

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Konsep HIV/AIDS

a. Definisi

HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) adalah virus yang menyerang manusia dengan cara merusak dan menurunkan fungsi kekebalan tubuh. Sedangkan AIDS (*Acquired Immune Deficiency Syndrome*) merupakan kondisi berupa kumpulan gejala atau sindrom yang timbul akibat melemahnya sistem kekebalan tubuh akibat infeksi HIV (Agustina, 2022). HIV adalah virus yang melemahkan kekebalan tubuh, sedangkan AIDS merupakan tahap akhir dari infeksi tersebut. AIDS terjadi setelah HIV merusak sistem kekebalan tubuh selama periode lima hingga sepuluh tahun atau lebih. Melemahnya sistem pertahanan tubuh tersebut mengakibatkan timbulnya berbagai penyakit sebagai komplikasi. Bahkan, beberapa penyakit bisa menjadi lebih berat akibat ketidakmampuan tubuh melawan infeksi secara optimal

Penularan terjadi melalui darah, ASI, air mani, dan cairan vagina, tetapi bisa dicegah serta dikendalikan dengan terapi antiretroviral (ART). Jika tidak diobati, HIV dapat berkembang menjadi AIDS setelah beberapa tahun (*World Health Organization*, 2023). HIV

terbagi menjadi dua tipe, yaitu HIV-1 dan HIV-2. HIV-1 lebih sering menyebabkan infeksi dan lebih berbahaya dibanding HIV-2. Jika kekebalan tubuh melemah, tubuh tidak bisa melawan penyakit, sehingga timbul kumpulan gejala yang disebut AIDS (Zayas & Mamede, 2022).

b. Klasifikasi

Perkembangan penyakit HIV dibagi ke dalam empat stadium klinis. Lama waktu untuk mencapai setiap stadium tidak sama pada tiap penderita, bergantung pada bagaimana usaha individu dalam menjaga kondisi kesehatannya agar tidak cepat berkembang menjadi AIDS.

1) Stadium I

Terjadi dalam 1–6 bulan pertama setelah infeksi. Pada tahap ini, HIV sudah masuk ke tubuh, namun tanda-tanda infeksi umumnya belum terlihat, bahkan tes darah bisa saja masih negatif karena antibodi belum terbentuk. Fase ini disebut window period yang berlangsung 1–3 bulan, terkadang hingga 6 bulan. Gejala ringan seperti flu dapat muncul sebentar lalu hilang sendiri.

2) Stadium II

Muncul sekitar 2–10 tahun setelah terinfeksi. Individu sudah positif HIV dan bisa menularkan virus ke orang lain, meskipun belum menampilkan gejala yang serius. Sesekali bisa mengalami keluhan ringan mirip flu yang cepat membaik.

3) Stadium III

Mulai muncul tanda-tanda awal penyakit, tetapi belum termasuk AIDS. Gejalanya antara lain: keringat malam berlebihan, diare menetap, pembengkakan kelenjar getah bening, flu yang tak kunjung sembuh, menurunnya nafsu makan, rasa lemah, serta penurunan berat badan. Pada tahap ini sistem imun mulai melemah.

4) Stadium IV

Tahap akhir yaitu AIDS. Ditandai dengan melemahnya daya tahan tubuh secara signifikan akibat penurunan sel-T. Infeksi oportunistik mulai timbul, seperti TBC, pneumonia yang menyebabkan sesak napas, kanker (terutama sarkoma kaposi atau kanker mulut/ kulit), infeksi usus yang menimbulkan diare berkepanjangan, serta gangguan otak yang dapat menimbulkan sakit kepala dan perubahan fungsi mental. (Aryani et al., 2021)

c. Etiologi

Cara penularan HIV / AIDS (Salawati, 2021) sebagai berikut:

- 1) Hubungan seksual
- 2) Penggunaan jarum suntik
- 3) Ibu hamil ke anak
- 4) Transfusi darah.

Penularan HIV terjadi ketika cairan tubuh tertentu, misalnya darah, sperma, cairan vagina, atau ASI, berpindah ke orang lain.

d. Patofisiologi

Menurut (Aryani et al., 2021), bahwa proses penularan HIV/AIDS yaitu :

HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) adalah virus yang melemahkan sistem kekebalan tubuh dengan menyerang sel CD4, yaitu sel penting dalam pertahanan tubuh. Virus ini dapat menular melalui darah, cairan semen, dan cairan vagina. Setelah masuk, HIV memperbanyak diri lalu merusak sel CD4. Selain sel T4, virus ini juga bisa menginfeksi sel lain seperti monosit-makrofag, sel dendrit, dan mikroglia pada otak.

Pada tahap awal, infeksi ditandai dengan sindrom retroviral akut (ARS), di mana jumlah CD4 turun sementara dan jumlah virus meningkat tajam. Seiring berjalannya waktu, jumlah CD4 semakin berkurang, terutama beberapa tahun sebelum masuk ke fase AIDS. Saat CD4 berada di bawah $200/\text{mm}^3$, tubuh sangat rentan terkena infeksi oportunistik dan masalah serius lain, misalnya penurunan berat badan serta gangguan saraf.

Tanpa terapi antiretroviral (ARV), penderita dengan kadar CD4 rendah rata-rata hanya bertahan hidup sekitar 3,7 tahun. Oleh karena itu, penting untuk melakukan deteksi dini dan mendapatkan pengobatan agar penderita dapat hidup lebih lama dengan kualitas hidup yang lebih baik.

e. Manifestasi Klinis

Stadium klinis HIV/AIDS pada remaja maupun dewasa dengan infeksi HIV terkonfirmasi dibagi menjadi beberapa tahap (Kara , 2021), yaitu:

1) Stadium Pertama

Infeksi dimulai ketika virus masuk ke dalam tubuh hingga hasil tes HIV berubah dari negatif menjadi positif. Masa jeda antara masuknya virus sampai antibodi HIV terdeteksi disebut window period, yang dapat berlangsung 1–3 bulan, bahkan hingga 6 bulan.

2) Stadium Kedua (*Asimptomatik*)

Pada tahap ini, HIV sudah ada dalam tubuh, tetapi tidak menimbulkan gejala. Kondisi ini dapat berlangsung rata-rata 5–10 tahun. Walaupun tampak sehat, penderita tetap berpotensi menularkan virus kepada orang lain.

3) Stadium Ketiga (*Persistent Generalized Lymphadenopathy*)

Ditandai dengan pembesaran kelenjar limfe di beberapa area tubuh yang berlangsung lebih dari satu bulan.

4) Stadium keempat (AIDS)

Pada fase ini, penderita mulai mengalami berbagai penyakit, seperti infeksi sekunder, gangguan saraf, maupun penyakit konstitusional lainnya.

f. Pencegahan Penularan

Adapun berbagai sumber tentang pencegahan HIV/AIDS sebagai berikut:

Upaya pencegahan HIV/AIDS menurut (WHO , 2023):

- 1) Pemakaian kondom, baik pria maupun wanita, ketika melakukan hubungan seksual.
- 2) Melakukan pemeriksaan HIV serta infeksi menular seksual lainnya.
- 3) Menjalani sunat laki-laki secara medis dengan sukarela.
- 4) Memanfaatkan layanan harm reduction bagi pengguna narkoba suntik maupun jenis narkoba lainnya.

Upaya pencegahan HIV/AIDS dibagi menjadi 3 sebagai berikut (Salawati, 2021) :

- 1) Pencegahan primer dilakukan dengan memberikan pengetahuan terkait HIV/AIDS guna meningkatkan kesadaran masyarakat. Upaya ini meliputi kegiatan penyuluhan maupun pelatihan bagi kelompok berisiko tinggi dan rendah, serta penyebaran informasi melalui media sosial, media cetak, elektronik, dan kerja sama dengan dunia usaha maupun lembaga pemerintah.
- 2) Pencegahan sekunder dilakukan dengan cara mendeteksi HIV/AIDS sejak dini dan memberikan pengobatan awal, misalnya melalui tes darah.

- 3) Pencegahan tersier ditujukan untuk menekan timbulnya komplikasi dari penyakit yang sudah ada, antara lain melalui program rehabilitasi dan penggunaan obat ARV agar kondisi penderita tetap terkontrol.

Strategi pencegahan HIV/AIDS dapat dilakukan melalui pendekatan ABCDE (Salawati, 2021), yaitu :

- 1) A (*Abstinence*) berarti menahan diri dari melakukan hubungan seksual dengan orang lain selain pasangan sah, sebagai langkah utama dalam mencegah penyebaran HIV/AIDS.
- 2) B (*Be faithful*) yaitu menjaga kesetiaan pada satu pasangan dalam aktivitas seksual.
- 3) C (*Condom*) artinya menggunakan kondom ketika berhubungan seksual, terutama bagi individu dengan risiko tinggi tertular HIV/AIDS, seperti mereka yang memiliki lebih dari satu pasangan seksual.
- 4) D (*Don't inject drugs*) yakni menghindari penggunaan narkoba dengan cara berbagi jarum suntik.
- 5) E (*Education*) yaitu menyampaikan informasi yang akurat tentang HIV/AIDS agar pengetahuan tersebut mampu mendorong tindakan pencegahan, baik pencegahan sekunder maupun tersier dalam penularan HIV/AIDS.

g. Penatalaksanaan

Upaya pengobatan dan terapi HIV/AIDS telah menunjukkan peningkatan kesehatan yang cukup berarti pada periode 2015–2019. Namun demikian, percepatan cakupan tes HIV, perluasan akses pengobatan ARV, serta peningkatan mutu layanan HIV dan AIDS tetap akan dilaksanakan dan menjadi fokus utama dalam lima tahun ke depan. Kebijakan terkait pemberian ARV diharapkan mampu memperluas jangkauan pengobatan, meningkatkan kualitas hidup ODHA, menekan angka penularan, serta menurunkan tingkat kematian. Mutu pelayanan sebagai indikator penting program HIV tidak hanya dilihat dari jumlah ODHA yang mendapatkan ARV, tetapi juga dari capaian supresi viral load. Sementara itu, obat untuk infeksi oportunistik diberikan sesuai dengan jenis penyakit yang timbul akibat melemahnya sistem kekebalan tubuh, sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan kondisi yang dialami pasien (Salawati, 2021).

h. Pemeriksaan Penunjang

Pemeriksaan penunjang untuk menegakkan diagnosa HIV/AIDS (Salawati, 2021) sebagai berikut :

- 1) *Enzyme-Linked Immuno Sorbent Assay* (ELISA), yang memiliki tingkat sensitivitas 98,1–100% dan biasanya mampu mendeteksi hasil positif dalam 2–3 bulan setelah infeksi terjadi.

- 2) *Western Blot*, dengan sensitivitas 99,6–100%, namun pemeriksaan ini relatif rumit, membutuhkan biaya tinggi, serta memakan waktu sekitar 24 jam.
- 3) *Polymerase Chain Reaction* (PCR), yang digunakan untuk beberapa tujuan, yaitu :
 - a) Tes HIV pada bayi, karena zat antimaternal masih ada pada bayi yang dapat menghambat pemeriksaan secara serologis.
 - b) Menetapkan status individu yang seronegatif pada kelompok berisiko tinggi.
 - c) Tes pada kelompok tinggi sebelum terjadi serokonversi.
 - d) Tes konfirmasi untuk HIV-2, sebab ELISA mempunyai sensitivitas rendah untuk HIV-2.

2. Konsep Remaja

a. Pengertian Remaja

Masa remaja adalah tahap hidup antara anak-anak dan dewasa, yang mencakup rentang usia 10 hingga 19 tahun. . Tahap ini memiliki karakteristik perkembangan yang khas dan menjadi momen penting untuk menanamkan kebiasaan serta dasar-dasar kesehatan yang baik (WHO, 2023). Istilah remaja, atau dalam bahasa Inggris disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere*, yang berarti tumbuh menjadi dewasa (Noya et al., 2024). Masa remaja dianggap sebagai fase transisi, yaitu periode pertumbuhan individu antara masa kanak-kanak dan dewasa. Pada fase ini, terjadi berbagai perubahan, termasuk

perkembangan psikoseksual, perubahan interaksi dengan orang tua, serta penyesuaian terhadap cita-cita (Noya et al., 2024).

b. Batasan Usia Remaja

Terdapat tiga batasan usia dalam perkembangan remaja yaitu:

1) Remaja Awal

Tahap ini mencakup usia 10-14 tahun. Remaja awal (*early adolescence*) sering sulit dipahami oleh orang dewasa karena mereka cenderung sangat sensitif, sementara kontrol terhadap ego mereka masih terbatas.

2) Remaja Madya

Usia pada tahap ini berkisar 15-18 tahun. Remaja mengalami kebingungan dan kecemasan terkait perubahan fisik yang mereka alami. Penampilan fisik menjadi perhatian utama, sehingga perilaku mereka sering tidak konsisten.

3) Remaja Akhir

Fase ini berlangsung pada usia 19-21 tahun. Remaja mulai menstabilkan diri, mengenali realitas, dan mengembangkan sikap yang lebih matang terkait kehidupan serta pertumbuhan pribadinya.

c. Tujuan Perkembangan Remaja

Membangun hubungan yang lebih dewasa dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan, menjalankan peran sosial sesuai jenis kelamin, menerima kondisi fisik dan memanfaatkannya secara

optimal, serta mengembangkan perilaku sosial yang bertanggung jawab. Selain itu, remaja dituntut untuk mencapai kemandirian emosional dari orang tua maupun orang dewasa lainnya, mempersiapkan diri untuk karier ekonomi, perkawinan dan keluarga, serta membentuk sistem nilai dan etika sebagai pedoman dalam berperilaku dan mengembangkan ideologi (Riani, 2021),

d. Tugas Perkembangan Remaja

Hasil penelitian Hurlock yang disitasi oleh (Riani, 2021) menjelaskan bahwa tugas perkembangan pada masa remaja meliputi upaya untuk dapat menerima kondisi fisiknya, memahami serta menjalankan peran seksual sesuai usia dewasa, menjalin hubungan positif dengan lawan jenis, mencapai kemandirian emosional maupun ekonomi, serta mengembangkan kemampuan intelektual yang diperlukan untuk berperan dalam masyarakat. Selain itu, remaja juga dituntut untuk memahami dan menghayati nilai-nilai orang dewasa, menumbuhkan perilaku sosial yang bertanggung jawab sebagai bekal memasuki kehidupan dewasa, mempersiapkan diri menghadapi perkawinan, serta memahami dan melaksanakan berbagai tanggung jawab dalam kehidupan berkeluarga.

e. Ciri-Ciri Perkembangan Remaja

Adapun beberapa perkembangan pada remaja (Sofiyati, 2023) yaitu:

1) Perkembangan Fisik

Perubahan yang signifikan pada bentuk dan ciri fisik erat kaitannya dengan dimulainya masa pubertas. Hormon pertumbuhan memicu percepatan perkembangan tubuh yang menyebabkan tinggi badan dan berat mengalami peningkatan pesat. Pada remaja putri, tanda pubertas terlihat dari datangnya menstruasi. Proses ini dikendalikan oleh hormon utama, yaitu estrogen. Perubahan fisik yang tampak pada perempuan meliputi pembesaran payudara serta melebar-nya pinggul. Sedangkan pada remaja laki-laki, pubertas ditandai dengan mimpi basah, testis dan penis membesar, tumbuh rambut di wajah dan tubuh, suara menjadi lebih berat, serta otot lebih berkembang. Semua perubahan ini terutama dipengaruhi oleh hormon testosteron.

2) Perkembangan Kognitif

Pada masa remaja, perkembangan kognitif ditandai dengan kemampuan berpikir yang abstrak, logis, dan idealis. Proses perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diterima remaja. Semakin banyak rangsangan yang diberikan, semakin banyak pula pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat diperoleh. Hal ini sekaligus memperkuat hubungan

antarsinapsis pada neuron di otak, sehingga dapat mendorong remaja untuk tumbuh dengan kemampuan yang lebih optimal.

3) Perkembangan Seksual

Masa remaja ditandai dengan perubahan fisik yang cukup cepat, khususnya pada aspek seksual. Pada remaja putri, perubahan terlihat dari membesarnya payudara dan terbentuknya lekuk pinggang, sementara pada remaja putra ditandai dengan munculnya kumis, jenggot, serta suara yang menjadi lebih dalam. Proses ini disebut pubertas, yaitu fase di mana tubuh mengalami pematangan baik dari segi bentuk, tinggi dan berat badan, maupun fungsi reproduksi yang berkembang pesat, terutama di awal remaja. Pubertas bukanlah suatu kejadian tunggal yang terjadi secara mendadak, melainkan proses bertahap yang berlangsung perlahan. Pada masa ini, remaja juga sering memperhatikan penampilan, misalnya dengan berlama-lama bercermin untuk memastikan dirinya tampak menarik.

4) Perkembangan Emosi

Masa remaja adalah periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada tahap ini, remaja mengalami berbagai perubahan dan perkembangan, baik secara fisik, mental, sosial, maupun emosional. Umumnya, fase ini terjadi pada rentang usia 13 hingga 18 tahun, yang identik dengan masa sekolah menengah.

3. Konsep Tingkat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari proses mengenal yang muncul setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek. Penginderaan tersebut dapat berlangsung melalui pancaindra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui indera mata dan telinga (Hidayat et al., 2022).

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut (Wijayanti & Purwati, 2024) pengetahuan mempunyai 6 (enam) tingkatan yaitu:

1) Tahu (*Know*)

Tahap ini menggambarkan kemampuan seseorang dalam mengingat kembali informasi atau konsep yang telah dipelajari. Ciri pencapaiannya terlihat dari kemampuan mendefinisikan, menyebutkan, serta mengulangi penjelasan materi.

2) Memahami (*Comprehension*)

Memahami berarti individu dapat menjelaskan suatu topik secara benar dan menafsirkan isi materi dengan tepat. Indikatornya mencakup kemampuan menjelaskan, memberikan contoh, serta menyimpulkan informasi yang diperoleh.

3) Aplikasi (*Application*)

Tahap penerapan mengacu pada kemampuan menggunakan ilmu yang dimiliki dalam kondisi nyata, termasuk memanfaatkan prinsip, metode, rumus, maupun konsep tertentu.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah keterampilan memecah informasi ke dalam bagian-bagian yang saling berhubungan. Hal ini dapat ditunjukkan melalui aktivitas seperti menguraikan, membandingkan, atau mengelompokkan.

5) Sintesis (*Syntesis*)

Analisis adalah keterampilan memecah informasi ke dalam bagian-bagian yang saling berhubungan. Hal ini dapat ditunjukkan melalui aktivitas seperti menguraikan, membandingkan, atau mengelompokkan.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah keterampilan memberikan penilaian atau keputusan terhadap suatu objek berdasarkan kriteria tertentu, disertai dengan alasan atau pertimbangan yang logis.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beragam aspek yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal yang berasal dari diri individu sendiri dan faktor eksternal yang datang dari luar dirinya (Yulianto, 2024), sebagai berikut :

1) Fakto Internal

a) Usia

Usia dihitung sejak seseorang dilahirkan hingga saat ini. Dengan bertambahnya usia, individu umumnya menjadi lebih dewasa, memiliki pola pikir yang matang, serta kemampuan kerja yang lebih baik. Pertambahan usia juga mendukung perkembangan cara berpikir dan tingkat pemahaman, sehingga mempermudah dalam menerima serta mengolah informasi.

Klasifikasi usia dibagi menjadi sebagai berikut (Kemenkes RI, 2024.) :

- (1) Balita: 0–5 tahun
- (2) Anak-anak: 5–11 tahun
- (3) Remaja awal: 12–16 tahun
- (4) Remaja akhir: 17–25 tahun
- (5) Dewasa awal: 26–35 tahun
- (6) Dewasa akhir: 36–45 tahun
- (7) Lansia awal: 46–55 tahun
- (8) Lansia akhir: 56–65 tahun
- (9) Manula: >65 tahun

b) Jenis Kelamin

Perempuan umumnya lebih banyak mengandalkan otak kanan, sehingga mampu menghubungkan memori dengan

kondisi sosial. Hal ini menjadikan mereka lebih sensitif dalam memahami sudut pandang orang lain serta lebih cenderung melibatkan emosi dalam membuat keputusan. Sebaliknya, laki-laki biasanya lebih menonjol dalam keterampilan motorik, sehingga unggul dalam aktivitas yang membutuhkan koordinasi fisik, seperti olahraga maupun keterampilan teknis.

2) Faktor Eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas hidup sekaligus menjadi sarana untuk memperoleh informasi, termasuk mengenai kesehatan. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis yang membantu dalam memahami serta mengakses informasi.

b) Pekerjaan

Aktivitas pekerjaan yang dilakukan untuk memperoleh penghasilan atau memenuhi kebutuhan tertentu juga dapat menjadi sumber pengetahuan. Melalui lingkungan kerja, individu dapat belajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

c) Pengalaman

Pengalaman yang diperoleh dari masa lalu berfungsi sebagai sumber belajar dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki, maka semakin luas pula pengetahuan dan wawasan seseorang.

d) Sumber Informasi

Beragam media informasi menjadi sarana penting dalam memperluas pengetahuan. Perkembangan teknologi mempermudah akses terhadap berbagai informasi, sehingga semakin banyak sumber informasi yang dimiliki, semakin luas pula cakupan pengetahuan individu.

e) Minat

Ketertarikan seseorang pada suatu hal mendorongnya untuk mencari informasi lebih lanjut. Minat berfungsi sebagai motivasi dalam mempelajari sesuatu yang diinginkan, sehingga dapat memperkaya pengetahuan.

f) Lingkungan

Kondisi lingkungan sekitar turut berperan dalam membentuk pengetahuan individu. Misalnya, masyarakat dengan budaya menjaga kebersihan akan mendorong anggotanya untuk memiliki perilaku serupa.

g) Sosial Budaya

Nilai, norma, serta budaya masyarakat memengaruhi keterbukaan terhadap informasi. Masyarakat dengan pola hidup yang tertutup cenderung lebih sulit menerima informasi baru dibandingkan dengan masyarakat yang lebih terbuka.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pemahaman individu dapat diukur dan dianalisis menggunakan skala kualitatif. Penilaian tingkat pengetahuan terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu (Swarjana, 2022) :

- 1) Pengetahuan dinilai baik jika mencapai skor 80–100%.
- 2) Pengetahuan dikategorikan cukup apabila berada pada kisaran 60–79%.
- 3) Pengetahuan digolongkan rendah jika skornya kurang dari 60%.

4. Konsep Edukasi

a. Pengertian Edukasi

Edukasi merupakan proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan individu melalui metode pembelajaran atau instruksi. Proses ini bertujuan agar individu mampu mengingat fakta dan keadaan nyata, sekaligus menumbuhkan kemandirian dalam belajar serta menerima informasi dan ide-ide baru secara aktif (Yunita, 2023).

Tujuan utama dari proses edukasi mencakup beberapa aspek, yaitu:

- 1) Meningkatkan kapasitas intelektual
- 2) Membentuk karakter peserta didik agar berakhlak mulia

- 3) Mengembangkan kemampuan dalam pengendalian diri
- 4) Meningkatkan keterampilan yang dimiliki,
- 5) Mendorong lahirnya kreativitas dalam setiap bidang yang dipelajari.

b. Metode Edukasi

Metode yang digunakan dalam kegiatan edukasi atau pembelajaran, baik dalam pendidikan kesehatan maupun promosi kesehatan, pada dasarnya memiliki kesamaan. Pengelompokannya didasarkan pada teknik komunikasi, pendekatan terhadap sasaran yang dituju, serta indera penerima yang digunakan (Indrayani & Syafar, 2020) :

1) Berdasarkan Teknik Komunikasi

a) Metode Penyuluhan Langsung

Metode ini dilakukan dengan cara penyuluh menyampaikan materi secara langsung melalui tatap muka dengan sasaran. Bentuk kegiatannya dapat berupa kunjungan rumah, *Focus Group Discussion* (FGD), pertemuan di balai desa atau kelurahan, maupun di fasilitas kesehatan seperti puskesmas atau posyandu, serta tempat lainnya.

b) Metode Penyuluhan Tidak Langsung

Metode ini tidak melibatkan penyuluh untuk bertemu langsung atau tatap muka dengan sasaran, melainkan pesan disampaikan melalui perantara berupa media. Contohnya

dapat berupa publikasi lewat media cetak, pertunjukan seperti film, dan berbagai media lainnya.

2) Berdasarkan Pendekatan dari Jumlah Sasaran yang Dicapai

a) Pendekatan Perorangan

Pada metode ini, edukator dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dengan individu sasaran, misalnya melalui kunjungan rumah, komunikasi via telepon, dan cara lainnya.

b) Pendekatan Kelompok

Pada metode ini, pendidik melakukan interaksi langsung dengan kelompok sasaran. Bentuk metode konsultasi yang termasuk di dalamnya antara lain diskusi kelompok, demonstrasi, dan pertemuan *Focus Group Discussion* (FGD).

c) Pendekatan Masal

Edukator menyampaikan informasi kepada banyak orang sekaligus. Metode yang digunakan dalam kategori ini antara lain pertunjukan seni, pertemuan massal, pemutaran film, distribusi media cetak, dan berbagai cara lainnya.

3) Berdasarkan Indera Penerima

a) Metode Pendengaran (Audio)

Pada metode ini, pesan disampaikan kepada sasaran melalui indera pendengaran, contohnya lewat siaran radio, ceramah, pidato, dan sejenisnya.

b) Metode Melihat atau Memperhatikan (Visual)

Pada metode ini, sasaran memperoleh informasi melalui indera penglihatan, misalnya dengan menempelkan poster, menayangkan gambar atau foto, memasang koran, hingga memutar film.

c) Metode Kombinasi Suara dan Gambar (Audio Visual)

Pada metode ini, pembelajaran berlangsung melalui perpaduan suara dan gambar, karena manusia memperoleh informasi melalui panca indera. Setiap indera memiliki pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar, yaitu 1% dari indera perasa, 2% dari sentuhan, 3% dari penciuman, 11% dari pendengaran, dan 83% dari penglihatan. Oleh karena itu, penggunaan lebih dari satu indera dalam proses belajar akan menghasilkan pemahaman yang lebih optimal.

Peningkatan pengetahuan melalui media audio visual dapat dijelaskan secara teoritik melalui proses anatomi dan fisiologi otak dalam menerima informasi. Informasi visual diproses pertama kali oleh korteks visual di lobus oksipital, sedangkan informasi suara diproses oleh korteks auditori di lobus temporal. Kedua informasi tersebut kemudian diintegrasikan di area asosiasi otak dan diteruskan ke hipokampus, yang berperan penting dalam pembentukan memori jangka panjang. Aktivasi simultan antara jalur visual dan auditori ini

menyebabkan informasi lebih mudah dipahami, disimpan, dan diingat dibandingkan dengan metode satu arah seperti ceramah (Sari & Wahyuni, 2023).

c. Macam-Macam Media Edukasi

Ada beberapa media edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut (Dwi, 2023) :

1) Buku dan Materi Cetak

Media ini mencakup buku teks, referensi, jurnal, lembar kerja, serta bahan cetak lain yang bersifat klasik namun tetap banyak digunakan. Informasi disajikan secara terstruktur dan bisa diakses dengan fleksibel.

2) Media Audiovisual

Media ini meliputi audio, video, dan multimedia. Audio dapat berupa rekaman suara, podcast, atau ceramah. Video dapat berbentuk presentasi, demonstrasi, film edukasi, atau animasi. Sementara multimedia menggabungkan audio, video, teks, gambar, dan interaktivitas, misalnya aplikasi edukatif.

3) Media Gambar

Media ini mencakup foto, diagram, grafik, ilustrasi, dan sketsa. Gambar membantu memperjelas konsep, memvisualisasikan informasi, serta menunjukkan hubungan antar gagasan yang kompleks.

4) Media Interaktif

Media ini meliputi aplikasi edukasi, simulasi, permainan berbasis pendidikan, hingga perangkat lunak pembelajaran. Penggunaan media ini mendorong siswa lebih aktif dan memberikan pengalaman langsung dalam memahami konsep.

5) Media Realitas Virtual (VR) dan Realitas Augmentasi (AR)

Media ini menggunakan teknologi VR dan AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Dengan headset VR atau perangkat AR, siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D atau mengikuti simulasi realistis.

6) Media Online dan *E-Learning*

Media ini mencakup platform pembelajaran daring, kursus online, video edukatif, forum diskusi, serta sumber belajar digital. Media ini memberikan fleksibilitas belajar dan kesempatan kolaborasi virtual antara siswa dan guru.

7) Alat Peraga dan Model

Media ini mencakup model fisik, manipulatif matematika, atau perangkat eksperimen. Alat peraga membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak melalui pengalaman praktis.

8) Media Visualisasi Data

Media ini meliputi grafik, diagram, peta, dan infografis yang menyajikan data secara visual sehingga lebih mudah dipahami.

9) Media Sosial

Media ini menggunakan platform sosial sebagai sarana pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat berdiskusi, berbagi pengetahuan, serta berinteraksi dengan teman maupun guru.

10) Media Cerita Naratif

Media ini memanfaatkan cerita, dongeng, atau literatur untuk menggambarkan konsep, nilai, atau situasi pembelajaran dengan cara yang menarik dan membangkitkan imajinasi siswa.

5. Audio Visual

a. Pengertian Audio Visual

Media video animasi merupakan media audio-visual yang menggabungkan animasi dan suara, ditampilkan dalam rentang waktu tertentu, serta dapat merepresentasikan suatu peristiwa melalui rangkaian gambar atau animasi yang tersusun secara sistematis (Berliana & Aka, 2023). Dengan fleksibilitas durasi, animasi menyederhanakan konsep kompleks, menampilkan peristiwa yang sulit divisualisasikan, dan membuka ruang imajinasi tanpa batas.

b. Karakteristik Audio Visual

Karakteristik video animasi dapat dirancang untuk menampilkan berbagai elemen, antara lain (Andrasari et.al., 2022):

- 1) Penggunaan gambar dan teks yang mendukung visualisasi materi,
- 2) Penambahan suara yang dapat diatur agar lebih menarik, dan

- 3) Penyajian materi pembelajaran secara efektif sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi yang disampaikan.

Video animasi memiliki karakteristik yang saling melengkapi, yaitu perpaduan visual dan audio yang menarik sehingga mampu menyajikan konsep secara sederhana, interaktif, dan mudah dipahami. Fleksibilitas dalam pengaturan teks, gambar, narasi, maupun musik latar membuat media ini tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga meningkatkan motivasi serta antusiasme siswa dalam belajar.

c. Tujuan dan Fungsi Audio Visual

Menurut Ronald Anderson (1994) mengatakan mengenai tujuan dari pembelajaran menggunakan media video (Yuanta, 2020) yaitu :

1) Tujuan Kognitif

- a) Mitra kognitif dapat ditingkatkan melalui kemampuan memahami serta memberikan gerakan dan stimulasi yang selaras.
- b) Kumpulan gambar diam tanpa audio dapat digunakan untuk mendukung penyusunan foto maupun film, meskipun penggunaannya kurang efisien dari segi biaya.
- c) Media video memungkinkan seseorang mempelajari berbagai hukum maupun prinsip tertentu.
- d) Video juga berfungsi untuk menampilkan contoh tindakan atau perilaku sebagaimana terlihat langsung, khususnya yang berkaitan dengan interaksi.

2) Tujuan Afektif

- a) Video adalah media audiovisual yang efektif dalam menyampaikan informasi dengan muatan emosional.
- b) Dengan memanfaatkan berbagai efek dan teknik, video dapat menjadi sarana yang tepat untuk memengaruhi sikap maupun emosi.

3) Tujuan Psikomotorik

- a) Video efektif digunakan untuk menampilkan keterampilan motorik dengan kecepatan gerakan yang dapat diatur.
- b) Media ini juga memberikan umpan balik visual langsung, sehingga memudahkan individu dalam melatih keterampilan gerakanya

Fungsi media ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek, yaitu

- 1) Menyajikan informasi dengan memanfaatkan rangkaian gambar yang menimbulkan kesan gerak.
- 2) Memperkuat penyampaian pesan melalui audio berupa narasi, musik, maupun efek suara.
- 3) Dimanfaatkan dalam berbagai bidang, antara lain pendidikan, hiburan, promosi, pelatihan, serta penyebaran informasi ilmiah (Berlin).

Ketiga fungsi tersebut menjadikan media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan pesan, tetapi juga fleksibel untuk diaplikasikan sesuai kebutuhan pengguna.

d. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual

Kelebihan video animasi dapat dikategorikan ke dalam beberapa aspek, yaitu:

- 1) Aspek visual yang mampu menghadirkan daya tarik tinggi sehingga memudahkan audiens untuk fokus pada pesan yang disampaikan.
- 2) Aspek emosional yang muncul dari perpaduan warna, gerakan, narasi, musik, maupun efek suara sehingga pesan tidak hanya dipahami tetapi juga dirasakan, dan
- 3) Aspek fleksibilitas yang memungkinkan animasi disesuaikan dengan karakteristik audiens, baik berdasarkan usia, tingkat pendidikan, maupun kebutuhan komunikasi tertentu.

Beragam jenis animasi, seperti animasi *2D*, *3D*, *stop motion*, maupun *motion graphics*, dapat dipilih sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Keharmonisan antara elemen visual dan audio menjadikan video animasi berfungsi optimal sebagai media penyampaian pesan, karena mampu menarik perhatian, memperjelas informasi yang kompleks, serta mendorong motivasi audiens untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran maupun komunikasi (Zahroh et al., 2025).

Kelebihan media audio visual dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

- 1) Penyajiannya lebih menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan,
- 2) Informasi yang diberikan lebih mudah dipahami oleh audiens, dan
- 3) Pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas serta cepat dimengerti.

Adapun kelemahannya sebagai berikut :

- 1) Kualitas suara terkadang kurang jelas,
- 2) Pelaksanaannya membutuhkan waktu yang relatif lama, dan
- 3) Biaya yang diperlukan cenderung lebih tinggi dibanding media lainnya (Naser, 2022).

e. Pengaruh Audio Visual video terhadap pengetahuan tentang pencegahan HIV/AIDS

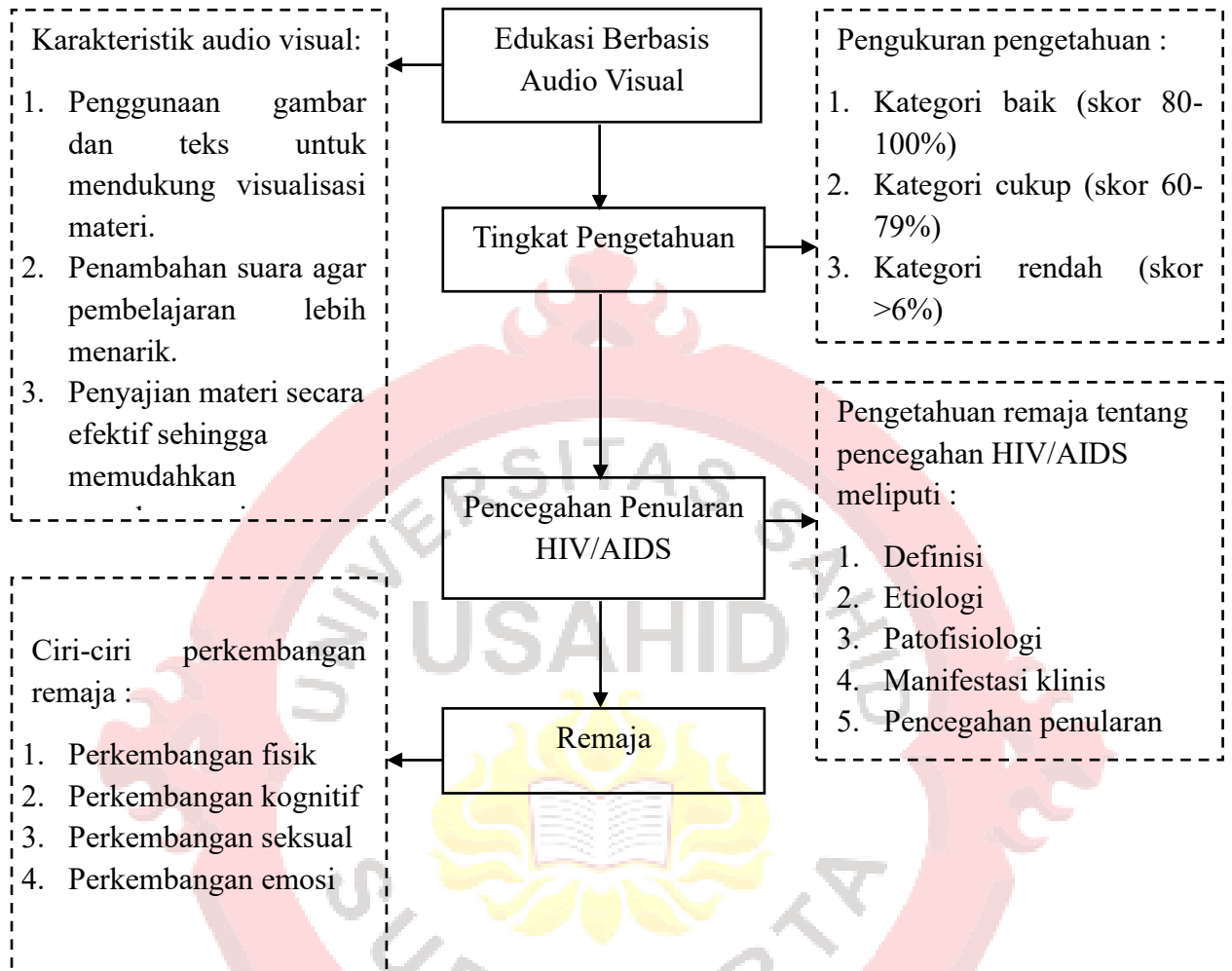
Penggunaan Media audiovisual cocok untuk edukasi remaja karena penyajiannya menarik, mudah dipahami, dan membantu menjelaskan konsep kompleks melalui perpaduan gambar, suara, serta alur cerita yang melibatkan aspek visual, pendengaran, dan interaksi langsung dengan materi. Media ini mendorong siswa berpikir kritis, menelaah berbagai perspektif, serta memberikan fleksibilitas belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah diakses, efisien, dan bermakna bagi remaja (Thi et al., 2021).

Hasil penelitian (Siregar et al., 2024), menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari promosi kesehatan dengan media audio visual terhadap peningkatan pengetahuan HIV/AIDS pada siswa SMA

PGRI 2 Banjarmasin. Hasil penelitian (Annisa et al., 2025), menunjukkan bahwa edukasi dengan media audiovisual memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman remaja tentang informasi kesehatan pada remaja kelas X di SMK Wira Buana Kabupaten Bogor.



B. Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Keterangan :



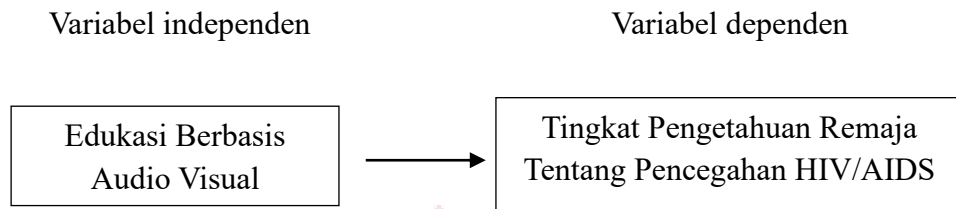
: Di teliti



: Tidak di teliti

Sumber : (Yulianto, 2024), (Wijayanti & , Anik Purwati, 2024) (Indrayani & Syafar, 2020) dan (Anugrah Dwi, 2023)

C. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang dirumuskan oleh peneliti sebagai jawaban awal terhadap permasalahan penelitian. Hipotesis menggambarkan dugaan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel yang diteliti, yang kebenarannya belum dapat dipastikan dan harus diuji secara empiris melalui proses penelitian yang sistematis dan terukur (Hamdani & Sa'diyah, 2025). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh edukasi berbasis audio visual terhadap tingkat pengetahuan remaja tentang pencegahan penularan HIV/AIDS di SMPN 1 Kartasura.