

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil “tahu” yang terjadi setelah melakukan penginderaan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan ialah domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang sehingga perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih melekat dalam diri daripada yang tidak didasari oleh pengetahuan [10]. Menurut Notoatmodjo (2020) pengetahuan ialah hasil dari mengetahui sesudah melakukan penginderaan terhadap suatu objek baik dari penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang[11].

Tingkat pengetahuan seseorang dikelompokkan atau dibagi menjadi 6 tingkat [11] yaitu :

- 1) Tahu (*know*), diartikan hanya sebagai mengingat informasi yang telah diterima atau dipelajari sebelumnya setelah mengamati sesuatu.
- 2) Memahami (*comprehensif*), diartikan sebagai kemampuan mengungkapkan suatu objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikannya dengan benar.

- 3) Aplikasi (*application*), diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan informasi yang telah didapat pada situasi yang sebenarnya.
 - 4) Analisis (*analysis*), ialah kemampuan untuk menjabarkan dan memisahkan antara komponen – komponen yang terdapat dalam suatu objek yang diketahui.
 - 5) Sintesis (*synthesis*), ialah suatu kemampuan untuk menghubungkan suatu hubungan dengan komponen pengetahuan yang dimiliki secara logis.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*), berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu.
- b. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut [11] faktor – faktor yang mempengaruhi pengetahuan sebagai berikut :

- 1) Pendidikan, suatu upaya mengembangkan kepribadian dan kemampuan baik di dalam atau luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat.
- 2) Informasi, dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dll.
- 3) Sosial budaya dan ekonomi, kebiasaan yang dilakukan suatu kelompok dapat menambah pengetahuan tanpa perlu melakukan.

Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga dapat mempengaruhi pengetahuan.

- 4) Lingkungan, berpengaruh dalam upaya masuknya pengetahuan ke individu yang berada dalam lingkungan dan terjadi karena adanya interaksi timbal balik.
- 5) Pengalaman, sebagai sumber pengetahuan ialah proses mendapatkan keabsahan pengetahuan dengan meneruskan dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lepas.
- 6) Usia, semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula kemampuan memahami terhadap suatu informasi sehingga pengetahuan yang didapat semakin baik.

c. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau menggunakan angket yang menanyakan terkait materi yang akan diukur dari responden, untuk memudahkan pemisahan tingkat pengetahuan penelitian maka dapat dibagi berdasarkan rentang skor pada kategori [12] sebagai berikut :

- 1) Kategori pengetahuan baik apabila hasil yang didapat dalam rentang skor 76 – 100%.
- 2) Kategori pengetahuan cukup apabila hasil yang didapat dalam rentang skor 56 – 75%.

- 3) Kategori pengetahuan kurang apabila hasil yang didapat kurang dari 56%.

2. Konsep Sikap

a. Definisi Sikap

Sikap adalah reaksi seseorang terhadap suatu stimulus atau objek yang masih tertutup. Menurut Newcomb, sikap adalah kesiapan atau kemauan untuk bertindak daripada pelaksanaan suatu motif tertentu. Sikap belum merupakan tindakan atau kegiatan, melainkan kecenderungan untuk berperilaku. Sikap ini masih merupakan respon tertutup dan bukan respon terbuka atau perilaku terbuka [11]. Menurut Azwar sikap ialah respon yang muncul dari dalam diri individu sebagai perwujudan adanya kesadaran terhadap objek yang menimbulkan perilaku [13]. Sikap juga relatif akan menetap lebih lama daripada emosi dan pikiran.

Sikap dapat dibangun oleh tiga komponen pokok diantaranya yang terdiri dari [14] :

- 1) Komponen Kognitif, terdiri dari keyakinan individu tentang suatu objek. Komponen kognitif dan komponen disposisi perilaku dapat dikaitkan dengan pengalaman individu, pengamatan dan informasi sikap yang diperoleh.
- 2) Komponen Afektif, mengacu pada emosi yang terkait dengan objek tersebut dianggap menyenangkan atau tidak

menyenangkan, disukai atau tidak disukai. Bobot emosional inilah yang memberi sikap kekuatan motivasi sikap individu.

- 3) Komponen Konatif, mencakup semua persiapan perilaku yang terkait dengan sikap. Jika seseorang memiliki sikap positif terhadap objek tertentu, akan cenderung mendukung objek tertentu dan jika seseorang memiliki sikap negatif, akan cenderung menghancurkan atau menghukum objek tersebut.

Menurut Notoatmodjo (2020) menyatakannya sama halnya dengan pengetahuan, sikap terdiri dari berbagai tingkatan[11], antara lain :

- 1) Menerima (*receiving*), diartikan subjek mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan.
- 2) Merespon (*responding*), memberikan jawaban ialah suatu indikasi dari sikap yang diartikan bahwa seseorang menerima ide tersebut.
- 3) Menghargai (*valuing*), mengajak orang lain untuk mengerjakan suatu masalah ialah suatu indikasi sikap tingkat tiga.
- 4) Bertanggung jawab (*responsible*), bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilih dengan segala risiko merupakan sikap paling tinggi.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Sikap

- 1) Pengalaman Pribadi, sebagai dasar pembentukan sikap pengalaman pribadi harus mengesankan. Oleh karena itu, lebih

mudah membentuk sikap jika pengalaman pribadi melibatkan unsur emosional.

- 2) Kebudayaan, pengaruh lingkungan termasuk kebudayaan ialah cara dalam membentuk kepribadian seseorang yang menggambarkan penguatan yang dimiliki.
- 3) Orang lain yang dianggap penting, seseorang dapat bersikap searah dengan sikap orang yang dianggap penting yang didukung oleh keinginan untuk menghindari permasalahan dengan orang tersebut.
- 4) Media Massa, sebagai sarana komunikasi, media massa seperti televisi, radio, memiliki pengaruh besar dalam pembentukan sikap serta kepercayaan.
- 5) Institusi Pendidikan dan Agama, memiliki pengaruh besar karena menanamkan pengertian dan konsep moral dalam diri seseorang.
- 6) Faktor emosi dalam diri, bentuk sikap ialah pernyataan yang didasari oleh emosi yang berperan sebagai penyaluran atau pengalihan pertahanan ego seperti prasangka.

c. Pengukuran Sikap

Skala likert pertama kali dikembangkan untuk mengukur sikap dengan menggunakan pengukuran ordinal sehingga dapat diurutkan meskipun tidak diketahui seberapa baik atau buruk responden. Tanggapan setiap item instrumen yang menggunakan *skala likert*

memiliki penilaian dari sangat mendukung hingga tidak mendukung antara lain : sangat setuju (SS), setuju (S), ragu -ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Urutan setuju dan tidak setuju dapat dibalik mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju [15].

Skor sikap akan dikategorikan menjadi :

- 1) Sikap mendukung, bila skor $T > \text{Mean skor } T$
- 2) Sikap tidak mendukung, bila skor $T < \text{Mean skor } T$

3. Konsep Perilaku

a. Definisi Perilaku

Perilaku ialah suatu kegiatan yang bersangkutan dengan individu atau dapat dikatakan bahwa perilaku merupakan semua aktivitas individu, baik bisa diamati secara langsung atau terbuka dan tidak bisa diamati secara langsung oleh pihak luar. Skinner (1938) seorang ahli psikologi, memaparkan bahwa perilaku ialah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus. Menurut Lawrence Green (1980) dalam Notoatmodjo (2007) bahwa perilaku ialah faktor terbesar kedua setelah lingkungan mempengaruhi kesehatan individu [16]. Apabila perilaku dilihat melalui bentuk respon terhadap stimulus, maka dapat dibedakan menjadi dua diantaranya yaitu :

- 1) Perilaku Tertutup, respon atau reaksi dalam hal ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima sehingga orang lain belum dapat mengamati atau melihat secara jelas.

- 2) Perilaku Terbuka, respon sudah jelas dalam bentuk dapat diamati oleh orang lain dapat berupa tindakan atau praktik.

b. Domain Perilaku

Menurut Benyamin Bloom (1980) seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia ke dalam tiga domain sesuai dengan tujuan pendidikan dalam meningkatkan ketiga domain perilaku yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat diukur melalui aspek[11] sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan, ialah hasil mengetahui yang terjadi setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, pengetahuan merupakan domain sangat penting dalam membentuk tindakan. Pengetahuan memiliki tingkatan sebagai berikut :
 - a) Tahu, hanya sebagai mengingat informasi yang telah diterima.
 - b) Memahami, kemampuan mengungkapkan suatu objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikannya dengan benar.
 - c) Aplikasi, kemampuan untuk mengaplikasikan informasi yang telah didapat pada situasi yang sebenarnya.
 - d) Analisis, kemampuan untuk menjabarkan dan memisahkan antara komponen – komponen yang terdapat dalam suatu objek yang diketahui.

- e) Sintesis, kemampuan untuk menghubungkan suatu hubungan dengan komponen pengetahuan yang dimiliki secara logis.
 - f) Evaluasi, kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu.
- 2) Sikap adalah reaksi seseorang terhadap suatu stimulus atau objek yang masih tertutup, sikap memiliki tiga komponen pokok diantaranya yaitu :
- a) Komponen kognitif, terdiri dari keyakinan individu tentang suatu objek.
 - b) Komponen Afektif, mengacu pada emosi yang terkait dengan objek tersebut dianggap menyenangkan atau tidak menyenangkan, disukai atau tidak disukai.
 - c) Komponen Konatif, mencakup semua persiapan perilaku yang terkait dengan sikap.

Sikap dapat terdiri dari empat tingkatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Menerima, subjek mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan.
- b) Merespon, memberikan jawaban ialah suatu indikasi dari sikap.
- c) Menghargai, mengajak orang lain untuk mengerjakan suatu masalah.

- d) Bertanggung jawab, bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilih
- 3) Praktik atau tindakan, suatu sikap belum tentu dapat secara langsung terwujud dalam bentuk tindakan dan untuk mewujudkannya perlu adanya tindakan yang nyata maka dibutuhkan faktor pendukung seperti fasilitas. Terdapat beberapa tingkatan tindakan sebagai berikut:

Tindakan terdiri dari 4 tingkatan, yaitu :

- a) Persepsi, dapat memilih berbagai objek yang berhubungan dengan tindakan yang akan diambil.
- b) Respon terpinpin, mampu melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar.
- c) Mekanisme, suatu tindakan yang benar dilakukan secara langsung dan menjadi sebuah kebiasaan.
- d) Adaptasi, tindakan yang telah berkembang dengan baik dengan beberapa variasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

Pengukuran perilaku dapat dilakukan langsung dengan teknik wawancara (recall) dan dapat dilakukan dengan teknik observasi. Sebelum menerapkan perilaku baru terdapat beberapa rangkaian proses yang berurutan sebagai berikut :

- a) Kesadaran, menyadari terlebih dahulu terhadap objek yang diberikan.

- b) Tertarik, pada objek yang diberikan.
- c) Evaluasi, mempertimbangkan baik tidaknya objek bagi dirinya.
- d) Mencoba, mulai mencoba perilaku baru.
- e) Menerima, telah melakukan perilaku baru sesuai pengetahuan, kesadaran dan sikapnya.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut Lawrence Green (1980) bahwa perilaku dapat dipengaruhi atau ditentukan oleh 3 faktor diantaranya yaitu[11] :

- 1) Faktor Predisposisi, faktor – faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang antara lain pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai – nilai, tradisi dll.
- 2) Faktor Pemungkin, faktor – faktor yang memungkinkan atau memfasilitasi perilaku seseorang antara lain sarana prasarana kesehatan, alat transportasi, makanan bergizi, uang untuk berobat, tempat pembuangan sampah dll.
- 3) Faktor Penguat, faktor yang menguatkan seseorang untuk berperilaku sehat atau berperilaku sakit, memperkuat adanya dorongan perilaku seperti anjuran orang tua, guru, teman, teman dll.

d. Pengukuran Perilaku

Pengukuran perilaku dapat dilakukan melalui observasi terhadap tindakan atau kegiatan responden dengan mengamati secara langsung dan

cara tidak langsung dengan metode *recall* yang berisi beberapa pertanyaan terpilih yang sesuai dengan tindakan untuk mengungkapkan perilaku responden. hasil perolehan skor total penilaian perilaku dapat dikategorikan sebagai berikut :

- 1) Kategori benar yaitu skor total $>$ Mean total
- 2) Kategori tidak benar yaitu skor total \leq Mean total.

4. Konsep Pendidikan Kesehatan

a. Definisi Pendidikan Kesehatan

Salah satu proses untuk meningkatkan kesehatan yang berkualitas yaitu dengan peningkatan program pendidikan dan kesehatan yang dalam pelaksanaannya institusi pendidikan menjadi tempat untuk merealisasikannya[17]. Pendidikan kesehatan merupakan salah satu bagian proses kesehatan yang memberikan penekanan pada upaya untuk meningkatkan perilaku hidup sehat. Pendidikan kesehatan pula dapat diartikan sebagai penerapan konsep pendidikan bidang kesehatan dan termasuk praktis pendidikan.

Pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku yang dinamis dimana perubahan – perubahan tersebut bukan sekedar proses transfer materi atau teori dari seseorang ke orang lain dan pula seperangkat prosedur, tetapi perubahan tersebut terjadi karena adanya kesadaran dari dalam diri individu, kelompok, atau masyarakat sendiri. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan kesehatan ialah upaya yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran dan

pengetahuan terkait kesehatan yang menjadi kegiatan penting dalam pengoptimalan kualitas kesehatan[18]. Peran pendidikan kesehatan menjelaskan bagian dari empat upaya kesehatan yaitu (*promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif*) yang memfokuskan pada peningkatan terhadap perilaku hidup sehat.

b. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Tujuan pendidikan kesehatan adalah untuk mengubah perilaku yang tidak sehat menjadi sehat. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan anggapan bahwa manusia selalu dapat belajar dan berubah (pada umumnya manusia dalam hidupnya selalu berubah – ubah untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitar). Pendidikan kesehatan bertujuan menanamkan pengetahuan, pandangan dan kebiasaan hidup sehat individu serta diharapkan dapat ikut bertanggung jawab terhadap kesehatannya sendiri dengan memiliki kemampuan dalam mencegah penyimpangan kebiasaan kesehatan. Adapun tujuan pendidikan kesehatan [18] sebagai berikut :

- 1) Memberikan pengetahuan tentang kesehatan seperti cara hidup sehat.
- 2) Memberikan nilai sikap dan sikap yang positif terhadap pesan informasi kesehatan.
- 3) Memberikan keterampilan berkaitan dengan menjaga kesehatan individu.

- 4) Memberikan pengetahuan kesehatan yang diharapkan dapat merubah kebiasaan sehari – hari.
- 5) Memberikan pemahaman terkait penerapan prinsip pencegahan penyakit dalam kehidupan sehari – hari.
- 6) Meningkatkan sikap pencegahan terhadap pengaruh buruk dari luar terkait kesehatan.

5. Konsep Media Edukasi

a. Definisi Media Edukasi

Media edukasi dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi atau dapat disebut dengan alat bantu pendidikan yang membantu dalam menyampaikan bahan, materi atau pesan kesehatan dan digunakan dalam proses belajar mengajar[11]. Media edukasi dapat disebut sebagai media kesehatan karena dapat membantu mempermudah dalam penyampaian informasi terkait pesan dan materi kesehatan yang akan diberikan kepada sasaran. Media kesehatan dapat dikembangkan sebagai media interaktif seperti video animasi.

b. Tujuan Penggunaan Media

Terdapat beberapa tujuan penggunaan media edukasi kesehatan [19] sebagai berikut :

- 1) Media dapat mempermudah penyampaian pesan dan informasi.
- 2) Media dapat menghindari kesalahan persepsi bagi penerima.
- 3) Media dapat memperjelas informasi yang disampaikan kepada sasaran.

- 4) Media dapat mempermudah penjelasan.
- 5) Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistik.
- 6) Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap dengan penglihatan.
- 7) Media dapat memperlancar komunikasi dalam memberikan informasi dan lain – lain.

c. Jenis Media

Media berdasarkan jenisnya dapat dibagi menjadi 3 dengan uraian sebagai berikut [20] :

- 1) Media visual adalah media yang mengandalkan penglihatan dan biasanya memanfaatkan alat proyeksi sebagai perantara. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk visual. Jenis media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak, keduanya bisa dikombinasikan atau digunakan salah satunya.
- 2) Media audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan suara dari sumber pesan ke penerima pesan sehingga berkaitan erat dengan pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan berupa bahasa lisan atau kata – kata (verbal) maupun bunyi – bunyian dan vokalisasi (non verbal).
- 3) Media audio visual dapat menampilkan suara dan gambar. Jenis media ini dinilai lebih menarik dan efektif saat digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi terkait kesehatan dibanding visual atau audio saja, sehingga dapat merangsang indra pendengaran dan penglihatan.

d. Video Animasi

Video animasi tergolong dalam media audio visual karena menggabungkan dua media yaitu media gambar dan suara sehingga mencakup keduanya dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan dengan mengkolaborasikannya menjadi video animasi dengan suara dan gambar yang bergerak [20]. Hal ini sejalan dengan Limbong (2020) yang mengemukakan bahwa animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat, sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat beberapa objek yang seolah – olah hidup disebabkan dari kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian ditampilkan dengan urutan tertentu[21].

e. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Dalam semua media tentunya terdapat kelemahan dan kelebihan tidak terkecuali video animasi. Beberapa kelebihan dan kekurangan dalam video animasi dapat diuraikan sebagai berikut [9] :

1) Kelebihan media video animasi

- a) Video dapat dipakai dengan jangka yang panjang dan digunakan kapanpun jika materi yang terdapat dalam video masih relevan dengan materi yang akan digunakan.

- b) Membantu sasaran dalam memahami informasi atau pesan sehingga dapat membantu proses penyampaian materi.
 - c) Video dapat bermanfaat dan dimanfaatkan oleh siapapun apabila mengakses video animasi tersebut ke laman media sosial seperti youtube.
 - d) Video animasi dapat menyampaikan suatu materi dengan mudah untuk dimengerti dan dipahami serta penggunaannya tidak membosankan.
- 2) Kekurangan media video animasi
- a) Biaya pembuatan yang relatif cukup mahal.
 - b) Hanya dapat digunakan di tempat yang paten dengan bantuan proyektor.
 - c) Pelaksanaan membutuhkan waktu yang cukup lama.

6. Konsep Makanan Jajanan

a. Definisi Makanan Jajanan

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/Menkes/SK/VII/2003, makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh pengrajin makanan di tempat penjualan atau disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum selain yang disajikan jasa boga, rumah makan/restoran dan hotel.

Makanan jajanan ialah minuman dan makanan yang dijual oleh pedagang kaki lima di tempat umum [6]. Makanan jajanan merupakan makanan dan minuman dibuat serta dijajakan oleh pedagang yang dapat

dimakan secara langsung di tempat ramai seperti pasar, lingkungan sekolah dan lainnya. Sedangkan makanan jajanan sehat adalah makanan dan minuman yang dibeli dengan memiliki kandungan gizi yang seimbang, memiliki kandungan gula tidak berlebihan, bebas dari pengawet dan pewarna buatan.

b. Jenis – Jenis Makanan Jajanan

Berdasarkan [22] jenis pangan jajanan anak sekolah dibedakan menjadi empat jenis yaitu :

- 1) Makanan Utama/sepinggan, jajanan berat yang bersifat mengenyangkan seperti mie ayam, bakso, bubur ayam, lontong sayur dan lain – lain.
- 2) Camilan/snack, makanan yang dikonsumsi di lain waktu makan, terdiri dari kudapan basah (seperti pisang goreng, risoles, jelly dan lain – lain) dan kudapan kering (seperti keripik, biskuit, permen dan kue kering).
- 3) Minuman, terdapat dua jenis minuman yaitu minuman ringan dalam kemasan seperti minuman soda, sari buah, yogurt dan minuman ringan yang tidak dikemas seperti es doger, es sirup, es teh dan lain – lain.
- 4) Jajanan Buah, biasanya buah dijual dalam keadaan yang sudah dipotong dijadikan rujak buah seperti papaya, nanas, melon dan buah yang utuh tidak dikupas seperti pisang, jeruk, manggis dan lain – lain.

c. Ciri – Ciri Makanan Jajanan

Dalam memilih makanan jajanan yang aman dan sehat untuk dikonsumsi sebaiknya makanan jajanan tersebut harus memiliki ciri – ciri sebagai berikut :

- 1) Bebas dari lalat, semut, kecoa dan Binatang lain yang dapat membawa kuman.
- 2) Bebas dari kotoran dan debu.
- 3) Disajikan menggunakan alas yang terlebih dahulu sudah dicuci bersih.
- 4) Saat mengambil makanan jajanan yang tidak ada kemasannya sebaiknya menggunakan alat seperti sendok dan garpu untuk mengambilnya dan tidak menggunakan tangan secara langsung.
- 5) Lap kain atau alat – alat yang digunakan harus dalam keadaan bersih.
- 6) Saat membeli minuman pastikan air yang digunakan sudah direbus hingga matang.

d. Syarat – Syarat Makanan Jajanan Layak Dikonsumsi

Makanan jajanan yang akan dikonsumsi sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- 1) Tidak menggunakan bahan kimia berbahaya.
- 2) Tidak menggunakan bahan pengawet yang dilarang.
- 3) Tidak menggunakan bahan pengganti rasa manis secara berlebihan.

- 4) Tidak menggunakan bahan pewarna yang dilarang.
 - 5) Tidak menggunakan bumbu penyedap atau micin secara berlebihan.
 - 6) Tidak menggunakan air mentah.
 - 7) Tidak menggunakan bahan makanan yang sudah busuk.
 - 8) Tidak menggunakan bahan makanan yang haram.
- e. Cara Memilih Makanan Jajanan

Beberapa tips memilih makanan jajanan yang aman dikonsumsi seperti berikut :

- 1) Pilih makanan dalam kondisi tertutup, bersih dan tidak tercemar atau terdapat kemasan yang terhindar dari debu dan Binatang pembawa kuman.
- 2) Beli makanan jajanan di tempat yang bersih dan terlindungi serta memilih makanan dengan kemasan yang tidak rusak dan tidak melewati tanggal kadaluarsa.
- 3) Perhatikan warna, rasa dan aroma hindari makanan minuman berwarna mencolok karena kemungkinan mengandung zat pewarna yang berbahaya, hindari rasa terlalu asin, manis, asam dan aroma yang tidak sedap.
- 4) Batasi minuman berwarna dan beraroma seperti minuman berasa, sirup, es lilin dan yang lain.
- 5) Hindari makanan jajanan yang dibungkus dengan kertas bekas atau koran, perhatikan makanan berjamur atau tidak dan apabila

makanan berjamur maka sudah tidak dapat dikonsumsi karena telah kadaluarsa.

- 6) Baca komposisi makanan minuman apakah terdapat bahan tambahan berbahaya seperti bahan pangan sintetis berlebihan.

f. Dampak Konsumsi Makanan Jajanan Tidak Sehat

Makanan jajanan memiliki banyak risiko yang dapat mengakibatkan penyakit pada sistem pencernaan dikarenakan debu, lalat dan vektor lain yang hinggap di makanan. Persediaan air yang sedikit membuat alat – alat makan yang digunakan seperti sendok, garpu, gelas tidak dicuci hingga bersih. Hal ini dapat menyebabkan risiko terserang penyakit seperti diare, disentri, tipus, ataupun penyakit perut lainnya [23]. Terlalu sering mengonsumsi makanan jajanan dapat berakibat negatif yaitu :

- 1) Nafsu makan yang menurun
- 2) Makanan minuman yang tidak higienis dan bersih akan menimbulkan berbagai penyakit
- 3) Salah satu penyebab obesitas, kurang gizi karena kandungan gizi dalam makanan jajanan yang belum terjamin
- 4) Konsumsi permen yang bukan termasuk sumber energi karena hanya mengandung karbohidrat sehingga jika dikonsumsi terlalu sering akan menyebabkan gangguan kesehatan

Dampak mengonsumsi makanan jajanan yang tidak sehat diantaranya yaitu :

- 1) Pemanis buatan : sakarin mengakibatkan kanker kandung kemih.
- 2) Pewarna tekstil : rhodamine B mengakibatkan pertumbuhan lambat.
- 3) Bahan pengental : boraks mengakibatkan demam, kerusakan ginjal, diare, mual, muntah.
- 4) Penambah rasa : Monosodium Glutamat (MSG) mengakibatkan pusing, selera makan terganggu, mual.
- 5) Bahan pengawet : formalin mengakibatkan sakit perut, kejang – kejang, muntah, kencing darah, muntah darah hingga menyebabkan kematian.
- 6) Timah : mengakibatkan pikiran kacau, lemah, mual, muntah.
- 7) Makanan tidak bergizi mengakibatkan gangguan berfikir.
- 8) Makanan mengandung mikroba, basi atau beracun mengakibatkan sakit perut/diare.

7. Konsep Anak Sekolah

a. Pengertian Anak Sekolah

Anak usia sekolah ialah anak usia 6 – 12 tahun dan selama periode ini, anak mulai bertanggung jawab atas apa yang dilakukan dalam hubungan dengan orang tuanya, teman sebayanya dan lingkungannya. Pada masa ini, anak mendapatkan pengetahuan untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan serta mendapat keterampilan tertentu [24].

Anak sekolah adalah anak berusia antara 6 - 12 tahun yang biasa disebut usia intelektual. Pengetahuan anak berkembang pesat seiring usia dan keterampilan yang diperoleh pun beragam. Minat anak pada masa ini yaitu terfokus pada hal – hal dinamik dan bergerak serta cenderung melakukan kegiatan yang berguna dalam proses perkembangan selanjutnya [25].

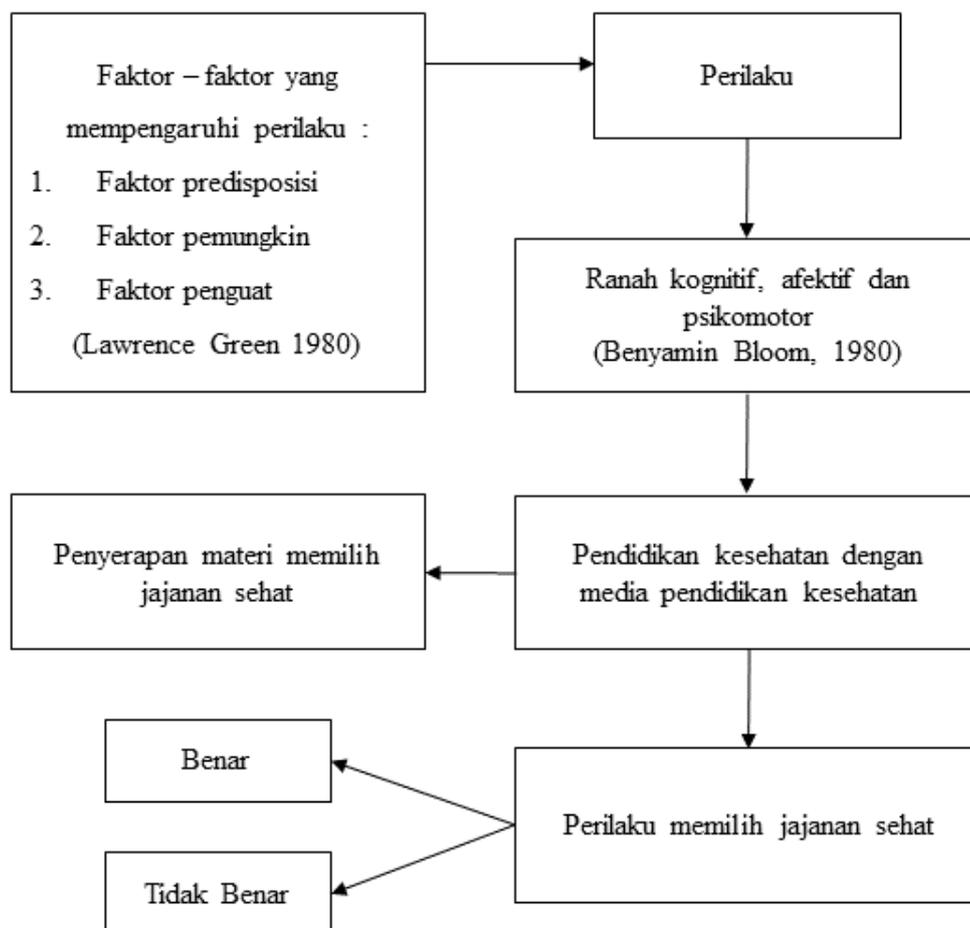
b. Karakteristik Anak Sekolah

Karakteristik anak usia sekolah dapat dibedakan menjadi periode kelas rendah dan periode kelas tinggi sebagai berikut :

- 1) Karakteristik siswa kelas rendah usia 6 – 9 tahun diantaranya :
 - a) Adanya hubungan antara kesehatan dengan prestasi sekolah
 - b) Kecenderungan memuji diri sendiri, suka membandingkan dirinya dengan orang lain
 - c) Menginginkan nilai yang baik tanpa mengerti apakah prestasinya memang baik atau tidak
 - d) Mengikuti peraturan permainan yang dibuat sendiri
 - e) Tidak dapat bertanggung jawab akan apa yang dilakukan
- 2) Karakteristik siswa kelas tinggi usia 10 – 12 tahun yaitu :
 - a) Tertarik pada kehidupan sehari – hari yang praktis dan nyata
 - b) Realistis, ingin tahu dan ingin belajar, pada akhir periode, menjadi tertarik pada benda atau pelajaran yang disukai

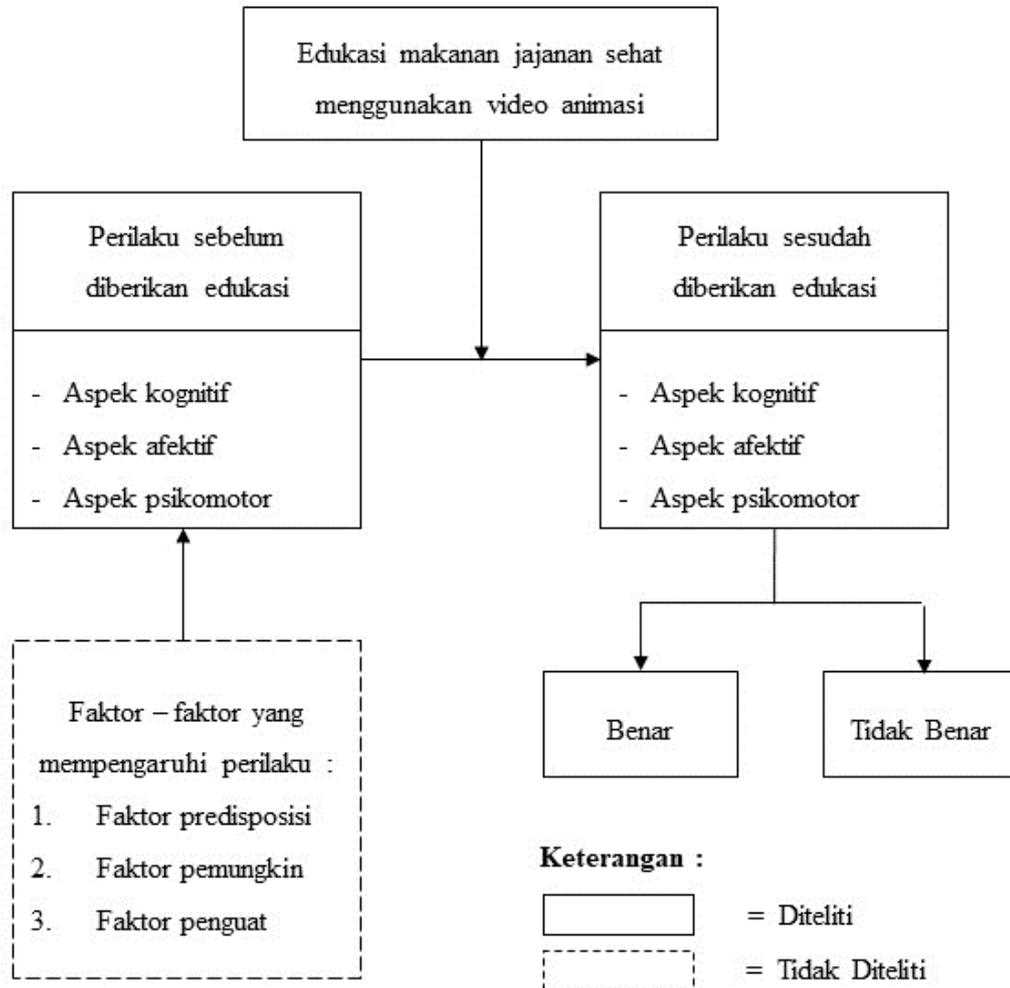
- c) Pada awalnya selalu membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan sesuatu dan setelah usia 10 tahun anak dapat menghadapi dan berusaha menyelesaikan tugasnya sendiri
- d) Memandang nilai rapor sebagai prestasi, gemar membentuk kelompok sebaya
- e) Membuat peraturan sendiri dan tidak terikat pada peraturan permainan

B. Kerangka Teori



Gambar 1. Bagan Kerangka Teori Penelitian

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Bagan Skematik Kerangka Konsep Penelitian

D. Hipotesis

H1 : Ada pengaruh edukasi makanan jajanan sehat menggunakan media video animasi terhadap aspek pengetahuan memilih jajanan sehat siswa SDN Ngemplakrejo Kota Pasuruan.

H1 : Ada pengaruh edukasi makanan jajanan sehat menggunakan media video animasi terhadap aspek sikap memilih jajanan sehat siswa SDN Ngeplakrejo Kota Pasuruan.

H1 : Ada pengaruh edukasi makanan jajanan sehat menggunakan media video animasi terhadap aspek tindakan memilih jajanan sehat siswa SDN Ngeplakrejo Kota Pasuruan.