antara orang tua dengan remaja.

6. Masa remaja sebagai masa yang tidak realitas

Masa ini adalah masa dimana remaja lebih suka memandang dirinya sendiri maupun orang lain dengan pandangannya sendiri tanpa melihat keadaan yang semestinya namun remaja lebih menginginkan segala sesuatu sesuai dengan apa yang diharapkan.

7. Masa remaja adalah ambang masa dewasa

Remaja yang semakin matang menganggap bahwa dirinya telah dewasa dan dirinya berusaha memberikan sesuatu yang berkesan karena dirinya lebih memusatkan pada perilaku yang dihubungkan dengan status orang dewasa, contoh dalam hal bertindak.

#### **2.5.4 Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja**

Menurut Potter dan Perry (2010) pertumbuhan dan perkembangan pada remaja adalah:

### 1. Perubahan fisik

Perubahan fisik pada remaja terjadi sangat cepat, perubahan tersebut meliputi kematangan seksual baik perkembangan secara primer maupun sekunder. Perubahan fisik yang paling utama adalah:

- a. Meningkatnya pertumbuhan tulang rongga, otot serta organ yang ada di dalam tubuh.
- b. Perubahan yang sangat spesifik dari masing-masing jenis kelamin.
- c. Perubahan distribusi pada otot dan lemak tubuh.
- d. Perkembangan pada sistem reproduksi dan karakteristik pada seks sekunder.

Pada umumnya remaja perempuan lebih dulu mengalami perubahan fisik dibandingkan dengan laki-laki, karena didalam hipotalamus akan mulai menghasilkan *hormone gonadotropik* yang fungsinya untuk memberikan sinyal kepada hipofisis untuk merangsang sel ovarium menghasilkan esterogen dan merangsang sel testis untuk menghasilkan testosteron dimana hormon tersebut berperan terhadap timbulnya karakteristik seks sekunder dan reproduksi. Pada remaja laki laki yang tingkat kematangannya lebih cepat maka cenderung menjadi seorang pemimpin dibandingkan dengan laki-laki yang memiliki tingkat kematangan yang lambat. Sedangkan pada remaja

perempuan yang memiliki tingkat kematangan cepat cenderung merasa kurang puas terhadap bentuk tubuhnya dibandingkan dengan perempuan yang tingkat kematangannya lambat cenderung memiliki bentuk tubuh yang proporsional.

Pada remaja perempuan yang berusia 12 tahun dan pada laki-laki usia 14 tahun akan mengalami peningkatan tinggi badan dan berat badan yaitu sekitar 5,7-20,3 cm dan 6,8-25 kg pada remaja perempuan dan sekitar 10,2-30,5 cm dan 6,8-2,9 kg pada remaja laki-laki (Potter dan Perry,2010).

Remaja perempuan mencapai 90%-95% tinggi dewasa saat menstruasi (*Menarche*) dan tingginya mencapai maksimal pada usia 16-17 tahun. Sedangkan pada laki-laki terus bertambah sampai usia 18-20 tahun. Hal ini juga berpengaruh terhadap pertambahan lemak yang semakin bertambah dan juga pertambahan pada ekstermitas yang semakin bertambah. Disisi lain rahang bawah dan hidung menjadi lebih panjang, dahi akan lebih tinggi dan lebar. Selain itu pada paha, bahu akan mengalami pelebaran. Pelebaran pada pinggul perempuan dan laki-laki akan terus berlanjut sampai mereka pada tahap remaja akhir. Oleh sebab itu remaja sangat sensitif terhadap perubahan fisik yang sangat berbeda dengan remaja yang lain sehingga mereka terobsesi

mengetahui pola pertumbuhan normal pada pertumbuhan dirinya sendiri (Potter dan Perry,2010).

## 2. Perubahan Kognitif

Menurut Potter dan Perry (2010) perkembangan kognitif pada remaja berdasarkan dengan tahapan perkembangannya yaitu:

### a. Remaja Awal (Usia 10-13 tahun)

Pada tahapan ini remaja mulai fokus pada pengambilan keputusan baik didalam rumah maupun dilingkungan sekolah. Remaja ini mulai menunjukkan bagaimana dirinya mulai berfikir logis dan mereka mulai menggunakan istilah sendiri dan cenderung memiliki pandangan sendiri. Contohnya seperti: memilih kelompok bergaul, mengenalkan bagaimana cara berpenampilan yang menarik serta berkepribadian sesuai apa yang dia inginkan.

### b. Remaja Menengah (Usia 14-16 tahun)

Remaja mulai meningkatkan interaksi dengan kelompoknya sehingga mereka tidak bergantung pada keluarganya . dari segi pengalaman dan pemikiran yang lebih kompleks remaja sering mengajukan pertanyaan, menganalisa segala sesuatu secara menyeluruh dan cenderung mampu berfikir cara mengembangkan identitas dirinya sendiri. Masa ini remaja mulai memikirkan tentang masa depan, tujuan serta mampu membuat rencana mereka sendiri untuk kedepannya.

c. Remaja Akhir (Usia 17-19 tahun)

Remaja lebih fokus memikirkan pada rencana masa yang akan datang. Pada tahapan remaja akhir proses berfikirpun akan semakin kompleks yaitu cenderung memfokuskan masalah idealisme, toleransi, keputusan berkarir serta perannya didalam masyarakat.

3. Perubahan Psikososial

Masa remaja adalah masa peralihan emosional, intelektual dan juga kognitif. Dimana remaja lebih tertarik memahami dirinya sendiri dengan berperilaku sesuai dengan cara mereka dan mereka cenderung menganggap dirinya lebih baik daripada orang lain. Pada perubahan sosial juga mengalami perubahan yaitu hubungan sosial mereka dengan orang lain mulai tampak berbeda yaitu ditandai dengan meningkatnya hubungan dengan rekan dekat serta lebih akrab dengan rekan lawan jenis nya (Poltekkes Depkes Jakarta, 2010).

a. Ciri perubahan psikososial pada remaja awal (Usia 10-13 tahun)

- 1) Merasa cemas terhadap perubahan pada penampilan badan dan juga fisiknya.
- 2) Terjadinya perubahan pada hormonal.
- 3) Menyatakan bahwa dirinya bebas sebagai seorang individu disamping perannya sebagai anggota keluarganya.
- 4) Cenderung berperilaku anarkis dan memberontak.

- 5) Lebih suka membentuk teman geng atau kelompok.
  - 6) Remaja lebih suka menuntut keadilan , dan cenderung lebih suka memandang sesuatunya hitam putih dari sisi pandang mereka sendiri.
- b. Ciri perkembangan psikososial pada remaja pertengahan (Usia14-16 tahun)
- 1) Remaja lebih mampu dalam berkompromi.
  - 2) Belajar membuat keputusan sendiri dan berfikir secara independen.
  - 3) Remaja harus terus bereksperimen untuk menemukan citra dirinya agar orang lain merasakan kenyamanan pada dirinya.
  - 4) Remaja merasa perlu mendapatkan pengalaman baru lebih banyak dan mencoba hal baru walaupun beresiko.
  - 5) Remaja tidak hanya berfokus pada dirinya sendiri.
  - 6) Mulai mengembangkan moralitas dan juga membangun norma yang ada.
  - 7) Lebih membutuhkan banyak teman dan rasa setia kawan.
  - 8) Mulai membangun hubungan dengan lawan jenisnya.
  - 9) Rasa ingin tahu tentang banyak hal semakin tinggi serta mulai berfikir secara abstrak dan intelektual mulai berkembang.



- 10) Mulai berkembangnya keterampilan intelektual yaitu kemampuan dalam bahasa, ilmu pengetahuan dan matematika.
  - 11) Mengembangkan minat dalam bidang seni, olahraga, musik, seni lukis, basket,dll.
  - 12) Lebih senang berpetualang dan bepergian sendiri dibandingkan dengan teman sebayanya.
- c. Ciri perkembangan psikososial pada remaja akhir (Usia 17-19 tahun).
- 1) Ideal
  - 2) Terlibat dalam dunia pekerjaan dan hubungan diluar keluarganya.
  - 3) Belajar untuk mencapai kemandirian, baik dalam bidang ekonomi maupun emosional.
  - 4) Lebih suka membuat hubungan dengan lawan jenis.
  - 5) Mereka beranggapan sebagai orang dewasa yang setara dengan anggota keluarga lainnya.
  - 6) Merasa siap menjadi orang dewasa yang mandiri.
- (Poltekkes Depkes Jakarta,2010).

### **2.5.5 Masalah Kesehatan pada Remaja**

#### **1. Kecelakaan**

Kecelakaan merupakan penyebab kematian utama pada remaja dimana 74% kejadiannya tidak disengaja pada anak

usia sekitar 10-19 tahun. Kecelakaan tersebut dikaitkan dengan keracunan alkohol dan penggunaan obat terlarang.

## 2. Pembunuhan

Pembunuhan adalah masalah kematian kedua yang terjadi pada remaja usia sekitar 15-24 tahun. Sekitar 85% pembunuhan dengan senjata api terjadi pada anak berusia 13-19 tahun pada tahun 2002.

## 3. Bunuh diri

Bunuh diri adalah masalah kematian ketiga yang terjadi pada remaja usia 13-19 tahun. Pada penelitian terbaru *National Center For Health Statistics* sekitar seperlima siswa SMA pernah melakukan pembunuhan diri dalam waktu 12 tahun terakhir. Penyebab yang timbul adalah depresi dan isolasi sosial.

## 4. Penyalahgunaan obat

Masalah yang umum dilakukan pada semua pihak adalah penyalahgunaan obat salah satunya dilakukan oleh para remaja. Pada mereka yang berasal dari keluarga yang disfungsi maka resiko lebih besar untuk penggunaan kronik dan ketergantungan. Konsumsi tembakau menjadi permasalahan yang terjadi pada remaja, dimana sekitar 3 dari 10 remaja adalah perokok aktif pada masa pendidikan SMA.

#### 5. Gangguan makan

Gangguan masalah makan semakin meningkat terutama pada remaja perempuan. Permasalahannya adalah pada *Anoreksia Nervosa dan Bulimia Nervosa*. Anoreksia nervosa adalah keadaan dimana seorang menjadi kurus dengan cara membuat dirinya lapar sedangkan bulimia nervosa adalah kegiatan makan yang berlebihan dan tingkah laku untuk mencegah penambahan berat badan.

#### 6. Eksperimen Seksual

Aktivitas seksual pada remaja akhir cenderung telah menurun. Menurut *Centers For Disease Control and Preventon (2004)* sebanyak 46,5% remaja elar 9 dan 12 mengaku pernah berhubungan seks dengan bebas.

#### 7. Penyakit menular seksual

PMS menyerang remaja yang aktif melakukan hubungan seks dengan bebas setiap tahunnya. Tingginya insiden tersebut timbul lah kewajiban *skrining* PMS meskipun mereka tidak memiliki gejala.

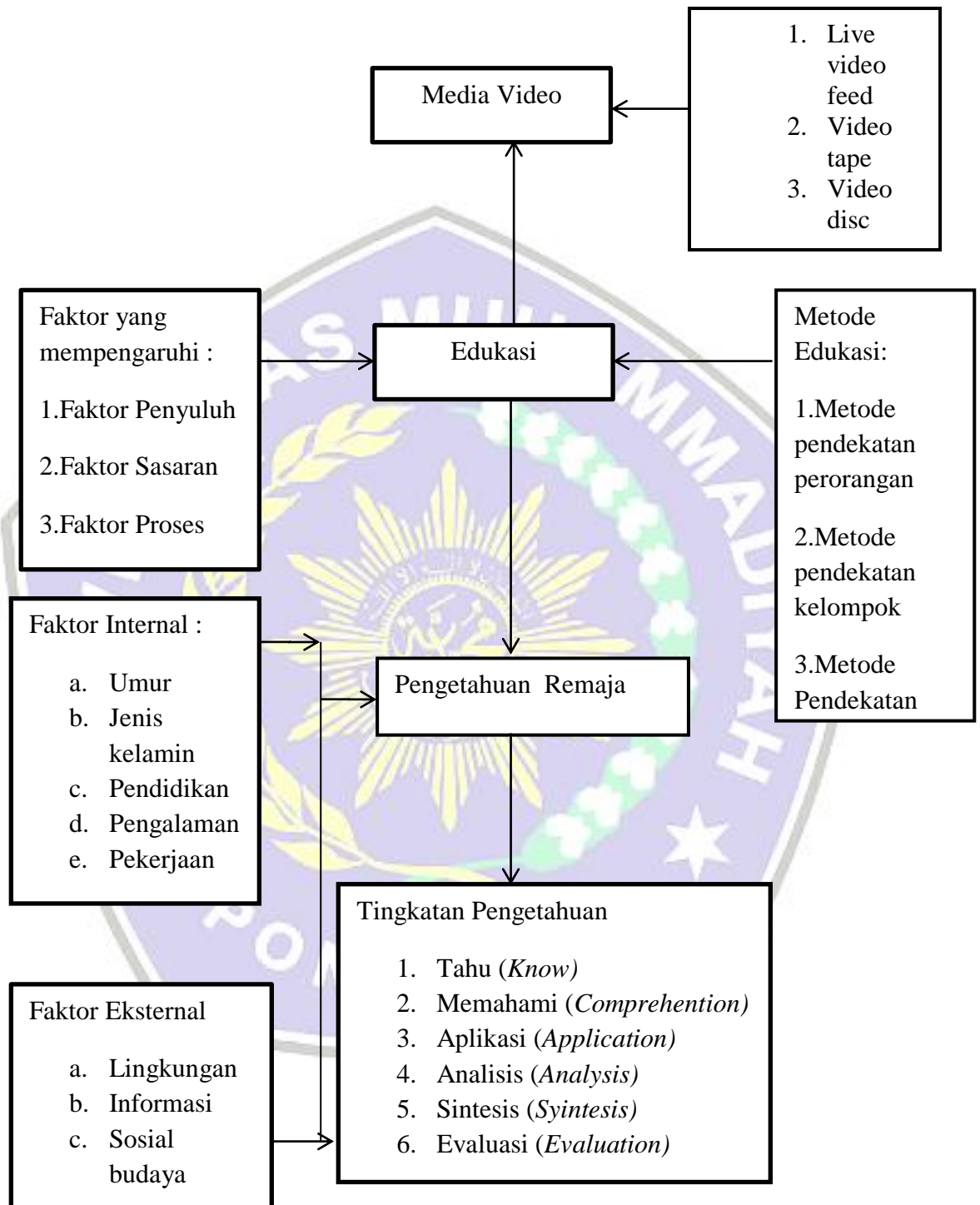
#### 8. Kehamilan

Kehamilan pada remaja terjadi pada seluruh tingkat sosial ekonomi, seluruh etnik atau agama, dan pada negara lainnya. Remaja yang hamil sebenarnya membutuhkan perhatian khusus terhadap nutrisi, pengawasan kesehatan, dan dukungan psikologis dari keluarganya. Remaja yang

akan menjadi seorang ibu juga membutuhkan perencanaan masa depan serta memperoleh perawatan harian baik bayi maupun ibunya (Potter dan Perry, 2010).



## 2.6 Kerangka Teoritis



Sumber : Wawan dan Dewi (2017) “*Teori dan pengukuran pengetahuan, sikap dan perilaku manusia*” Yogyakarta : Nuha Medika. Nursalam (2011) “*Proses dan dokumentasi keperawatan, konsep dan praktek*”. Jakarta : Salemba Medika. Notoadmojo (2012)”*Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta”.