

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Anak Sekolah

Berdasarkan WHO (World Health Organization), anak usia sekolah yaitu dengan golongan anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia anak sekolah umumnya berusia 7-12 tahun. Pada kelompok ini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang memerlukan zat-zat gizi dalam jumlah yang lebih besar dan apabila kekurangan zat gizi maka akan terjadi gangguan masalah gizi atau kesehatan. Menurut Gunarsana (2008), masa usia sekolah adalah masa yang dimana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa-masa selanjutnya. Pada usia tersebut merupakan masa-masa pertumbuhan paling pesat kedua setelah masa balita. Anak sudah lebih aktif memilih makanan yang disukai dan yang tidak disukai. Kebutuhan energinya pun semakin besar karena memang lebih banyak melakukan aktifitas fisik misalnya, olahraga, bermain atau lainnya. Makanan yang beraneka ragam memiliki manfaat untuk kesehatan yang optimal dan akan menghasilkan pertumbuhan optimal. Apabila anak tidak memperoleh energi sesuai kebutuhan maka akan terjadi pengambilan cadangan lemak untuk memenuhi kebutuhan energinya, sehingga akan menimbulkan masalah-masalah gizi (Khomsan, 2010).

Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh anak saat fase ini secara biologis, kognitif dan psikososial mencapai pacu tumbuh yang pesat meskipun dalam waktu yang singkat. (Departemen Gizi dan Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia, 2009). Masa dimana anak usia sekolah akan memiliki perkembangan psikologis maupun kognitif yang baik, yaitu saat kelompok anak usia 9-11 tahun dan untuk anak laki-laki usia 10-12 tahun, dan disebut dengan fase pra-remaja (Brown, 2005). Masa usia anak merupakan usia emas maka itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak bersifat holistic yaitu dapat berkembang optimal

apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar.

Karakteristik Anak Sekolah

Beberapa gambaran karakteristik anak sekolah dasar antara lain : (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret. (2) Realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir kelas tinggi akan ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, (4) pada umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk membantu menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri. (5) Pada masa anak kelas tinggi biasanya anak memandang nilai atau angka rapor sebagai ukuran sebaik-baiknya mengenai prestasi sekolah (6) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebayanya, untuk berkumpul dan bermain bersama-sama. Dan biasanya mereka telah membuat peraturan permainan sendiri tanpa terikat lagi dengan aturan tradisional. (Notoatmodjo, 2012)

Anak usia sekolah biasanya banyak menghabiskan waktu dengan bermain dan yang menguras banyak tenaga, dengan demikian akan terjadinya ketidakseimbangan antara energi yang masuk dengan energi yang keluar. Kurangnya nafsu makan yang terjadi pada anak disebabkan oleh asupan makanan yang rendah gizi yang dibutuhkan anak misalnya jajanan. Makanan jajanan yang kurang mengandung nilai gizi dan apalagi kebersihannya kurang terjaga, maka akan menimbulkan dampak yang merugikan kesehatan.

Kekurangan gizi pada anak sekolah akan mengganggu pertumbuhan dan perkembangan. Keadaan ini akan mempengaruhi proses belajar, yang lebih lanjut akan mempengaruhi konsentrasi dan prestasi belajar di sekolah.

2. Makanan Jajanan

Makanan jajanan menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO) yaitu makanan dan minuman yang dipersiapkan dan dijual

oleh pedagang atau penjaja di jalan-jalan dan tempat keramaian umum lainnya yang dikonsumsi di tempat atau konsumsi tanpa proses persiapan dan proses pengolahan lebih lanjut (FAO,2012). Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomer 942/Menkes/SK/VII/2003, makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh penjaja makanan di tempat penjualan dan disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum selain disajikan jasa boga, rumah makan atau restoran dan hotel. Dari beberapa penelitian makanan jajanan memegang peranan yang sangat penting bagi kontribusi tambahan untuk kecukupan gizi, khususnya energi.

3. Penyuluhan Gizi

a. Definisi Penyuluhan

Perubahan perilaku dapat dilakukan dengan berbagai macam strategi, yang didahului oleh perubahan pengetahuan dan sikap. Salah satunya untuk melakukan perubahan pengetahuan dengan metode penyuluhan kesehatan. Menurut Departemen Kesehatan RI (2002) menyatakan bahwa penyuluhan kesehatan merupakan peningkatan pengetahuan dan kemampuan diri yang bertujuan untuk merubah perilaku hidup sehat pada individu, kelompok maupun masyarakat yang diberikan melalui pembelajaran, pedoman maupun instruksi.

Kegiatan penyuluhan dapat dilakukan dengan komunikasi dua arah dimana komunikator atau penyuluh memberikan kesempatan komunikan untuk memberikan *feedback* dari materi yang disampaikan. Komunikasi dua arah ini diharapkan dapat memicu terjadinya perubahan yang diinginkan. Keberhasilan penyuluhan kesehatan tidak hanya diukur dengan materi yang disampaikan tetapi pada hubungan interpersonal antar komunikator dan komunikan. Indikator keberhasilan penyuluhan kesehatan dapat diukur secara cepat yaitu dengan adanya kesamaan arti atau pemahaman dari yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan (Effendy, 2003).

Menurut Notoatmodjo (2007) kegiatan penyuluhan ini menyampaikan pendidikan dan mengajak sasaran tentang ide baru atau informasi, dengan ini menekankan pentingnya materi tersebut yang tidak hanya untuk komunikator tetapi juga untuk komunikan sehingga terjadi kesesuaian minat dan motivasi dalam memicu perubahan perilaku. Selain itu penyuluhan kesehatan tidak dilakukan untuk membentuk perilaku baru melainkan juga memelihara perilaku yang sehat yang telah ada di individu, kelompok maupun masyarakat.

b. Tujuan Penyuluhan

Tujuan dari penyuluhan kesehatan adalah tercapainya perubahan perilaku individu, kelompok maupun masyarakat dalam membina dan memelihara kesehatan, berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan yang optimal sesuai hidup sehat baik fisik, mental dan sosial.

Tujuan penyuluhan gizi merupakan bagian dari tujuan penyuluhan kesehatan, tujuan penyuluhan gizi adalah suatu usaha untuk meningkatkan status gizi masyarakat, khususnya golongan rawan gizi (ibu hamil, ibu menyusui, bayi, balita anak sekolah, usia lanjut) dengan cara mengubah perilaku masyarakat ke arah yang baik sesuai dengan prinsip ilmu gizi.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan Penyuluhan

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyuluhan kesehatan menurut Effendy (2003) adalah sebagai berikut :

1. Faktor dalam pemberi penyuluhan, dalam pemberian penyuluhan dibutuhkan persiapan, penguasaan materi, penampilan, penguasaan kondisi penyampaian penyuluhan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami.
2. Faktor sasaran, sasaran dilihat dari tingkat pendidikan, lingkungan sosial, kebiasaan adat istiadat kebiasaan dan kepercayaan.

3. Proses dalam penyuluhan, yaitu waktu, tempat, jumlah sasaran perlu disesuaikan dengan kegiatan penyuluhan agar proses dalam penyuluhan berjalan dengan baik.

4. Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang, melalui pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih lama daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Ilmu pengetahuan adalah suatu fakta yang bersifat empiris atau gagasan rasional yang dibangun oleh individu melalui percobaan dan pengalaman yang telah teruji kebenarannya (Rasuli, 2015). Pengetahuan gizi yaitu pemahaman tentang ilmu gizi, zat gizi serta interaksi antar zat gizi terhadap status gizi dan kesehatan. (Epridawati 2012)

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu, serta merupakan pedoman dalam membentuk tindakan seseorang (overt behavior). Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan, dimana diharapkan bahwa pendidikan yang tinggi maka seseorang tersebut akan semakin luas pengetahuannya. Akan tetapi bukan juga yang seseorang yang berpendidikan rendah mutlak berpengetahuan rendah pula. Pengetahuan seseorang tentang suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Keduanya yang akan menentukan sikap seseorang, semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap positif terhadap objek tersebut.

b. Faktor yang mempengaruhi Pengetahuan

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Budiman (2013) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adanya pengetahuan yaitu :

1. Pendidikan

Tingkat pendidikan disini sangat berpengaruh, bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin mudah untuk menerima mengenai informasi sehingga banyak pengetahuan yang dimiliki.

Selain itu pendidikan seperti bimbingan yang dimiliki seseorang terhadap perkembangan untuk menuju kearah pencapaian tertentu yang menentukan seseorang untuk berbuat dan mengisi kehidupannya misalnya mendapatkan informasi untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

2. Informasi/ media massa

Informasi dapat diperoleh dari pendidikan formal maupun nonformal yang dapat memberikan pengaruh jangka pendek, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Memperoleh informasi baru mengenai sesuatu hal yang baru akan memberikan landasan kognitif bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

3. Sosial, Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan budaya dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran sehingga akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam seseorang yang berada dalam satu lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak dan yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu. Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi setiap perkembangan dan perilaku seseorang atau kelompok.

5. Pengalaman

Pengalaman dapat diartikan sebagai sumber pengetahuan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang telah diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi di masa lalu.

6. Usia

Usia dapat mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin bertambah pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

c. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan menurut Notoatmodjo (2012), ada enam tingkatan pengetahuan yaitu tahu (know), memahami (comprehension), aplikasi (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), evaluasi (evaluation).

- a. Tahu (know) merupakan tingkatan pengetahuan paling rendah. Tahu yang artinya dapat mengingat atau mengingat kembali suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Oleh karena itu, tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- b. Memahami (comprehension), artinya kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan secara benar.
- c. Aplikasi (application), yaitu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari atau dipahami ada situasi dan kondisi nyata atau dapat menggunakan hukum-hukum, rumus, metode dalam situasi nyatanya.
- d. Analisis (analysis), yaitu kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek ke dalam bagian-bagian lebih kecil, tetapi masih dalam satu objek tersebut dan masih terkait satu sama lain.
- e. Sintesis (synthesis), yaitu suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk

keseluruhan yang baru atau kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

- f. Evaluasi (evaluation), yaitu kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek.

d. Hubungan Antara Pengetahuan Dengan Perilaku Memilih Jajanan Sehat

Tingkat pengetahuan gizi dan keamanan pangan siswa berpengaruh terhadap sikap dan perilaku dalam memilih jajanan yang dibeli, dengan pengetahuan gizi dan keamanan pangan yang aman dan bergizi (Purtiani, 2010).

Penelitian yang dilakukan Mukhammad (2016) menunjukkan bahwa ada hubungan antara pengetahuan siswa dengan perilaku pemilihan jajanan sehat di MI Sulaimaniyah Jombang 2016. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rifka (2015) dan peneliti juga mengungkapkan bahwa mayoritas responden memiliki pengetahuan dan perilaku yang sebanding.

Hal ini menandakan bahwa pengetahuan merupakan faktor mendukung siswa atau responden dalam hal pemilihan jajanan sehat. Dalam penelitian Notoatmodjo (2010), mengungkapkan bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

5. Sikap

a. Definisi Sikap

Sikap menurut Notoatmodjo (2003) merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap sesua stimulus atau objek. Sedangkan menurut Sunaryo (2004) sikap merupakan kecenderungan bertindak dari individu, berupa respon tertutup terhadap stimulus atau objek tertentu. Jadi, sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek.

b. Faktor yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Azwar (2004), faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap, yaitu :

a. Pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi adalah apa yang telah ada yang sedang dialami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan anak dalam memilih makanan jajanan.

b. Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Biasanya orang yang dianggap penting oleh individu adalah orangtua, orang yang sosialnya lebih tinggi, teman sebaya, teman dekat, dan guru. Pada umumnya anak cenderung untuk memilih sikap yang searah dengan sikap orang yang dianggap penting.

c. Pengaruh Kebudayaan

Kebudayaan masyarakat mempunyai pengaruh kekuatan dalam memilih makanan jajanan yang akan dikonsumsi.

c. Tingkatan Sikap

Menurut Notoatmodjo (2007), Sikap dibagi menjadi beberapa tingkatan :

a. Menerima (*receiving*), diartikan bahwa seseorang mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan.

b. Merespon (*responding*), dapat berupa memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

c. Menghargai (*valuing*), dapat berupa mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.

d. Bertanggung Jawab (*responsible*), atas segala sesuatu yang telah dipilihnya.

d. Komponen Sikap

Sikap individu perlu arahnya yaitu negatif atau positif. Untuk dapat mengetahui arah sikap manusia dapat dilihat dari komponen-komponen yang ditunjukkan oleh seseorang individu. Komponen sikap dapat digunakan dalam menilai bagaimana sikap seseorang terhadap objek sikap. Saifudin dan Azwan

(2010: 23-28) menjelaskan komponen dalam struktur sikap, antara lain :

1. Komponen kognitif, yaitu suatu kepercayaan dan pemahaman seorang individu kepada suatu objek melalui proses melihat, mendengar dan merasakan. Dapat dikatakan komponen kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan pandangan dan keyakinan terhadap objek sikap.
2. Komponen afektif, komponen ini yang berhubungan dengan permasalahan emosional subjektif individu terhadap sesuatu. Seperti rasa senang atau tidaknya terhadap objek sikap.
3. Komponen perilaku atau konatif, yaitu kecenderungan dalam berperilaku atau bertindak seseorang terhadap objek yang dihadapi.

6. Tindakan

a. Pengertian tindakan

Tindakan merupakan sikap yang diwujudkan menjadi suatu perbuatan nyata oleh individu (Budiman dan Riyanto, 2013). Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan yang nyata diperlukan faktor pendukung, antara lain fasilitas.

b. Tingkatan tindakan

Tingkatan tindakan menurut Notoatmodjo (2012) membagi tindakan menjadi beberapa tingkatan antara lain:

1. Persepsi (*perception*) merupakan praktik yang pertama dalam mengenal dan memilih berbagai objek berhubungan dengan tindakan yang akan diambil.
2. Respon terpimpin (*guided response*) merupakan praktik indikator tingkat dua dengan contoh dapat melakukan sesuatu dengan urutan yang benar dan sesuai.
3. Mekanisme (*mechanism*) apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara optimis atau sesuatu itu merupakan kebiasaan, maka seseorang tersebut sudah mencapai praktik tingkat tiga.

4. Adopsi (*adoption*) merupakan Pratik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan tersebut sudah dimodifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

c. Hubungan Antara Sikap dengan Tindakan Memilih Jajanan Sehat

Sikap seorang anak adalah komponen penting yang berpengaruh dalam memilih makanan jajanan. Sikap positif anak terhadap kesehatan kemungkinan tidak berdampak langsung pada perilaku anak menjadi positif, akan tetapi sikap yang negatif terhadap kesehatan hampir pasti berdampak pada tindakannya (Notoatmodjo, 2007). Menurut Andriyani (2015) pemilihan makanan jajanan merupakan hasil dari perilaku. Terbentuknya perilaku akan dipengaruhi oleh pengetahuan, sikap dan tindakan siswa mengenai pemilihan makanan jajanan sehat. Sehingga apabila pengetahuan, sikap dan tindakan siswa kurang maka pemilihan makanan jajanan menjadi kurang tepat. Pada penelitian satika (2020) menyatakan bahwa terdapat hubungan pengetahuan dengan perilaku memilih jajanan aman pada sisw SDN Wanasari 01 Cibitung tahun 2019.

Davira (2020) mengatakan bahwa pengetahuan yang baik tidak selalu akan mencerminkan dan tindakan dalam memilih jajanan yang baik. Terbentuknya suatu perilaku dimulai pada domain kognitif. Dalam artinya, sebelumnya subjek harus tahu terhadap stimulus berupa materi dan objek sehingga menimbulkan pengetan yang baru dan selanjutnya menimbulkan respon batin dalam membentuk sikap terhadap objek tersebut. Jika bersikap positif, maka seseorang akan melakukan tindakan sesuai dengan diharapkan.

7. Media

Media edukasi merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar unruk mencapai tujuan belajar. Dalam

proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber, yaitu guru dan menuju penerima yaitu siswa (Santyasa, 2007)

Penggunaan media sebagai pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002). Dan yang dimaksud dengan media edukasi kesehatan ini yaitu alat-alat yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan materi atau pesan kesehatan, alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga. Alat peraga berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu didalam proses pendidikan kesehatan.

8. Komik

Komik secara umum adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat (Waluyanto, 2005) komik memiliki bentuk yang atraktif dan menjankau pembacanya lebih luas, berbagai tingkat usia. Selain gambar, dalam bahasa teks komik, dialog dimunculkan secara singkat, kata-kata dalam penggambaran suara menjadi unsur penting, seperti menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dilukiskan (Ranang dkk, 2010). Secara sederhana didalam komik arus mengandung :

1. Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun menarik dengan secara sengaja
2. Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazim diberi garis batas atau kotak dan semacamnya dan biasa disebut

panil (panel). Namun, bisa saja sebuah panil tidak diberi garis batas.

3. Imaji-imaji yang dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (narrative, kekisahan). “cerita” disini lebi berarti susunan kejadian yang menarik.
4. Imaji-imaji yang dimaksud bukan hanya gambar, tetapi bisa jadi symbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik. Seperti : balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggamarkan, misalnya emosi tertentu/
5. Susunan imji dan susunan panil adalah tturam khas komik

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *comic strip* dan *comic books*. Komik strip ada dua jenis, yaitu komik strip bersambung dan komik strip kartun. Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis komik bersambung yang banyak dijumpai di harian surat kabar maupun di internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkain gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Pembaca dibuat rasa keingintahuan untuk setiap cerita selanjutnya. Sedangkan komik kartun yaitu komik strip yang biasanya menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedan terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Tokoh utama memiliki bentuk lucu dan ciri khas tertentu, lucu namun dekart dengan masyarakat yang mengundang tawa dari para pembacanya. Meskipun penyampain komik strip kartun ini mengundang tawa, pesan yang disampaikan pun penuh makna dan serius, sehingga memerlukan sebuah kajian lebih dalam dari penikmat kartun strip. (Soedarso, 2015).

Adapun komik buku adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul atau tema cerita. Buku komik ini disajikan dalam buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini yaitu cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata (Soedarso, 2015)

Novel grafis adalah komik yang menampilkan cerita yang memiliki cerita yang serius. Bobot cerita novel grafis disajikan lebih kepada konsumen yang sudah dewasa. Cerita yang disajikanpun layaknya sebuah novel dan disajikan dengan gambar yang menyerupai komik. Perbedaan kemasan novel grafis biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan biasanya dikemas dengan hard cover (Soedarso,2015)

Menurut Tedjasaputra (2001), komik digemari oleh anak-anak pada umumnya, mempunyai beberapa alasan yaitu :

- a. Komik dapat memenuhi keingintahuan mereka tentang hal-hal supranatural dan imajinasi atau khayal anak
- b. Komik dapat membantuk anak untuk secara sesat mengindari dari hal-hak yang kurang menyenangkan dalam hidup sehari-hari.
- c. Karena komik masih dapat dijangkau oleh keadaan keungan anak-anak kelompok ekonomi sosial menengah kebawah
- d. Memacu anak belajar dengan membaca karena isi ceritanya yang menyenangkan
- e. Melalui indentifikasi dengan karakter-karakter dan tokoh-tokoh dalam komik, sehingga anak memiliki kesempatan yang baik untuk memperoleh pemahan tentang masalah-masalah pribadinya sehingga dapat membantu dalam penyelesaian masalah.
- f. Tokoh dalam komik umunya memiliki jiwa yang berani kuat dan tampil berani sehingga anak laki-laki atau perempuan ingin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh cerita
- g. Warna dalam komik yan bewarna warni sehingga mudah dipahami.

Peran komik dalam edukasi biasanya bayak ditemukan seperti di buku-buku pelajaran Taman Kanak-kanak (TK) yang menggunakan komik sebagai salah satu materi dalam penyampaian informasi. Penggunaan gambar pada buku pelajaran dinilai mampu untuk menyalurkan informasi yang mudah untuk dipahami walaupun yang ditampilkan dengan gambar yang sederhana (Soedarso, 2015)

Penggunaan media komik memberikan kelebihan dibandingkan media lain misalnya booklet, leaflet maupun kartu bergambar. Media komik mampu menampilkan cerita sederhana dengan menggunakan bahasa sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami dan diminati serta memberikan hiburan (Santayasa, 2007). Efektivitas penggunaan media lain selain media komik dalam meningkatkan pengetahuan gizi pada siswa sekolah dasar banyak dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan Ayu (2017) dengan menggunakan media komik dan leaflet yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan gizi lebih tinggi pada kelompok perlakuan komik dibandingkan pada kelompok perlakuan leaflet. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi.

9. Penyuluhan Terhadap Peningkatan Pengetahuan

Dalam penelitian yang dilakukan Meilia dan Galuh (2017), terdapat peningkatan skor siswa mengenai pengaruh media komik terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi pada anak yang gemuk dan obesitas. Peningkatan skor ini terjadi karena adanya peningkatan pengetahuan, dari awalnya yang tidak tahu menjadi tahu dan hal ini menunjukkan bahwa pemberian informasi gizi melalui media komik efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi. Dan hal yang sama dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Abduh, Selviana dan Fery (2016) mengenai cuci tangan pada sekolah dasar al-Azhar Pontianak bahwa penyuluhan dengan menggunakan media komik efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa, peningkatan skor yang didapat yaitu dari 70% (cukup) dan setelah edukasi meningkat menjadi 87%(baik).

Hal ini menunjukkan bahwa penyuluhan dengan menggunakan alat peraga atau media dapat menarik perhatian responden dalam menyampaikan informasi kesehatan yang sesuai dengan tingkat penerimaan sasaran. Menurut Alport dalam Notoatmodjo (2010) sikap yang akan terbentuk pada seseorang dipengaruhi oleh beberapa komponen diantaranya adalah komponen kognitif yang berhubungan dengan kepercayaan dan pendapat atau pemikiran seseorang terhadap objek.

Oleh karena itu penyuluhan merupakan salah satu upaya pendekatan edukatif yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak di sekolah dasar mengenai informasi gizi.

10. Penyuluhan Terhadap Peningkatan Sikap

Dalam penelitian yang dilakukan Andini, dkk (2019) skor sikap responden tentang gizi seimbang di menunjukkan bahwa pada kelompok intervensi tidak ada perbedaan bermakna pada hasil pretest dengan posttest ($P > 0,05$) tetapi ada perbedaan bermakna pada posttest 2 ($p < 0,05$). Yang artinya dengan adanya penyuluhan (edukasi gizi) dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan sikap remaja di SMP 16 Jakarta.

Didukung dengan penelitian yang dilakukan Briawan, ekayanti dan Koerniawati, 2013) terjadi peningkatan rata-rata skor tertinggi yang terdapat pada penggunaan media kartu bergambar sebesar 10,86 yaitu didapatkan skor $80,9 \pm 1,6$ sebelum intervensi dan setelah intervensi menjadi $91,84 \pm 1,09$. Dengan hasil *Paired T-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata total skor sikap sebelum dan setelah intervensi kampanye sarapan sehat ($p < 0,05$).

Pendidikan diartikan sebagai proses dengan metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, dan pemahanan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan penyuluhan sebagai edukasi gizi diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan gizi siswa, membentuk sikap positif terhadap makanan yang bergizi dalam rangka membentuk kebiasaan makan yang baik.

B. Review Jurnal

1. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Komik Wayang Terhadap Peningkatan Pemilihan Jajanan Anak SD 16 Muhammadiyah Surakarta

Penelitian yang dilakukan oleh Mahardika pada tahun 2015, Muwakhidah dan Luluk ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi dengan media komik wayang terhadap peningkatan pengetahuan pemilihan jajanan anak SD 16 Muhammadiyah

Surakarta. Jenis penelitian ini menggunakan design *quasy experimental study* dengan *one grup pre-test* dan *post-test design*. Sampel yang digunakan adalah siswa di SD 16 Muhammdyah Surakarta kelas IV yang berjumlah 50 siswa. Dengan pengambilan sampel ditentukan dengan populasi terbatas dengan system *random sampling*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *paired sample t-test* dengan syarat data berdistribusi normal

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan untuk hasil tingkat pengetahuan jajanan anak SD dengan media komik wayang sebelum diberikan media komik wayang dengan katagori cukup (42,86%) dan meningkat setelah diberikan media komik wayang dengan katagori baik (100%), dan nilai $p < 0,05$.

2. Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Tentang Makanan Jajanan Pada Siswa Kelas V Di SDN 17 Pontianak Utara

Penelitian ini dilakukan Rizqi Antono pada tahun 2018 di kota Pontianak Utara. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasy experiment* dengan rancangan *pre-test dan post-test*. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2018 pada tanggal 14 sampai 28 April 2017. Dengan populasi penelitiannya siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Utara yang berjumlah sebanyak 93 siswa. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan teknik analisis parametrik uji beda dua rata-rata *paired t test* untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan siswa kelas V SDN Negeri 17 Pontianak Utara sebelum diberikan media komik dengan nilai Mean 52,27 didapatkan nilai *P value* $0,000 < 0,005$ dan terjadi peningkatan pengetahuan sesudah intervensi dengan media komik dengan nilai mean 77,60 dengan nilai *value* $0,000 < 0,005$.

3. Keefektifan Media Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Motif Memilih Jajanan Sehat Siswa SDN Sumberagung 1 Plaosan Magetan

Penelitian ini dilakukan oleh Yuslima dan Siti pada tahun 2020 di SDN Sumberagung 1 Plaosan Magetan. Jenis penelitian ini adalah

quasy eksperiment dengan desain penelitian yaitu *one grop pre test post test*. Data yang dikumpulkan dengan teknik tes, angket dan observasi. Untuk teknik analisis data beda skor pengetahuan dilakukan dengan uji beda.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah peningkatan pengetahuan siswa sebesar 25,58 dengan nilai signifikan (p) yaitu 0,000 karena $p < 0,05$ dan peningkatan motif siswa sebesar 19,71%, dengan nilai signifikan (p) sebesar 0,000 karena $p < 0,05$. Dan rata-rata aktivitas siswa sebesar 81,25% yang menunjukkan bahwa siswa aktif selama pembelajaran dan hal tersebut menunjukkan penggunaan media komik efektif sebagai media pembelajaran tentang memilih jajanan sehat di SDN Sumberagung 1 Plaosan Magetan.

4. Pengaruh Penggunaan Media Komik Sebagai Alat Penyuluhan Gizi Terhadap Perubahan Perilaku Memilih Makanan Jajanan, Sarapan Sehat, Dan Kantin Higienis Pada Siswa Sdn 11 Lubuk Buaya Kota Padang Tahun 2019

Penelitian ini dilakukan oleh Wahyuni pada tahun 2019 di SDN 11 Lubuk Buaya di Kota Padang. Pada penelitian ini mempunyai variabel Pengetahuan (X1) dan Tindakan (X2) sebagai Variabel bebas. Dan penyuluhan penggunaan komik sebagai varibel terikat (Y). Menurut peniliti salah satu kelompok masyarakat yang sering mengalami masalah keracunan makanan jajanan yaitu kelompok siswa SD karena masih rendahnya pengetahuan tentang keamanan pangan. Dan di Sumatera Barat terjadi beberapa kasus keracunan yang sudah termasuk kategori kejadian luar biasa, dengan jumlah kasus dari bulan Januari sampai Desember tahun 2017 ada 13 kasus dengan jumlah korban 548 orang. Peneliti memilih media komik sebagai alat bantu penyuluhan karena komik merupakan media cetak yang mudah dipahami.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan desain *quasi experiment* dengan rancangan *One Pretest-Posttest Group design*. Dan menggunakan analisa *Paired t-test*. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV sebanyak 47siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling.

Pada penelitian ini hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata pengetahuan memilih jajanan antara sebelum dan sesudah dilakukan intervensi menggunakan komik yaitu 52,45 dan rata-rata sesudah intervensi meningkat menjadi 74,6. Dan hasil tindakan siswa memiliki nilai sebelum intervensi dengan nilai rata-rata 20,79% dan sesudah intervensi meningkat menjadi 27,57%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa komik mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai memilih jajanan. Oleh karena itu, media komik dapat diaplikasikan sebagai media dalam proses pembelajaran yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga dapat memberikan sebagai hiburan.

5. Penyuluhan Gizi Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Keamanan Makanan Jajanan

Penelitian yang dilakukan Hamida, Siti Zulaeka dan Mutalazimah pada tahun 2012 ini meneliti bagaimana perbedaan pengetahuan siswa tentang keamanan makanan jajanan di sekolah setelah diberikan penyuluhan dengan media komik. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest with control group* dengan jumlah sampel 70 berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Di SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta dimana penelitian ini dilakukan, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang keamanan makanan jajanan di sekolah masih rendah yaitu 55%.

Uji penelitian ini menggunakan uji statistik *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*. Perbedaan peningkatan pengetahuan antar kelompok menghasilkan ($p=0,001$) yang artinya terdapat perbedaan pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan antara kelompok yang diberi penyuluhan dengan menggunakan metode ceramah tanpa media komik dan kelompok yang diberi ceramah menggunakan media komik.

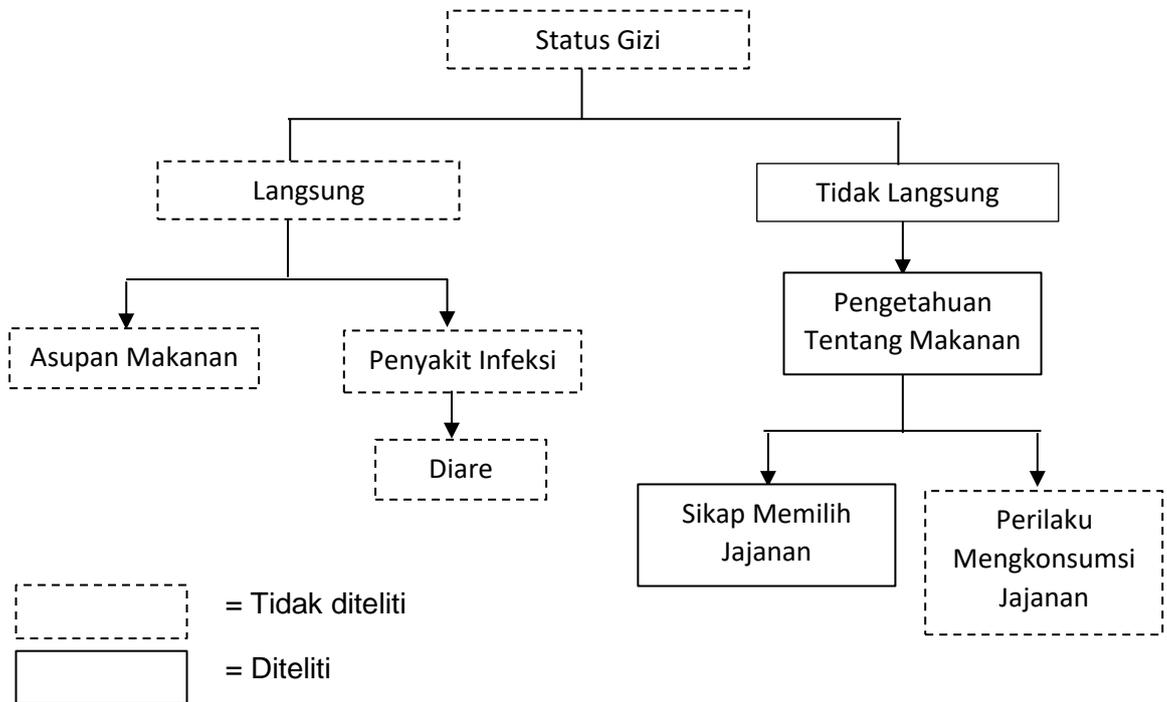
6. Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat antara Metode Ceramah dan Metode Komik

Penelitian ini dilakukan oleh Nur Pratiwi, Catur dan Sri Andarini pada tahun 2015 di Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk

mengukur perbedaan tingkat pengetahuan siswa kelas 5 SD dalam pemilihan jajanan sehat dengan pembelajaran metode ceramah dan metode komik. Dengan membandingkan dua metode tersebut yang dianggap metode ceramah yang merupakan metode efisien dan sederhana dan pemilihan metode komik merupakan metode yang menarik dan disukai anak SD. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasy experimental study* dengan *pre-test* dan *post-test design*. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 41 orang yang diambil melalui metode total sampling pada seluruh siswa kelas 5A SDN Tumpakrejo 1 dan seluruh siswa kelas 5 SDN Tumpakrejo 2.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada kedua kelompok yang diberi pendidikan gizi tentang tingkat pengetahuan pemilihan jajanan sehat antara dua metode tersebut ($p < 0,05$). Namun, tidak ada perbedaan yang signifikan ($p > 0,05$) tentang tingkat pengetahuan pemilihan jajanan sehat antara metode ceramah dan metode komik. Yang artinya bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian pendidikan gizi pada dua kelompok dengan metode ceramah maupun komik, tetapi di penelitian ini tidak ada perbedaan tingkat pengetahuan antara kelompok metode ceramah dan komik.

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep

Keterangan:

Dari kerangka konsep yang telah diuraikan sebelumnya, status gizi anak sekolah dipengaruhi oleh dua faktor langsung yaitu asupan makanan anak disekolah maupun diluar sekolah dan penyakit infeksi, yang sering terjadi dari kesalahan asupan makanan yaitu diare. Faktor tidak langsung yaitu tingkat pengetahuan. Pengetahuan merupakan faktor yang mendukung siswa dalam memilih jajanan sehat. Pengetahuan berpengaruh dalam pembentukan sikap positif terhadap pemilihan makanan yang bergizi dan jajanan yang sehat. Semakin tinggi tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa akan membentuk kebiasaan atau sikap dengan perilaku yang baik.