

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Narkoba

1. Definisi Narkoba

Narkoba merupakan singkatan dari narkotika, sedangkan NAPZA adalah singkatan dari narkotika, psikotropika, dan zat adiktif. Narkoba dan napza dinilai suatu kelompok senyawa yang umumnya memiliki resiko kecanduan bagi penggunanya. Secara etimologis narkoba atau narkotika berasal dari bahasa Inggris narcose atau narcosis yang berarti menidurkan dan pembiusan. Narkotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *narke* atau *narkam* yang berarti terbius sehingga tidak merasakan apa-apa. Narkotika berasal dari perkataan *narcotic* yang artinya sesuatu yang dapat menghilangkan rasa nyeri dan dapat menimbulkan efek stupor (bengong), bahan-bahan pembius dan obat bius (12).

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengistilahkan narkoba atau narkotika adalah obat yang dapat menenangkan syaraf, menghilangkan rasa sakit, menimbulkan rasa mengantuk atau merangsang. Menurut istilah kedokteran, narkotika adalah obat yang dapat menghilangkan terutama rasa sakit dan nyeri yang berasal dari alat-alat rongga dada dan rongga perut, juga dapat menimbulkan efek diam yang lama dalam keadaan yang masih sadar serta menimbulkan adiksi atau kecanduan (13).

Sehingga dapat disimpulkan, Narkotika adalah obat atau zat yang dapat menenangkan syaraf, mengakibatkan ketidaksadaran, atau pembiusan, menghilangkan rasa nyeri dan sakit, menimbulkan rasa mengantuk atau merangsang, dapat menimbulkan efek stupor, serta dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan, dan yang ditetapkan oleh Menteri kesehatan sebagai Narkotika (14).

2. Jenis-jenis Narkoba

a. Opioida (Morfin)

Opioida (morphine) adalah zat yang diekstrasi dari opium dengan proses maserasi opium di air, kemudian diendapkan dengan amonia, digunakan sebagai obat penghilang rasa nyeri dan penenetrant.

b. Ganja

Ganja adalah tanaman setahun yang mudah tumbuh, merupakan tanaman berumah dua (pohon yang satu berbunga jantan, yang satu berbunga betina), pada bunga betina terdapat tudung bulu-bulu runcing mengeluarkan damar yang dikeringkan, damar dan daun mengandung zat narkotika aktif, terutama tetrahidrokanabinol, yang dapat memabukkan, sering dijadikan ramuan tembakau untuk rokok; Cannabis sativa Kokain (15).

c. Kokain

Kokain adalah pohon yang daunnya mengandung zat kokaina, dapat merusakkan paru-paru dan melemahkan saraf otot, berasal dari Amerika Selatan; erythroxylum coca.

d. Psikotropika

Psikotropika adalah zat atau obat, baik alamiah maupun sintesis dan bukan narkotika yang dapat menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku. Jenis-jenisnya antara lain:

- 1) Ecstasy
- 2) Methamphetamine.
- 3) Benzodiazepin.
- 4) Amphetamine Type Stimulan (ATS).

e. Alkohol

Alkohol (Ethanol atau ethyl alcohol) adalah hasil fermentasi/peragian karbonhidrat dari butir padi-padian, cassava, sari buah anggur, dan nira.

f. Zat adiktif.

Zat adiktif adalah zat-zat selain Narkotika dan Psikotropika seperti alkohol atau etanol atau mentol, tembakau, gas yang dihirup, maupun zat pelarut yang dapat menimbulkan ketergantungan.

g. Sabu

Berbentuk seperti bumbu masak, yakni kristal kecil-kecil berwarna putih, tidak berbau, serta mudah larut dalam air alkohol. Pemakaianya segera akan aktif, banyak ide, tidak merasa lelah meski sudah bekerja lama, tidak merasa lapar, dan memiliki rasa percaya diri yang besar.

h. Sedativa / Hipnotika

Di dunia kedokteran terdapat jenis obat yang berkhasiat sebagai obat penenang, dan golongan ini termasuk psikotropika golongan IV.

3. Bahaya Narkoba

- a. Otak dan syaraf dipaksa untuk bekerja di luar kemampuan yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak wajar.
- b. Peredaran darah dan Jantung dikarenakan pengotoran darah oleh zat-zat yang mempunyai efek yang sangat keras, akibatnya jantung di rangsang untuk bekerja di luar kewajiban.
- c. Pernapasan tidak akan bekerja dengan baik dan cepat lelah sekali.
- d. Penggunaan lebih dari dosis yang dapat ditahan oleh tubuh akan mendatangkan kematian secara mengerikan.
- e. Timbul ketergantungan baik rohani maupun jasmani sampai timbulnya keadaan yang serius karena putus obat.

4. Faktor-faktor yang menyebabkan Penyalahgunaan Narkoba

- a. Tersedianya narkoba dan zat adiktif yang bisa diperoleh darimana pun seperti dari teman
- b. Faktor kepribadian ada 5 tipe dalam pencegahan narkoba;
 - 1) Kepribadian ingin melanggar,
 - 2) Mudah kecewa, mudah bosan atau jenuh,
 - 3) Sebagai bentuk aktualisasi diri (beranggapan menjadi hebat dan keren),
 - 4) Mengalami kesulitan dalam bergaul sehingga mudah terbawa arus dan terjerumus dalam narkoba,
 - 5) Tidak bisa mengambil keputusan yang bijaksana.

c. Faktor Lingkungan

1) Faktor keluarga

- a) Anak yang tidak Bahagia dalam keluarganya
 - (1) Keluarga yang tidak utuh
 - (2) Suasana rumah yang diwarnai pertengkaran terus menerus
 - (3) Hubungan keluarga terputus
 - (4) Kurang komunikasi dalam keluarga.
- b) Menyayangi anak terlalu berlebihan, tergantung kepada orang tua dan kurang percaya diri dan kurang rasa dihargai.
- c) Orang tua yang meliki harapan terlalu tinggi dan tidak sesuai dengan kemampuan anak sehingga anak menjadi frustasi.
- d) Berkomunikasi dengan cara yang salah
- e) Orang tua pengguna narkoba dan peminum alkohol.

5. Pencegahan Narkoba

Pencegahan narkoba merupakan upaya yang penting untuk mengurangi penyalahgunaan dan dampak negatifnya (16). Berikut adalah beberapa pendekatan pencegahan menurut para ahli:

- a) Pendidikan dan Kesadaran : Menurut banyak ahli, pendidikan yang tepat tentang risiko dan konsekuensi penggunaan narkoba sangat penting. Program pendidikan yang menjelaskan efek jangka pendek dan jangka panjang dari narkoba dapat membantu mengurangi niat untuk mencoba.
- b) Pengembangan Keterampilan : Ahli psikologi menekankan pentingnya pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Anak-anak dan remaja yang memiliki keterampilan untuk mengatasi tekanan teman

sebaya dan manajemen stres lebih cenderung menolak penggunaan narkoba.

- c) Keterlibatan Keluarga : Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam kehidupan anak-anak mereka dapat berfungsi sebagai perlindungan. Komunikasi terbuka tentang narkoba dan nilai-nilai keluarga yang kuat dapat mengurangi risiko penyalahgunaan.
- d) Dukungan Komunitas : Program pencegahan yang melibatkan komunitas, seperti kegiatan olahraga, seni, atau pelayanan masyarakat, dapat memberikan alternatif positif dan mengurangi kesempatan untuk terlibat dalam penggunaan narkoba.
- e) Intervensi Dini : Para ahli menganjurkan deteksi dini dan intervensi untuk individu yang berisiko, termasuk dukungan psikologis atau konseling, untuk membantu mereka sebelum terjerumus lebih jauh ke dalam penyalahgunaan narkoba.
- f) Perubahan Kebijakan : Ahli kebijakan publik menyarankan pentingnya regulasi dan kebijakan yang mendukung pencegahan, seperti pembatasan iklan obat-obatan dan penyediaan layanan rehabilitasi yang mudah diakses.

Dengan pendekatan yang holistik dan melibatkan berbagai pihak, upaya pencegahan narkoba dapat lebih efektif dalam mengurangi prevalensi penyalahgunaan narkoba di masyarakat.

B. Konsep Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat atau mengenali kembali nama, kata, inspirasi, rumus, dan sebagainya. Pengetahuan merupakan hasil dari keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga dengan suatu objek tertentu. Pengetahuan ini adalah domain penting agar terbentuk perilaku terbuka atau *open behavior*. Pengetahuan atau knowledge adalah hasil penginderaan manusia terhadap suatu objek melalui pancaindra yang dimilikinya (17). Panca indra manusia meliputi pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. Intensitas perhatian dan persepsi objek dipengaruhi oleh waktu penginderaan untuk menghasilkan pengetahuan tersebut. Indra pendengaran dan pengelihatan adalah sumber utama pengetahuan seseorang.

Aspek positif dan negatif dari pengetahuan seseorang tentang suatu objek dapat memengaruhi sikap mereka terhadap objek tersebut. bertindak dan jika ada lebih banyak elemen dan hal-hal yang baik yang diketahui dapat berdampak positif pada objek terkenal. Pengetahuan dapat dipengaruhi dari faktor pendidikan formal, rata-rata berpendidikan tinggi maka akan semakin luas pengetahuannya. Tetapi berpendidikan rendah tidak mutlak berpengetahuan rendah pula. Karena peningkatan pengetahuan tidak hanya diperoleh dari Pendidikan formal saja tetapi dapat dari mana saja (18).

Pengetahuan menjadi tiga kategori (17) : 1) pengetahuan faktual, yaitu pengetahuan berasal dari berita yang tersebar luas; 2) Pengetahuan konseptual, atau pengetahuan yang dapat didefinisikan dengan cara tertentu interaksi antara komponen utama dalam struktur yang lebih besar, dan semuanya berfungsi dan berfungsi bersama; 3) pengetahuan prosedural, atau pengetahuan tentang cara untuk melakukan suatu hal tertentu; 4) keahlian metakognitif, yang berarti bahwa pengetahuan terdiri dari pemahaman luas dan khusus.

2. Tingkatan Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda. Dibagi menjadi 6 tingkat pengetahuan, yaitu:

a. *Tahu (Know)*

Tahu diartikan sebagai mengingat memori yang ada sebelumnya setelah adanya pengamatan terhadap sesuatu secara spesifik dan seluruh bahan atau ransangan yang telah diterima. Kata kerja ini digunakan untuk mengukur orang yang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu dapat menyebutkan, mengidentifikasi, menguraikan, menyatakan dan sebagainya.

b. *Memahami (comprehension)*

Untuk memahami suatu objek tidak hanya sekedar tahu tapi harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui. Orang yang telah paham terhadap suatu objek dan materi harus dapat

menjelaskan, menyebutkan contoh, menarik kesimpulan, serta menentukan terhadap suatu objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi dimaksud bila orang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan ataupun mengaplikasikan prinsip yang diketahui pada situasi yang lain. Aplikasi bisa diartikan aplikasi penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, rencana program dalam situasi yang lain.

d. Analisis (*Analysis*)

Ialah kemampuan seseorang menjabarkan lalu mencari hubungan antar komponen suatu objek yang diketahui. Indikasi pada tingkatan ini ialah jika orang tersebut bisa memisahkan, mengelompokkan, membedakan, membuat diagram terhadap pengetahuan objek tersebut.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Kemampuan dalam merangkum suatu hubungan yang logis dari komponen pengetahuan yang sudah dimilikinya. Artinya suatu kemampuan untuk Menyusun formulasi yang sudah ada sebelumnya.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian ini berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Pemahaman, realitas, minat, rasa ingin tahu, pikiran dan nalar, akal sehat, dan minat adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

(19). Komponen yang mempengaruhi pengetahuan adalah pendidikan, berita, dan pengalaman (17).

a. Pendidikan Formal

Pendidikan formal, seperti sekolah dan universitas, berperan penting dalam membentuk pengetahuan individu. Pendidikan memberikan akses ke berbagai bentuk modal, termasuk modal budaya, yang sangat mempengaruhi cara individu memahami dan mengolah informasi.

b. Pengalaman Pribadi

Pengalaman individu juga merupakan faktor kunci dalam pengembangan pengetahuan. Pengetahuan diperoleh melalui siklus pengalaman, refleksi, konsep abstrak, dan eksperimen aktif.

c. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial, termasuk keluarga, teman, dan komunitas, berpengaruh besar terhadap pengetahuan. Pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif, di mana individu belajar melalui kolaborasi dan komunikasi dengan orang lain.

d. Teknologi Informasi

Di era digital, akses terhadap informasi melalui teknologi sangat mempengaruhi pengetahuan. Generasi muda, yang dikenal sebagai "*digital natives*", memiliki kemampuan untuk mengakses dan memproses informasi dengan cepat berkat kemajuan teknologi.

e. Motivasi dan Minat

Motivasi intrinsik dan minat individu dalam suatu bidang sangat mempengaruhi seberapa banyak pengetahuan yang dapat diperoleh.

Pentingnya kebutuhan untuk otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam meningkatkan motivasi belajar.

f. Budaya dan Tradisi

Budaya dan tradisi suatu masyarakat juga membentuk cara pandang dan pemahaman individu. Pengetahuan tidak hanya bersifat individu tetapi juga terikat dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan sangat kompleks dan saling terkait. Kombinasi dari pendidikan, pengalaman, lingkungan sosial, teknologi, motivasi, dan budaya memainkan peran penting dalam membentuk pengetahuan individu. Oleh karena itu, pemahaman tentang berbagai faktor ini dapat membantu dalam pengembangan strategi pendidikan dan pembelajaran yang lebih efektif (20).

C. Konsep Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap merupakan pandangan atau kecenderungan ekspresi seseorang terhadap suatu objek yang dikenal dengan cara pandang terhadap benda dan orang yang berupa suka atau tidak suka. Sikap adalah cara orang memandang atau menilai masalah kesehatan, penyakit, dan faktor risiko kesehatan. Ini adalah sindrom atau kumpulan gejala sebagai respons terhadap suatu stimulus atau objek. karena memerlukan pemikiran, perasaan, perhatian, dan gejala mental yang berbeda (21)

Persepsi adalah pola perilaku, yang mencakup perasaan yang mendukung (*favorable*) atau tidak mendukung (*unfavorable*) pada suatu objek. kesiapan atau kecenderungan antisipatif, kecenderungan untuk

menyesuaikan diri dalam konteks sosial, atau secara sederhana sebagai tanggapan terhadap dorongan sosial yang telah direncanakan. Selain itu, perspektif dapat dianggap sebagai elemen atau evaluasi yang memiliki efek positif atau negatif terhadap subjek (22).

Pendapat seseorang terhadap suatu objek atau stimulus tertentu terdiri dari pendapat dan emosi, seperti senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-buruk, dan sebagainya. Perasaan yang mendukung atau menentang objek tersebut juga termasuk dalam perspektif.

2. Komponen Sikap

Sikap mempunyai tiga komponen pokok (23), yaitu:

a. Kepercayaan (kognitif)

Keyakinan manusia terhadap pemahaman yang diterima dari suatu hal dikenal sebagai komponen kognitif. Keyakinan seseorang dalam memahami sesuatu adalah dasar dalam pengetahuan seseorang tentang hal itu.

b. Komponen afektif merujuk pada masalah emosional atau perasaan individu terhadap suatu objek. Komponen afektif menjelaskan bahwa seseorang dapat memiliki perasaan terhadap suatu objek, yang dapat berupa rasa senang atau tidak suka.

c. Kecenderungan untuk bertindak (konatif), komponen konatif adalah kecenderungan individu untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan dan perasaan individu terhadap suatu objek. Ketiga komponen itu secara bersama-sama membentuk suatu sikap yang utuh (*total attitude*) dan dipengaruhi oleh pengetahuan, pikiran, keyakinan dan emosi.

3. Tingkatan Sikap

Sikap mempunyai beberapa tingkatan (24), diantaranya :

- a. Menerima (*receiving*), pada tingkat ini individu mau memperhatikan stimulus yang diberikan berupa objek atau informasi tertentu.
- b. Merespon (*responding*), pada tingkat ini individu akan memberikan jawaban apabila ditanya mengenai objek tertentu dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Usaha individu untuk Sikap Proses Stimulus Reaksi Tingkah laku (terbuka) Stimulus Rangsangan menjawab dan menyelesaikan tugas yang diberikan merupakan indikator bahwa individu tersebut telah menerima ide tersebut terlepas dari benar atau salah usaha yang dilakukan oleh individu tersebut.
- c. Menghargai (*valuing*), pada tingkat ini individu sudah mampu untuk mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah, berarti individu sudah mempunyai sikap positif terhadap suatu objek tertentu.
- d. Bertanggung jawab (*responsible*), pada tingkat ini individu mampu bertanggung jawab dan siap menerima resiko dari sesuatu yang telah dipilihnya. Tingkat ini merupakan sikap tertinggi dalam tingkatan sikap seseorang untuk menerima suatu objek atau ide baru.

4. Fungsi Sikap

Pendekatan fungsional sikap menjelaskan alasan di balik pemertahanan sikap-sikap tertentu. Proses ini dilakukan melalui penelitian terhadap motivasi dasar, yaitu kebutuhan yang terpenuhi ketika sikap

tersebut dipertahankan (25). Mengemukakan lima fungsi dasar sikap, yaitu:

a. Fungsi penyesuaian

Yaitu sikap yang dikaitkan dengan praktis atau manfaat dan menggambarkan keadaan keinginannya atau tujuan.

b. Fungsi pembela ego

Yaitu sikap yang diambil untuk melindungi diri dari kecemasan atau ancaman harga dirinya.

c. Fungsi expresi nilai

Yaitu sikap yang menunjukkan nilai yang diambil individu bersangkutan.

d. Fungsi pengetahuan

Setiap individu memiliki motif untuk ingin tahu, ingin mengerti, ingin banyak mendapat pengalaman dan pengetahuan, yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Fungsi penyesuaian emosi

Yaitu sikap yang diambil sebagai bentuk adaptasi dengan lingkungannya.

5. Faktor Yang Mempengaruhi Sikap

a. Pengalaman pribadi

Pengalaman yang telah atau sedang kita alami akan mempengaruhi persepsi kita terhadap stimulus sosial. Respons yang kita berikan akan membentuk sikap kita.

b. Kebudayaan

Kebudayaan di mana kita tinggal dan dibesarkan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Ketika kita hidup dalam budaya dengan norma yang longgar terkait pergaulan heteroseksual, kemungkinan besar kita akan mendukung kebebasan dalam hal tersebut.

c. Orang lain yang dianggap penting

Seseorang yang dianggap penting, yang diharapkan persetujuannya terhadap gerak dan tingkah laku serta pendapat kita, seseorang yang tidak ingin kecewakan atau berarti khusus bagi kita, akan sangat memengaruhi pembentukan sikap kita terhadap suatu hal. Di antara orang yang biasanya dianggap penting bagi individu adalah orang tua, orang yang status sosialnya lebih tinggi, teman sebaya, teman dekat, guru, teman kerja, istri atau suami, dan lain-lain.

d. Media Massa

Media massa adalah alat komunikasi yang penting. Ragam media massa memiliki dampak signifikan dalam membentuk opini dan keyakinan masyarakat. Ada informasi terbaru mengenai suatu hal yang dapat memberikan dasar kognitif baru untuk pembentukan sikap terhadap hal tersebut.

e. Institusi atau Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama

Lembaga pendidikan serta lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap karena keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu.

f. Faktor emosi dalam diri individu

Sikap yang dipengaruhi oleh faktor emosi dalam diri individu menunjukkan betapa pentingnya peran emosi dalam pembentukan dan perubahan sikap. Memahami hubungan ini dapat membantu dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pemasaran, dan terapi, untuk mengoptimalkan pengaruh emosi dalam membentuk sikap yang diinginkan. Dengan mengenali dan mengelola emosi, individu dapat lebih baik dalam mengembangkan sikap yang positif dan konstruktif dalam kehidupan sehari-hari.

Sikap seseorang tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi. Kadang-kadang, sebuah sikap adalah ungkapan dari emosi yang bertindak sebagai cara untuk mengalirkan atau mengalihkan emosi serta mekanisme pertahanan ego.

D. Konsep Remaja Usia Sekolah

1. Pengertian

Menurut WHO, 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. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa.

Remaja adalah periode perkembangan seseorang dari saat pertama kali mereka menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder hingga saat mereka mencapai kematangan seksual. perkembangan mental dan pola

identifikasi dari anak-anak hingga dewasa, serta pergeseran dari ketergantungan sosial ekonomi yang total ke situasi yang relatif independen (26).

2. Klasifikasi Remaja

Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental (27). Sehingga dapat dikelompokkan remaja terbagi dalam tahapan berikut ini :

a. Pra Remaja (11 atau 12-13 atau 14 tahun)

Pra remaja ini sangat singkat, kurang lebih satu tahun; laki-laki berusia 12 atau 13 tahun dan 13 atau 14 tahun. Selain itu, fase ini disebut sebagai fase negatif karena terlihat tingkah laku yang cenderung negatif. Fase yang menantang dalam hubungan komunikasi antara anak dan orang tua mereka.

b. Remaja Awal (13 atau 14 tahun - 17 tahun)

Pada tahap ini, perubahan sangat pesat dan mencapai puncaknya. Dalam banyak hal, orang-orang di usia ini mengalami ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan. Ia mencari identitas karena statusnya saat ini tidak jelas. Pola hubungan sosial sedang berkembang. Remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri, seperti orang dewasa muda. Pada tahap ini, pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistik, dan semakin banyak waktu dihabiskan di luar keluarga.

Pencapaian kemandirian dan identitas menjadi sangat penting.

c. Remaja Lanjut (17-20 atau 21 tahun)

Dia ingin menarik perhatian dan menonjol, yang membedakannya dari remaja awal. Ia bersemangat, idealis, dan penuh energi. Ia ingin menjadi tidak tergantung pada emosional dan berusaha menjadi dirinya sendiri.

3. Ciri-ciri Remaja

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya (28), ciri-ciri tersebut adalah :

a. Masa remaja adalah periode penting

Sikap dan perilaku individu selama periode tersebut memengaruhi seberapa penting periode tersebut. akibat langsung jangka panjang tetap signifikan karena konsekuensi fisik dan psikisnya. Remaja sebagai periode transisi Selama setiap interval waktu peralihan, status seseorang tidak jelas dan peran yang harus diselesaikan.

b. Masa remaja sebagai masa perubahan

Tingkat perubahan fisik seseorang sebanding dengan tingkat perubahan sikap dan perilakunya selama masa remaja. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan sangat cepat, perubahan sikap dan perilaku juga terjadi dengan sangat cepat, sementara ketika perubahan fisik menurun, perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

- c. Masa remaja sebagai usia bemasalah

Setiap periode mempunyai masalahnya swendiri-sendiri, namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh laki-laki maupun perempuan.

- d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan anak perempuan. Lamban laun mereka mendambakan identitas diri.

4. Tugas dan Perkembangan Remaja

Salah satu tugas perkembangan yang seharusnya dilakukan oleh remaja adalah menerima keadaan fisik mereka dan mempergunakannya (29). Mereka dapat melakukan penyesuaian diri terhadap perubahan tubuh mereka dengan menyesuaikan penampilan mereka, seperti memilih pakaian yang sesuai dengan ukuran mereka dan tetap bersih.

Tugas-tugas perkembangan masa remaja sebagai berikut:

- a. Membangun hubungan baru dan lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita;
- b. Menerima dan menggunakan peran sosial pria dan wanita; dan
- c. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- d. Menjadi bebas emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya
- e. Mempersiapkan karier dan keluarga untuk masa depan.

Selanjutnya, tanggung jawab perkembangan untuk anak-anak berusia 12 hingga 18 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan aspek biologis;

- b. Menerima peran dewasa berdasarkan kebiasaan masyarakat sendiri;
- c. Mendapatkan kebiasaan emosional dari orang tua atau orang dewasa lain;
- d. Mendapatkan perspektif hidup sendiri; dan
- e. Merealisasikan suatu identitas dan dapat berpartisipasi dalam kebudayaan sendiri.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa beberapa tugas perkembangan remaja termasuk mencari dan membangun identitas diri. Mereka juga diharapkan untuk menerima keadaan fisik dan memanfaatkannya dengan baik, mempersiapkan diri untuk karir ekonomi dan perkawinan, serta diperlukan untuk berperilaku dengan cara yang memutuskan apa yang penting dan perlu untuk menghindari pola kekanakan dirancang dan dibuat standar tindakan untuk mengevaluasi perilaku dirinya sendiri dan tindakan orang lain. Sebaliknya, remaja memiliki tanggung jawab untuk menghadapi masa dewasa dengan cara mempersiapkan karier keuangan dan mencapai independensi emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, serta mempersiapkan keluarga dan pernikahan (30).

E. Edukasi Kesehatan

1. Definisi Edukasi Kesehatan

Edukasi Kesehatan adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan individu tentang kesehatan, terutama dalam hal pengelolaan faktor risiko penyakit dan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan status kesehatan

peserta, mencegah penyakit kambuh, serta membantu proses pemulihan (31).

Edukasi kesehatan di Indonesia didefinisikan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan masyarakat melalui proses pembelajaran yang melibatkan masyarakat secara aktif, dari, oleh, untuk, dan bersama mereka. Tujuannya adalah agar masyarakat mampu menolong dirinya sendiri dan mengembangkan aktivitas berbasis sumber daya lokal, yang selaras dengan nilai-nilai sosial budaya setempat, serta didukung oleh kebijakan publik yang berorientasi pada kesehatan (32).

2. Tujuan Edukasi Kesehatan

Tujuan dari pendidikan kesehatan adalah domain yang ingin dicapai melalui pendidikan kesehatan. Tujuan ini berfokus pada mengubah perilaku yang merugikan kesehatan atau tidak sesuai dengan norma kesehatan menjadi perilaku yang mendukung kesehatan atau selaras dengan norma-norma kesehatan. Pendidikan kesehatan memiliki beberapa tujuan antara lain: (33)

- a. Tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga, dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku sehat dan lingkungan sehat, serta pera aktif dalam upaya meuwjudkan derajat kesehatan yang optimal.
- b. Terbentuknya perilaku sehat pada individu, keluarga, dan mental maupun sosisal sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian.

- c. Menurut WHO, tujuan penyuluhan kesehatan adalah untuk mengubah perilaku perseorangan atau masyarakat dalam bidang kesehatan.

F. Konsep Video Animasi

1. Pengertian

Video dapat digunakan untuk merekam, menangkap, memproses, dan mentransmisikan gambar bergerak. disimpan melalui saluran televisi, film, dan video *tape* atau jenis media non-komputer lainnya. Setiap frame yang disebutkan di atas ditunjukkan dengan menggunakan signal listrik yang dikenal sebagai gelombang analog atau video yang memiliki bagian video seperti pencahayaan, warna dan kesatuan setiap gambarnya (34).

Video animasi adalah bentuk media visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan kadang-kadang teks untuk menyampaikan pesan atau cerita. Berikut adalah beberapa pandangan dari para ahli mengenai video animasi. Video animasi sebagai proses menciptakan ilusi gerakan dengan menampilkan gambar dalam urutan yang cepat. Hal ini menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan menarik. Sedangkan Animasi adalah seni dan teknik dalam menciptakan gambar bergerak, yang dapat digunakan untuk pendidikan, hiburan, atau tujuan komersial (35).

Video animasi bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat yang sangat efektif untuk pendidikan, pemasaran, dan komunikasi. Dengan kombinasi teknologi dan seni, video animasi mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah diingat (36).

2. Keuntungan dan Kerugian Video

a. Keuntungan

- 1) Dapat menambah semangat bagi yang melihatnya.
- 2) Menambah perhatian pada yang melihatnya.
- 3) Mengklarifikasi 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.

3. Karakteristik Media Video Animasi

Alat atau media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Alat atau media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yaitu :

- a. Media video animasi memiliki audio dan video yang tayang secara bersamaan.
- b. Media video animasi dapat ditayangkan pada gadget, bantuan proyektor dan laptop, media video animasi dapat ditayangkan berulang kali.
- c. Isi dalam video sesuai dengan materi dan karakter siswa.
- d. Media video harus menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa

4. Pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap

Dalam pengaruh pendidikan kesehatan berbasis media video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS (37), didapatkan hasil sebelum diberikan pengetahuan dimana responden sebanyak 13 orang (13,7%) berkategori baik, cukup 29 orang (30,5%) dan kurang sebanyak 53 orang (55,8%) dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media video kategori cukup 12 orang (12,6%), dan baik adalah sebanyak 83 orang (87,4%) .

Sementara itu (38), dalam pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang penerapan protokol kesehatan didapatkan hasil analisis rerata pengetahuan siswa tentang protokol kesehatan adalah pre test (5,24), post test (8,17) sedangkan hasil analisis rerata sikap siswa tentang protokol kesehatan adalah pre test (28,30), post test (34,52). Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh peningkatan skor pengetahuan dan sikap siswa yang diberikan Video Animasi dengan p value = 0,000.

G. Video Animasi Pencegahan Narkoba

1. Definisi Video Animasi Pencegahan Narkoba

Video animasi pencegahan narkoba adalah media komunikasi visual yang memanfaatkan ilustrasi bergerak untuk menyampaikan pesan-pesan edukatif dan informatif tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Video ini dirancang untuk memberikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda. Dengan

memadukan elemen visual, audio, dan narasi, video animasi dapat menyampaikan pesan secara lebih efektif dibandingkan media statis.

2. Manfaat Video Animasi Pencegahan Narkoba

- a. Peningkatan Kesadaran: Membantu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang risiko dan bahaya narkoba.
- b. Media Edukasi: Menjadi alat pembelajaran yang interaktif untuk siswa, mahasiswa, atau masyarakat umum.
- c. Komunikasi yang Efektif: Menyampaikan pesan secara menarik sehingga lebih mudah diterima oleh audiens.
- d. Memotivasi Perubahan Perilaku: Memberikan inspirasi untuk menghindari penyalahgunaan narkoba dan memilih gaya hidup sehat.
- e. Jangkauan Luas: Dapat diakses melalui berbagai platform digital, seperti media sosial atau YouTube, sehingga menjangkau audiens yang lebih besar.

3. Kelebihan Video Animasi Pencegahan Narkoba

- a. Visual yang Menarik : Animasi mampu menarik perhatian penonton, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan konten visual.
- b. Fleksibilitas Pesan : Pesan dapat disesuaikan dengan karakteristik target audiens.
- c. Mudah Diakses : Video dapat disebarluaskan secara online, memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja.
- d. Efisiensi Penyampaian : Informasi kompleks dapat disederhanakan melalui ilustrasi dan narasi visual.

- e. Daya Ingat Tinggi : Kombinasi gambar dan suara membantu audiens lebih mudah mengingat pesan.

4. Kelemahan Video Animasi Pencegahan Narkoba

- a. Biaya Produksi : Membuat video animasi berkualitas tinggi membutuhkan anggaran yang cukup besar.
- b. Durasi Terbatas : Keterbatasan durasi video dapat membatasi jumlah informasi yang dapat disampaikan.
- c. Tantangan Pemahaman : Tidak semua orang dapat langsung memahami pesan animasi jika penyampaiannya kurang jelas atau terlalu kompleks.
- d. Ketergantungan Teknologi : Aksesibilitas video bergantung pada perangkat elektronik dan koneksi internet.
- e. Persaingan Konten : Di tengah banyaknya video online, sulit memastikan audiens menonton video tertentu.

H. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada kajian atau studi yang memiliki hubungan atau kaitan erat dengan topik, masalah, atau pertanyaan penelitian yang sedang dibahas atau diselidiki. Dalam konteks ilmiah atau akademis, penelitian yang relevan adalah penelitian yang memberikan kontribusi langsung terhadap pemahaman atau pengembangan pengetahuan dalam bidang tertentu yang sedang diteliti (39). Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini .

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu Yang Relevan

NO	Judul Penelitian/ Pengarang	Tujuan	Metode	Hasil/ Kesimpulan
1	<p><i>Efektivitas Media Video Animasi dan E-book terhadap Pengetahuan Remaja dalam Penatalaksanaan Penyalahgunaan Narkoba (40)</i></p> <p>Winda Triana, Ary Irfan, Solihin Sayuti, Alfari</p> <p><i>Journal Of Telenursing</i>, Desember 2022</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi dan e-book terhadap pengetahuan remaja dalam penatalaksanaan penyalahgunaan narkoba di SMPN 19 Kota Jambi.</p>	<p>Metode yang digunakan adalah <i>quasi eksperiment two group pretest-posttest</i>. Penelitian ini dilakukan di SMPN 19 Kota Jambi yang melibatkan 47 responden. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara proportional random sampling dan dianalisis menggunakan uji paired sample t-test.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media video animasi dan e-book mengalami peningkatan. Selisih rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media video animasi adalah sebanyak 1,3; selisih nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media e-book sebanyak 1,25%;</p>

NO	Judul Penelitian/ Pengarang	Tujuan	Metode	Hasil/ Kesimpulan
2.	<p><i>Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Dalam Menanamkan Sikap Anti Narkoba di Sekolah Dasar (41)</i></p> <p>Riski Ananda Tita Mulyati Yayang Furi Furnamasari</p> <p><i>Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2023</i></p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, belum adanya penyuluhan dan bimbingan mengenai bahaya narkoba di SDN Kalibaru 07 Pagi, serta faktor lingkungan sekitar sekolah.. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk mengembangkan media video animasi stop motion yang bertujuan untuk menghasilkan video animasi stop motion yang praktis dan efektif. Penelitian</p>	<p>Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap desain meliputi perancangan GBPM dan storyboard sebagai acuan dalam mengembangkan media video animasi stop motion.</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran video animasi stop motion ini menggunakan metode penelitian Design and Development dan prosedur penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Cahyadi (2019, hlm. 35), yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Media pembelajaran video animasi stop motion ini dikembangkan agar peserta didik dapat menanamkan sikap anti narkoba sedari dulu</p>
3.	<p><i>Desain Animasi 2D Pengetahuan Dasar Bahaya Narkoba Bagi Pemuda dengan Metode PTP Pada Dispora Kendal</i></p> <p>Setiyo Prihatmoko, Sumaryanto, Raffidah Zaki (42)</p> <p><i>Jurnal Ilmiah Komputer Grafis ,</i></p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keefektivitasan desain animasi 2D terhadap pengetahuan dasar bahaya narkoba bagi pemuda dengan metode PTP.</p>	<p>Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) karena metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu,</p>	<p>Efektifitas dan komunikatifnya video animasi dilihat dari hasil perhitungan kuesioner pada BAB IV bahwa dari 35 Responden memberikan tanggapan yang sangat positif yaitu valid dan reliable atau dapat dipercaya. Video animasi 2D dampak penyalahgunaan narkoba ini</p>

NO	Judul Penelitian/ Pengarang	Tujuan	Metode	Hasil/ Kesimpulan
	2023		dan menguji keefektifan produk tersebut.	mudah dipahami dan menarik bagi masyarakat luas.
4.	<p><i>Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Video Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Penyalahgunaan NAPZA di SMPN 5 Kota Bengkulu (43)</i></p> <p>Iguh Al Mufqiqi, Bintang Agustina Pratiwi, Emi Kosvianti, Nopia Wati</p> <p><i>Jurnal Mitra Rafflesia , 2024</i></p>	penelitian ini akan melihat bagaimana edukasi melalui media video mempengaruhi pemahaman siswa tentang penyalahgunaan narkoba.	<p>Metode: Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental. 1.023 orang menjadi sampel, dan 52 sampel dikumpulkan menggunakan metode random sampling. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus hingga September 2022, dan data dikumpulkan menggunakan desain One Group Pretest Posttest.</p>	<p>Rata-rata pengetahuan sebelum diberikan edukasi sebesar 4,65 dan setelah diberikan edukasi meningkat menjadi 7,67. Terdapat pengaruh edukasi menggunakan video terhadap pengetahuan siswa.</p> <p>Kesimpulan : Media edukasi video sangat tepat digunakan untuk meningkatkan pemahaman remaja tentang NAPZA.</p>
5.	<p><i>Efektivitas Penontonan Video Anti Narkoba Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Bahaya Narkoba</i></p> <p>Abdul Halim</p> <p>Tahun 2020</p>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif video anti narkoba dalam meningkatkan pemahaman siswa SMP Negeri 3 Siak Hulu Kabupaten Kampar tentang bahaya narkoba.	<p>Studi ini adalah eksperimen tanpa kelas kontrol dan menggunakan desain satu kelompok pretest-posttest. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif presentatif dan pengumpulan data melalui angket. Siswa SMP Negeri 3 Siak Hulu Kabupaten adalah sampel penelitian ini.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa penontonan video anti narkoba efektif terhadap pengetahuan siswa SMP Negeri 3 Siak Hulu Kabupaten Kampar pada bahaya narkoba dengan hasil thitung $>$ tabel ($14,08 > 2,04$) untuk 5% yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak</p>

Perbedaan antara penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan “Pengaruh Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi Terhadap Pencegahan Narkoba Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Kelas VIII di SMPN 5 Kota Jambi” yaitu :

1. Penelitian ini secara bersamaan mengukur pengetahuan dan sikap, sedangkan beberapa penelitian terdahulu hanya fokus pada salah satu aspek atau menambahkan variable lain.
2. Subjek fokus pada siswa sekolah negeri, sedangkan penelitian terdahulu melibatkan jenjang Pendidikan dan hanya kalangan remaja.

I. Kerangka Teori

1. Teori Lawrence Green

Setiap individu memiliki perilakunya sendiri yang berbeda dengan individu lain, termasuk pada kembar identik sekalipun. Perilaku tidak selalu mengikuti urutan tertentu sehingga terbentuknya perilaku positif tidak selalu dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap positif. Green (1980) mengklasifikasikan beberapa faktor penyebab sebuah tindakan atau perilaku:

a. Faktor pendorong (*predisposing factor*)

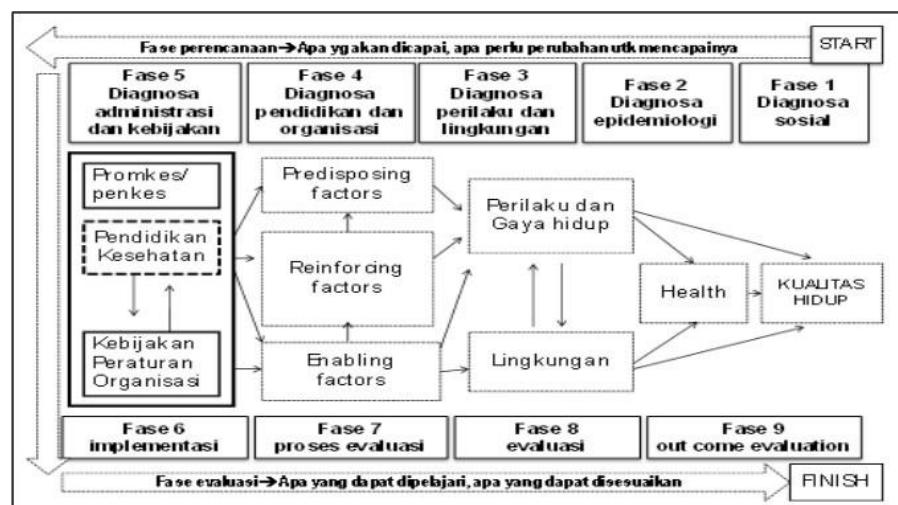
Faktor predisposing merupakan faktor yang menjadi dasar motivasi atau niat seseorang melakukan sesuatu. Faktor pendorong meliputi pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai dan persepsi, tradisi, dan unsur lain yang terdapat dalam diri individu maupun masyarakat yang berkaitan dengan Kesehatan.

b. Faktor pemungkin (*enabling factor*)

Faktor enabling merupakan faktor-faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan. Faktor pemungkin meliputi sarana dan prasarana atau fasilitas-fasilitas atau sarana-sarana Kesehatan.

c. Faktor pendorong atau pendorong (*reinforcing factor*)

Faktor *reinforcing* merupakan faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku seseorang yang dikarenakan adanya sikap suami, orang tua, tokoh masyarakat atau petugas kesehatan.



Bagan 2. 1
Teori Lawrence Green Berdasarkan Green & Kauter (1991) (44)

2. Teori Edgar Dale

Kerucut pengalaman atau *cone of experience*, pertama kali diperkenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 dalam karyanya yang berjudul Metode Audiovisual dalam pengajaran, yang membahas cara-cara audiovisual dalam proses pembelajaran. Beliau melakukan revisi untuk percetakan kedua pada tahun 1954 dan kembali merevisinya pada tahun

1969. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh *Edgar Dale* mencerminkan tingkat pengalaman yang diperoleh melalui penggunaan media, mulai dari yang paling konkret di bagian bawah hingga yang paling abstrak di bagian atas.

Kerucut pengalaman yang diperkenalkan oleh *Edgar Dale* menunjukkan bahwa dalam pemanfaatan media pendidikan, langkah awal diupayakan melalui media yang paling nyata, yaitu pengalaman secara langsung bertujuan agar lebih spesifik. Pengalaman langsung tersebut melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba (45).



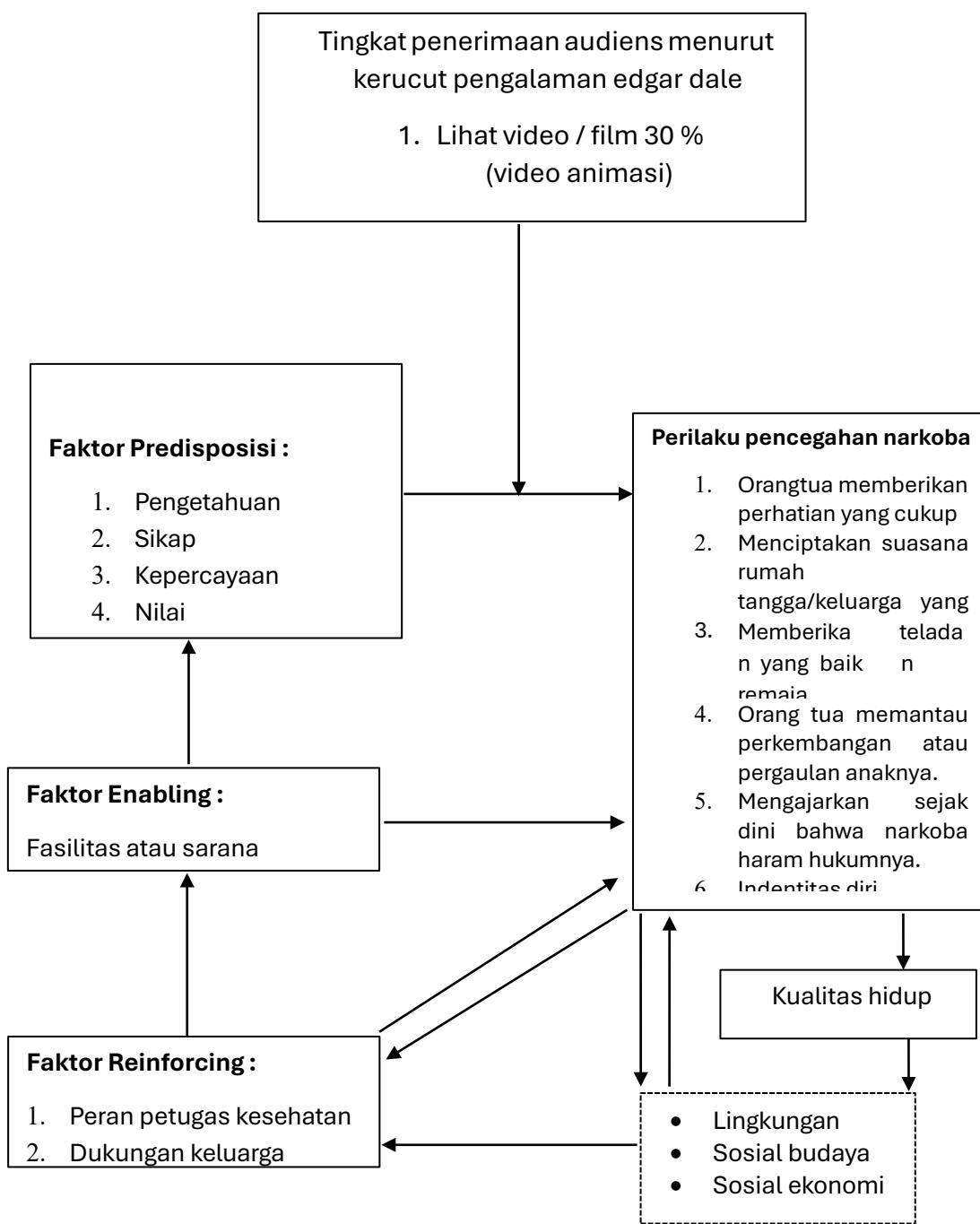
Bagan 2.2 Kerucut pengalaman Edgar Dale (1969)

Edgar Dale menyatakan bahwa daya ingat peserta didik terkait pada proses pembelajaran yang dilakukan, yakni sebagai berikut:

1. Peserta didik mungkin mengingat 10% dari apa yang dibaca,
2. Peserta didik mungkin mengingat 20% dari apa yang didengar,
3. Peserta didik mungkin mengingat 30% dari apa yang dilihat,

4. Peserta didik mungkin mengingat 50% dari apa yang didengar dan dilihat,
5. Peserta didik mungkin mengingat 70% dari apa yang dikatakan,
6. Peserta didik mungkin mengingat 90% dari apa yang dilakukan.

Cone of experience Edgar Dale ini memberi arti bahwa dalam menggunakan media pendidikan mula-mula berupaya dengan media yang paling konkret, yaitu *Direct Purposeful Experiences* atau pengalaman sengaja yang langsung. Pengalaman langsung tersebut melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba.



Bagan 2. 3

Modifikasi teori *Edgar Dale* dan *Lawrence Green*

Sumber : Aplikasi modifikasi teori *Lawrence Green* (44)

