

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Pendidikan Kesehatan

a. Definisi pendidikan kesehatan

Pendidikan kesehatan merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dinamis, dengan tujuan mengubah perilaku manusia yang meliputi komponen pengetahuan, sikap, ataupun perbuatan yang berhubungan dengan tujuan hidup 2 sehat baik secara individu, kelompok, maupun masyarakat, serta menggunakan fasilitas pelayanan kesehatan yang ada dengan tepat dan sesuai. Secara konsep pendidikan kesehatan adalah upaya untuk mempengaruhi, atau mengajak orang lain, baik individu, kelompok, atau masyarakat agar melaksanakan perilaku hidup sehat (Purbasari et al., 2023).

b. Tujuan pendidikan kesehatan

Tujuan dari pendidikan kesehatan menurut Undang-undang Kesehatan No. 23 Tahun 1992 maupun WHO adalah meningkatkan kemampuan masyarakat untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan, baik fisik, mental, dan sosial, sehingga produktif secara ekonomi maupun secara sosial. Pendidikan kesehatan dilakukan disemua program kesehatan, baik pemberantasan penyakit menular, sanitasi lingkungan, gizi masyarakat, pelayanan kesehatan, maupun program kesehatan lainnya (Fatubun et al., 2022). Beberapa tujuan

dilakukannya pendidikan kesehatan antara lain : Tujuan pendidikan kesehatan termasuk:

- 1) Meningkatkan Pengetahuan: Pendidikan kesehatan bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat dan relevan tentang isu-isu kesehatan, termasuk penyakit, pola makan sehat, olahraga, gaya hidup, perilaku berisiko, dan lainnya. Pengetahuan yang baik merupakan dasar untuk membuat keputusan yang tepat terkait dengan kesehatan.
- 2) Meningkatkan Kesadaran: Pendidikan kesehatan juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran individu terhadap risiko kesehatan dan cara-cara untuk menghindari atau mengelolanya. Ini mencakup pemahaman tentang gejala penyakit, faktor risiko, dan pencegahan.
- 3) Mengubah Sikap: Pendidikan kesehatan berusaha untuk mengubah sikap dan perilaku individu terhadap kesehatan. Tujuan ini termasuk mengurangi perilaku berisiko, seperti merokok, konsumsi alkohol berlebihan, dan pola makan tidak sehat, serta meningkatkan kepatuhan terhadap pedoman kesehatan.
- 4) Meningkatkan Keterampilan: Pendidikan kesehatan bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis yang diperlukan untuk menjaga kesehatan, seperti keterampilan pengambilan keputusan yang baik, keterampilan komunikasi yang efektif, keterampilan memasak makanan sehat, dan keterampilan fisik yang berhubungan dengan olahraga.

5) Meningkatkan Kualitas Hidup: Akhirnya, tujuan pendidikan kesehatan adalah meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat secara keseluruhan. Dengan mendorong perilaku sehat dan pencegahan penyakit, pendidikan kesehatan dapat mengurangi beban penyakit, meningkatkan harapan hidup, dan menciptakan masyarakat yang lebih sehat dan produktif.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendidikan Kesehatan

Menurut Saragih (2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pendidikan kesehatan yaitu :

1) Tingkat Pendidikan

Pendidikan dapat mempengaruhi cara pandang seseorang ketika menerima informasi yang disampaikan. Maka dapat dikatakan bahwa semakin tinggi pendidikan, semakin mudah seseorang menerima informasi

2) Tingkat Sosial Ekonomi

Semakin tinggi tingkat sosial ekonomi pada seseorang, semakin mudah pula dalam menerima informasi baru

3) Kepercayaan Masyarakat

Masyarakat lebih memperhatikan informasi yang disampaikan oleh seseorang yang sudah mereka kenal, karena sudah ada kepercayaan antara masyarakat dengan pemberi informasi

4) Ketersediaan waktu dimasyarakat

Dalam penyampaian suatu informasi harus memperhatikan tingkat aktifitas masyarakat supaya menjamin tingkat kehadiran masyarakat dalam acara penyuluhan kesehatan.

d. Media pendidikan kesehatan

Media pendidikan kesehatan adalah saluran komunikasi yang dipakai untuk mengirimkan pesan kesehatan. Media ini dibagi menjadi 3 yaitu: cetak, elektronik serta media papan (Nursalam & Efendi, 2018).

1) Media cetak

a) *Booklet* : media ini digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk pesan tulisan maupun gambar, biasanya sasarannya adalah masyarakat yang bisa membaca.

b) *Leaflet* : media ini digunakan untuk menyampaikan pesan melalui lembar yang dilipat, biasanya berisi gambar/tulisan atau bahkan berisi keduanya.

c) *Flyer* (selebaran): media ini menyerupai leaflet namun tidak berbentuk lipatan.

d) *Flip chart* (lembar balik): media ini digunakan untuk memberikan informasi kesehatan yang berbentuk lembar balik dan berbentuk buku. Biasanya berisi gambar dan dibaliknya berisi pesan kalimat yang dimana berisi informasi berkaitan dengan gambar tersebut.

- e) Rubik atau tulisan-tulisan pada surat kabar atau majalah, mengenai sesuatu yang berkaitan dengan kesehatan.
 - f) Poster : media ini berbentuk media cetak yang berisi pesan-pesan kesehatan, biasanya ditempel di tembok-tembok tempat umum dan kendaraan umum.
 - g) Foto: berisi sesuatu yang mengungkapkan masalah informasi kesehatan
- 2) Media elektronik
- a) Televisi: media ini biasanya dikemas dalam bentuk ceramah di TV, sinetron, sandiwara, serta forum diskusi tanya jawab dan lain sebagainya.
 - b) Radio: dalam bentuk ceramah radio, sport radio, obrolan tanya jawab serta lain sebagainya.
 - c) Video animasi
 - d) Slide presentation.
 - e) Flip strip juga bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kesehatan.
- 3) Media papan (*bill board*), adalah sebuah papan yang dipasang di tempat-tempat umum serta dapat dipakai dan diisi dengan pesan-pesan kesehatan.
- e. Metode Pendidikan Kesehatan
- Menurut Notoatmodjo (2018) metode pendidikan kesehatan dibagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

1) Metode individual (perorangan)

Metode ini dibagi menjadi 2 bentuk, yaitu:

- a) Bimbingan dan penyuluhan (Guidance and counseling)
- b) Wawancara (interview)

2) Metode kelompok

Metode ini harus memperhatikan apakah kelompok tersebut besar atau kecil, karena metodenya akan berbeda.

a) Kelompok besar

- 1) Ceramah, metode ini menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan/penjelasan langsung pada sekelompok peserta. Metode ini biasanya digunakan untuk pendidikan tinggi maupun rendah.
- 2) Seminar, metode ini cocok digunakan untuk kelompok besar dengan pendidikan menengah atas. Seminar adalah presentasi dari seorang ahli atau beberapa ahli dengan topik tertentu.

b) Kelompok kecil

- 1) Diskusi kelompok, metode ini biasanya dibuat saling berhadapan. Ketua kelompok menempatkan diri diantara kelompok, dan setiap anggota kelompok memiliki kebebasan untuk menyampaikan pendapatnya.
- 2) Curah pendapat (Brain storming), metode ini merupakan hasil modifikasi dari kelompok. Setiap kelompok

memberikan pendapatnya kemudian pendapat tersebut ditulis di papantulis.

- 3) Bola salju (Snow balling), setiap orang dibuat berpasangan kemudian diberikan satu pertanyaan, lalu setiap 2 pasang bergabung menjadi satu dan mendiskusikan pertanyaan tersebut. Kemudian 2 pasang yang beranggotakan 4 orang tadi digabung lagi dengan kelompok lain, demikian seterusnya sampai nanti membentuk kelompok besar dan timbulah diskusi.
- 4) Kelompok-kelompok kecil (Buzz group), kelompok dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil kemudian diberikan satu pertanyaan dan kemudian masing-masing kelompok mendiskusikan masalah tersebut.
- 5) Bermain peran (Role play), beberapa anggota ditunjuk untuk memerankan suatu peranan misalnya menjadi seorang dokter, perawat atau bidan, sedangkan yang lain bisa menjadi pasien atau masyarakat.
- 6) Permainan simulasi (simulation game), adalah gabungan dari role play dengan diskusi kelompok.
- 7) Metode pembelajaran kooperatif, pembelajaran ini memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil untuk memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif ini

berlangsung dalam suasana terbuka dan demokratis sehingga akan memberikan kesempatan optimal pada seseorang untuk bekerjasama dan berinteraksi dengan baik.

c) Metode Massa

Bentuk metode ini dipakai untuk memberikan pesan-pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat yang sifatnya massa, sasaran metode ini bersifat umum.

2. Video

a. Definisi vidio

Video adalah suatu bentuk media yang digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar gambar bergerak serta audio. Video dapat berupa rekaman dari berbagai sumber, termasuk kamera video, ponsel, atau bahkan rekaman komputer. Video sering digunakan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, pendidikan, komunikasi, dan dokumentasi. Definisi video menurut (Dhaniwijaya & Sudjanarti, 2023) menyatakan bahwa video yakni gambar dalam bingkai, di mana ia diproyeksikan secara mekanis bingkai demi bingkai melalui lensa proyektor untuk membuat tampilan menjadi hidup.

Video merupakan sekumpulan komponen yang satu sama lain saling berkerjasama yang pada fungsi akhirnya dapat mengirim suara serta gambar yang bergerak dengan begitu informasi atau pesan-pesan kesehatan dapat dipaparkan melalui video. Video sangat umum digunakan dalam berbagai media, termasuk televisi, film, video online,

dan berbagai bentuk konten digital. Dengan perkembangan teknologi, video menjadi semakin mudah diakses dan diproduksi oleh individu, sehingga memungkinkan berbagi informasi, hiburan, dan pesan dengan lebih luas (Isnaeni And Iriantom, Aritonang and Agus, 2019).

b. Bentuk – Bentuk vidio

Menurut Ghifari et al (2022) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran adalah media berbentuk audio visual yang di dalamnya memperlihatkan suara dan gambar antara lain :

- 1) Video Musik: Video musik biasanya mencakup kombinasi dari performa musik dengan visual yang menarik. Mereka bisa menceritakan cerita atau sekadar menampilkan artis dan lagu mereka.
- 2) Video Tutorial: Video tutorial digunakan untuk mengajarkan pengetahuan atau keterampilan kepada pemirsa. Mereka dapat mencakup beragam topik, seperti tutorial masak, tutorial makeup, atau tutorial pemrograman.
- 3) Video Dokumenter: Video dokumenter digunakan untuk menceritakan cerita tentang peristiwa, tempat, atau tokoh tertentu. Mereka cenderung lebih informatif dan mendalam.
- 4) Video Vlog: Vlog, atau video blog, adalah video yang berfokus pada pengalaman pribadi atau pandangan seseorang. Mereka bisa mencakup perjalanan, keseharian, atau berbagai topik lainnya.

- 5) Video Animasi: Video animasi melibatkan penggunaan grafis bergerak atau animasi untuk menyampaikan pesan atau cerita. Mereka bisa menjadi animasi 2D atau 3D. Setiap gambar individu atau frame yang ketika ditampilkan secara berurutan dengan cepat, menciptakan ilusi gerakan. Desain karakternya mencakup penampilan, kepribadian, dan ekspresi karakter animasi. Vidio animasi sering digunakan untuk menyampaikan pesan secara kreatif dan menarik perhatian penonton. Animasi dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk hiburan (film, TV, dan video game), pendidikan, presentasi bisnis, dan iklan.
- 6) Video Iklan: Video iklan digunakan untuk mempromosikan produk, layanan, atau merek. Mereka sering dibuat dengan tujuan mempengaruhi pemirsa untuk membeli atau mengambil tindakan tertentu.
- 7) Video Sosial Media: Video yang dibuat untuk platform media sosial, seperti TikTok, Instagram, atau Snapchat, sering kali memiliki durasi singkat dan berfokus pada hiburan atau komunikasi singkat.
- 8) Video Pendidikan: Video pendidikan digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk mengajarkan materi tertentu kepada siswa. Mereka bisa berupa kuliah online, pelajaran interaktif, atau materi pembelajaran.

- 9) Video Komedi: Video komedi dirancang untuk menghibur dan membuat tertawa. Mereka bisa berupa sketsa komedi, parodi, atau acara komedi.
- 10) Video Berita: Video berita digunakan untuk melaporkan berita terkini dan informasi penting. Mereka biasanya mencakup liputan langsung atau berita terkini dalam format video.
- 11) Video Olahraga: Video olahraga mencakup berbagai jenis konten terkait olahraga, termasuk cuplikan pertandingan, analisis, atau liputan acara olahraga.
- 12) *Video Virtual Reality (VR)*: Video VR diciptakan untuk pengalaman berbasis realitas virtual, yang memungkinkan pemirsa untuk merasakan lingkungan atau peristiwa dalam tiga dimensi.
- 13) *Video Augmented Reality (AR)*: Video AR melibatkan penggabungan elemen dunia nyata dengan elemen digital, sering digunakan dalam aplikasi dan permainan berbasis AR.
- 14) *Video Live Streaming*: Video live streaming adalah siaran langsung yang dapat diakses.

c. Fungsi vidio

Memanfaatkan video sebagai sumber media belajar tergolong kepada salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pendidikan. Menurut pendapat(Safitri et al., 2022) penggunaan media video ialah salah satu media berbasis teknologi yang bisa terjangkau oleh masyarakat juga cukup popular, berikut beberapa fungsi utama dari vidio :

- 1) Hiburan: Video adalah media hiburan yang paling populer di seluruh dunia. Film, acara TV, klip musik, dan video game semuanya menggunakan format video untuk menghibur penonton.
- 2) Pendidikan: Video digunakan dalam konteks pendidikan untuk menyediakan materi pembelajaran yang visual dan interaktif. Video dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks, memvisualisasikan informasi, dan meningkatkan retensi pengetahuan.
- 3) Komunikasi: Video konferensi dan panggilan video telah menjadi sarana penting untuk komunikasi jarak jauh. Mereka memungkinkan orang untuk berinteraksi secara langsung, melihat wajah satu sama lain, dan berbagi informasi dengan cara yang lebih pribadi daripada teks atau suara saja.
- 4) Pemasaran dan Periklanan: Video adalah alat yang efektif untuk pemasaran dan periklanan. Iklan video dapat menciptakan pengalaman yang kuat dan menarik bagi konsumen, dan platform seperti YouTube dan media sosial memungkinkan perusahaan untuk menjangkau audiens yang luas.
- 5) Dokumentasi: Video digunakan untuk dokumentasi berbagai peristiwa, seperti berita, liputan acara-acara olahraga, acara budaya, dan sejarah. Ini membantu masyarakat untuk tetap terinformasi tentang apa yang terjadi di dunia.

- 6) Pelatihan dan Pengembangan Karyawan: Bisnis dan organisasi menggunakan video untuk pelatihan karyawan, demokstrasi produk, dan menyediakan konten pendidikan internal.
- 7) Seni dan Kreativitas: Banyak seniman dan kreator konten menggunakan video sebagai media untuk menyampaikan pesan mereka. Video seni, vlog, dan karya seni digital semuanya berkembang pesat sebagai bentuk ekspresi seni.
- 8) Promosi dan Demonstrasi Produk: Banyak perusahaan menggunakan video untuk mempromosikan produk dan layanan mereka. Video memungkinkan perusahaan untuk menunjukkan produk mereka dengan cara yang menarik dan mendalam.
- 9) Hiburan di Sosial Media: Sosial media telah menjadi platform utama untuk berbagi video pendek, seperti TikTok dan Reels di Instagram. Video pendek ini sering digunakan untuk hiburan dan konten ringan.
- 10) Kepatuhan dan Bukti: Video sering digunakan sebagai bukti dalam kasus hukum atau investigasi kejahatan. Rekaman video dapat menjadi bukti yang kuat dalam pengadilan.
Fungsi video sangat bervariasi dan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Video memiliki peran yang sangat penting dalam budaya modern, bisnis, dan komunikasi.

3. Pengetahuan

a. Definisi

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan adalah pemahaman atau kesadaran yang dimiliki oleh seseorang tentang fakta, informasi, konsep, atau keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman, belajar, atau observasi. Ini melibatkan pemahaman tentang dunia sekitar, termasuk prinsip-prinsip, hukum, ide, dan kenyataan yang ada. Pengetahuan dapat diperoleh melalui berbagai cara, seperti studi formal, pengalaman pribadi, pembelajaran dari orang lain, atau riset. Pengetahuan adalah dasar bagi kemampuan individu untuk memahami, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai aspek kehidupan mereka (Amalia Yunia Rahmawati, 2020).

b. Tingkat pengetahuan

Menurut Efendi & Makhfudli (2010) dalam Sanifah (2018) pengetahuan terbagi dalam enam tingkatan yaitu sebagai berikut:

1) Tahu (know)

Tahu merupakan suatu proses meningkatkan kembali (recall) akan sesuatu materi yang telah dipelajari. Tahu adalah pengetahuan yang tingkatannya paling rendah serta alat ukur yang digunakan

yaitu kata kerja seperti menyebutkan, menguraikan, menyatakan, mendefinisikan.

2) Memahami (comprehension)

Memahami merupakan suatu kemampuan untuk menjelaskan sesuatu secara tepat dan tepat tentang suatu objek yang telah diketahui serta dapat menginterpretasikan materi tersebut dengan menjelaskan, menyebutkan, meramalkan, menyimpulkan dan lain sebagainya.

3) Aplikasi (application)

Aplikasi merupakan suatu kemampuan manusia untuk menggunakan sebuah materi yang sudah dipelajari pada situasi dan kondisi yang nyata.

4) Analisis (analysis)

Analisis merupakan suatu kemampuan untuk menjabarkan satu objek ke dalam komponen-komponen.

5) Sintesis (synthesis)

Sintesis yaitu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau menyusun formulasi baru.

6) Evaluasi (evaluation)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap sebuah materi atau objek yang didasari pada suatu kriteria

yang telah ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang sudah ada.

c. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Budiman & Riyanto (2019) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan, antara lain :

1) Usia

Usia sendiri dapat mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang, semakin bertambahnya usia maka semakin berkembang pula daya tangkap serta pola pikir seseorang akan menurun.

2) Pendidikan

Tingkat pendidikan juga dapat menentukan kemampuan seseorang dalam memahami serta menyerap suatu pengetahuan yang telah diperoleh.

3) Pengalaman

Pengalaman sendiri merupakan suatu proses dalam memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah yang dihadapi pada saat masa lalu serta dapat digunakan dalam upaya mendapatkan pengetahuan.

4) Informasi

Apabila seseorang memiliki tingkat pendidikan yang cukup rendah, namun mendapatkan informasi lebih dari berbagai media

seperti televisi, radio, surat kabar, majalah maka hal tersebut dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

5) Sosial budaya dan ekonomi

Tradisi yang sering dilakukan oleh masyarakat dapat meningkatkan pengetahuannya. Selain itu, status ekonomi juga mempengaruhi dengan tersedianya suatu fasilitas yang dibutuhkan oleh masyarakat.

6) Lingkungan

Lingkungan ini sangat berpengaruh karena adanya interaksi yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

d. Cara memperoleh pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2018) terdapat beberapa cara untuk mendapatkan pengetahuan antara lain, sebagai berikut:

1) Cara kuno (non modern)

Cara ini adalah cara tradisional yang diaplikasi untuk mendapatkan pengetahuan sebelum ditemukan metode ilmiah atau metode penemuan statistic dan logis. Cara-cara tersebut:

a) Cara coba salah (trial and error)

Cara ini dilakukan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah

b) Pengalaman pribadi

Hal ini juga merupakan suatu sumber pengetahuan untuk mendapatkan kebenaran pengetahuan yang telah didapat dari pengalaman pribadi seseorang.

c) Melalui jalan pikiran

Dengan cara ini seseorang harus mampu menggunakan jalan pikiran serta penalarannya sendiri. Kebanyakan tradisi atau kebiasaan yang dilakukan tanpa menggunakan penalaran apakah yang dilakukan tersebut baik atau buruk. Kebiasaan-kebiasaan inilah yang nantinya akan diwariskan dari generasi ke generasi secara terus-menerus dan secara turun-temurun.

2) Cara modern

Cara ini adalah sebuah cara baru untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih sistematik, alamiah, serta logis. Biasanya cara ini disebut dengan metode penelitian ilmiah atau metodologi penelitian yaitu, antara lain:

a) Metode induktif

Metode ini bermula pada saat melakukan pengamatan secara langsung terhadap gejala alam atau masyarakat, kemudian yang telah didapat dikumpulkan dan diklasifikasikan serta selanjutnya diambil kesimpulan.

b) Metode deduktif

Metode ini menerapkan hal yang lebih umum terlebih dahulu dan kemudian dihubungkan dengan bagian khusus.

e. Pengukuran tingkat pengetahuan

Menurut Arikunto (2018) cara mengukur tingkat pengetahuan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. Kemudian dilakukan penelitian nilai 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban yang salah. Hasil ukur pengetahuan kemudian digolongkan menjadi 3 yaitu;

- 1) Baik: jika responden mampu menjawab dengan benar >75%
- 2) Cukup: jika responden mampu menjawab dengan benar 56% - 75%
- 3) Kurang: jika responden mampu menjawab dengan benar <56%

4. Pernikahan Dini

a. Definisi Pernikahan Dini

Pernikahan dini atau pernikahan dibawah umur adalah pernikahan yang dilakukan seseorang yang usianya masih tergolong sebagai usia anak. Dalam hubungannya dengan hukum menurut UU, usia minimal untuk suatu perkawinan adalah 19 tahun untuk perempuan dan 19 tahun untuk pria (Pasal 7 UU No.1/1974) (Nanlohy et al., 2021)

Pernikahan dini adalah pernikahan dimana salah satu atau kedua pasangan yang menikah berusia di bawah usia minimum yang ditetapkan oleh hukum atau norma sosial di suatu tempat. Usia minimum pernikahan dapat berbeda-beda di berbagai negara dan wilayah, dan sering kali ada batasan hukum yang menentukan usia minimum

pernikahan untuk melindungi anak-anak dan remaja dari pernikahan yang tidak sesuai dengan perkembangan fisik dan emosional mereka (Azizah, 2022). Pernikahan dini dapat memiliki konsekuensi negatif, seperti peluang pendidikan yang terbatas, risiko kesehatan yang lebih tinggi bagi perempuan muda yang hamil, serta potensi konflik dalam hubungan perkawinan. Oleh karena itu, banyak organisasi dan pemerintah berusaha untuk mengatasi masalah pernikahan dini dengan meningkatkan kesadaran, mengubah norma sosial, dan memberikan akses yang lebih baik ke pendidikan serta layanan kesehatan reproduksi (Hardianti & Nurwati, 2021).

b. Faktor-faktor pernikahan dini

Faktor-faktor yang mempengaruhi pernikahan di usia dini antara lain rendahnya kesadaran terhadap pentingnya pendidikan adalah salah satu pendorong terjadinya pernikahan dini. Para orang tua yang hanya bersekolah hingga tamat SD merasa senang jika anaknya sudah ada yang menyukai, dan orang tua tidak mengetahui adanya akibat dari pernikahan muda ini. Di samping perekonomian yang kurang serta pendidikan orang tua yang rendah, akan membuat pola pikir yang sempit. Sehingga akan mempengaruhi orang tua untuk menikahkan anaknya. Kesulitan ekonomi menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya pernikahan dini, keluarga yang mengalami kesulitan ekonomi akan cenderung menikahkan anaknya pada usia muda untuk melakukan pernikahan dini. Pernikahan ini diharapkan menjadi solusi (Indanah et al., 2020) bagi kesulitan

ekonomi keluarga, dengan pernikahan diharapkan mengurangi beban ekonomi keluarga. Sehingga dapat sedikit mengatasi kesulitan ekonomi. Di samping itu, masalah ekonomi yang rendah dan kemiskinan menyebabkan orang tua tidak mampu mencukupi kehidupan anaknya dan tidak mampu membiayai sekolah sehingga mereka memutuskan untuk menikahkan anaknya dengan harapan sudah lepas tanggung jawab untuk membiayai kehidupan anaknya ataupun dengan harapan anaknya bisa memperoleh penghidupan yang lebih (Fuadi & Ripursari, 2022).

Penelitian oleh (Nurhikmah et al., 2021) memiliki kesimpulan jika pernikahan dini pada remaja dipicu oleh faktor ekonomi dan faktor-faktor pendukung lainnya yaitu antara lain :

- 1) Faktor Sosial dan Budaya: Nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat dapat memainkan peran besar dalam pernikahan dini. Misalnya, di beberapa budaya, pernikahan dini dapat dianggap sebagai norma atau bahkan dianggap sebagai cara untuk menjaga tradisi tertentu.
- 2) Faktor Ekonomi: Masalah ekonomi, seperti kemiskinan atau keterbatasan akses pendidikan, dapat mendorong seseorang untuk menikah lebih awal. Beberapa orang mungkin melihat pernikahan sebagai jalan keluar dari situasi ekonomi yang sulit.
- 3) Faktor Pendidikan: Kurangnya akses pendidikan atau rendahnya tingkat pendidikan dapat membuat individu kurang menyadari risiko dan konsekuensi pernikahan dini. Pendidikan yang tinggi cenderung berkorelasi dengan pernikahan yang lebih lambat.

- 4) Tekanan Keluarga: Tekanan dari keluarga, khususnya jika keluarga mendorong pernikahan muda karena alasan budaya atau agama, bisa menjadi faktor penting.
 - 5) Faktor Agama: Beberapa agama memiliki aturan atau keyakinan yang mendorong pernikahan di usia muda. Hal ini dapat memengaruhi keputusan pernikahan seseorang.
 - 6) Kehamiran: Kehamiran atau kehamilan di luar nikah adalah salah satu faktor yang sering kali memaksa individu untuk menikah lebih cepat.
 - 7) Hubungan Pribadi: Beberapa orang mungkin memutuskan untuk menikah lebih awal karena mereka telah menjalin hubungan yang kuat dan mendalam dengan pasangan mereka.
 - 8) Kurangnya Kesadaran Tentang Konsekuensi: Pemahaman yang kurang tentang konsekuensi pernikahan dini, seperti risiko kesehatan, keterbatasan pendidikan, dan kemandirian ekonomi, dapat memengaruhi keputusan untuk menikah lebih awal.
 - 9) Aspek Psikologis: Faktor psikologis, seperti keinginan untuk merasa dewasa atau memiliki rasa identitas yang lebih kuat, juga dapat mempengaruhi keputusan pernikahan dini.
 - 10) Perubahan Sosial: Perubahan sosial, seperti urbanisasi dan globalisasi, juga dapat mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap pernikahan dan menyebabkan penundaan pernikahan.
- c. Dampak pernikahan dini

1) Dampak Positif

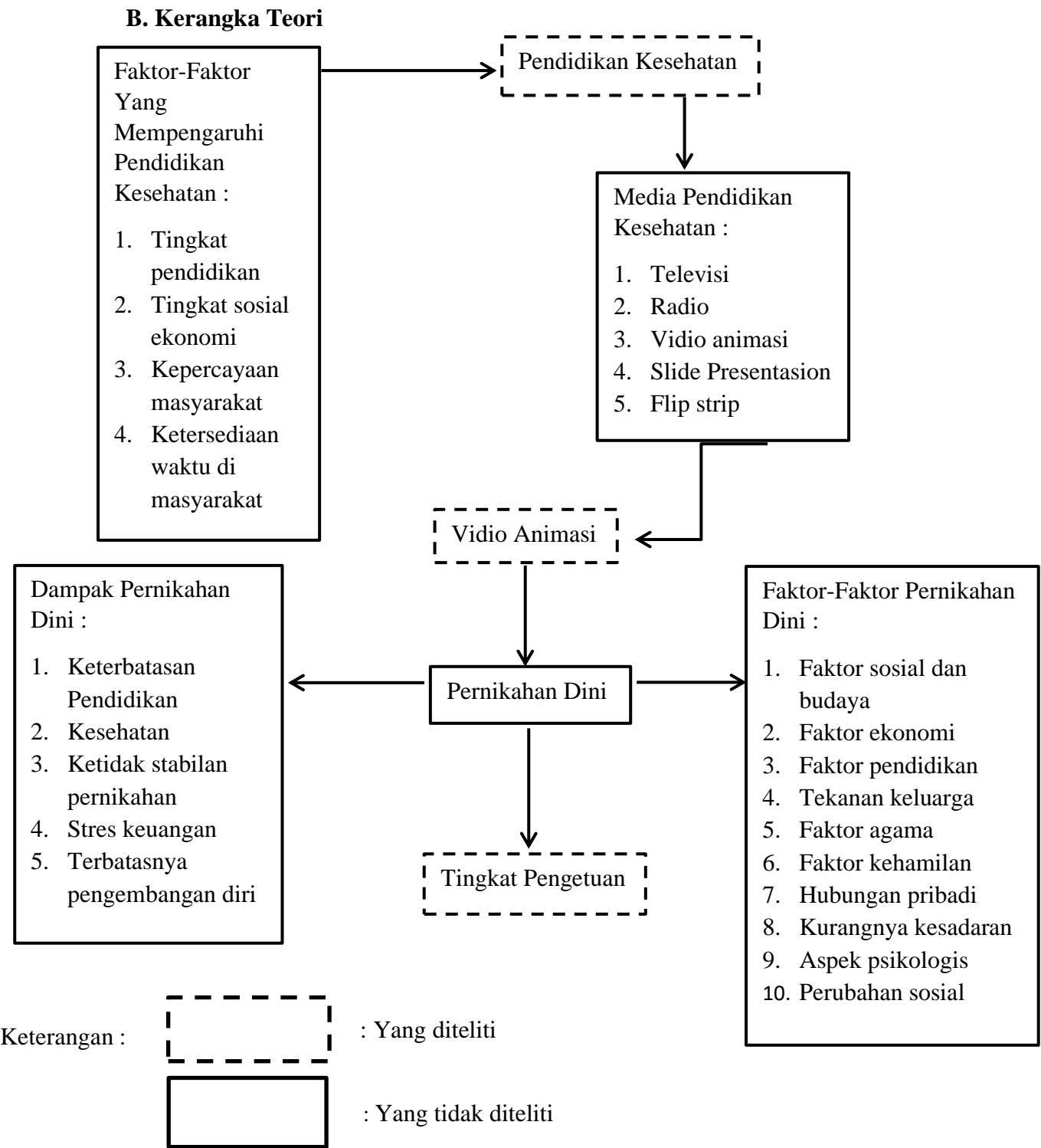
Praktik pernikahan usia dini sering kali dianggap sebagai jalan keluar untuk terhindar dari perilaku seks bebas dan adanya pendapat apabila menikah muda saat memasuki usia tua tidak lagi punya anak yang masih kecil. Penting untuk diingat bahwa dampak pernikahan dini bisa sangat beragam, dan tidak semua pernikahan dini memiliki hasil yang sama. Faktor-faktor seperti pendidikan, dukungan sosial, kematangan emosional, dan sumber daya ekonomi memainkan peran penting dalam menentukan apakah pernikahan dini akan memiliki dampak positif atau negatif pada individu yang terlibat. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pendukungan dan sumber daya kepada pasangan muda agar mereka dapat menghadapi pernikahan mereka dengan lebih baik, jika mereka memilih untuk menikah pada usia muda (Sari & Puspitari, 2022).

2) Dampak negatif dan dampak positif yang dapat dilihat antara lain :

- a) Dukungan sosial: Pernikahan bisa memberikan dukungan sosial dan emosional, terutama jika pasangan memiliki hubungan yang sehat.
- b) Tanggung jawab: Pernikahan dapat mengajarkan tanggung jawab kepada pasangan muda, termasuk tanggung jawab terhadap pasangan dan anak-anak, yang bisa membantu mereka tumbuh menjadi individu yang lebih matang.

- c) Pembentukan keluarga: Pernikahan dini bisa membantu dalam pembentukan keluarga dan hubungan yang berkelanjutan jika pasangan memiliki dukungan dan sumber daya yang memadai.
- 3) Dampak negatif menurut Dini & Dan, 2021) pernikahan dini antara lain :
- a) Keterbatasan pendidikan: Pernikahan dini seringkali menghambat kesempatan pendidikan. Pasangan yang menikah pada usia muda mungkin terpaksa meninggalkan sekolah atau tidak memiliki kesempatan untuk mengejar pendidikan lebih lanjut, yang dapat mempengaruhi peluang karir dan perkembangan pribadi mereka.
 - b) Kesehatan: Pernikahan dini dapat meningkatkan risiko masalah kesehatan, terutama pada wanita yang hamil pada usia yang lebih muda. Kehamilan remaja dan kelahiran anak di usia muda dapat berisiko tinggi.
 - c) Ketidakstabilan pernikahan: Pernikahan pada usia muda seringkali lebih rentan terhadap perceraian. Pasangan muda mungkin belum memiliki keterampilan komunikasi dan kematangan yang diperlukan untuk menjaga hubungan pernikahan yang sehat dan kuat.
 - d) Stres keuangan: Pasangan muda mungkin menghadapi tekanan keuangan yang lebih besar karena kurangnya stabilitas ekonomi dan pendapatan yang lebih rendah.

- e) Terbatasnya pengembangan diri: Pernikahan dini dapat menghambat pengembangan individu, seperti eksplorasi karir, hobi, dan aspirasi pribadi.



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber : Notoatmodjo (2018), Saragih (2019)

(sari & puspitrasari , 2022)