

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Kesehatan

Pembinaan kesehatan dan peningkatan perilaku kesehatan pada masyarakat masih harus dilakukan pendekatan edukasi (Pendidikan Kesehatan) yang lebih tepat dibandingkan dengan pendekatan koersi (Notoatmodjo, 2014). Pendidikan Kesehatan (*Health Education*) adalah bagian dari promosi Kesehatan yang mengupayakan dalam rencana peningkatan pengetahuan dan meningkatkan literasi kesehatan melalui bentuk pendidikan formal maupun non formal, untuk mempengaruhi individu, kelompok, dan masyarakat agar berperilaku hidup sehat (Widiyastuti et al., 2022).

Menurut (Sari, 2013) pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku yang dinamis di mana perubahan perubahan tersebut bukan sekedar proses transfer materi atau teori dari seseorang ke orang lain dan seperangkat prosedur, tetapi perubahan tersebut terjadi karena adanya kesadaran dari dalam diri individu, kelompok, atau masyarakat sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesehatan adalah bentuk intervensi atau upaya yang ditujukan kepada perilaku, agar perilaku tersebut dapat mendukung untuk kesehatan. Pendidikan kesehatan dalam promosi kesehatan mengupayakan agar perilaku individu, kelompok, atau masyarakat

memiliki pengaruh positif terhadap pemeliharaan dan peningkatan derajat kesehatan (Notoatmodjo, 2014).

2. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Tujuan pendidikan kesehatan adalah untuk mengubah perilaku masyarakat yang tidak sehat menjadi sehat. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan anggapan bahwa manusia selalu dapat belajar dan berubah (pada umumnya manusia dalam hidupnya hidupnya selalu berubah berubah untuk menyesuaikan menyesuaikan diri terhadap terhadap lingkungan sekitar), perubahan yang terjadi dapat diinduksikan. Pendidikan kesehatan sangat diperlukan sebagai dasar untuk kegiatan dalam kesehatan masyarakat menuju masyarakat sehat jasmani, rohani, sosial dan ekonomi (Sari, 2013).

Pendidikan kesehatan menurut Rusli Lutan dkk (2000) dalam (Sari, 2013) memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. meningkatkan perilaku sehat yang meliputi pilihan, tindakan, kebiasaan yang positif bagi perkembangan gaya hidup yang sehat;
- b. membantu perkembangan kepribadian yang seimbang;
- c. memperjelas kesalahan konsep dan menyediakan informasi yang akurat tentang tentang fakta kesehatan kesehatan pribadi pribadi dan masyarakat masyarakat;
- d. menyumbang pada pembentukan kesehatan masyarakat melalui pengembangan Warga Negara yang terdidik sehat sehingga mendukung takaran sehat dimasa datang;

- e. mengembangkan kemauan anak untuk melihat sebab akibat tentang kesehatan, mengambil langkah pencegahan, penyembuhan di mana memungkinkan, memperbaiki dan meningkatkan kualitas hidup.

3. Konsep Media Edukasi

a. Pengertian Media Edukasi

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan (Arsyad, 2014).

Menurut (Nurmadiyah, 2016), media edukasi (*educational media*) atau biasa dikenal media pendidikan merupakan alat penunjang atau benda yang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media edukasi adalah suatu perantara atau alat yang dapat menyimpan informasi visual maupun *verbal* yang berfungsi sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran.

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 edukasi dapat lebih dikembangkan seperti menggunakan media tradisional berupa

wayang yang dikemas dengan cerita dongeng berupa fabel atau hewan untuk lebih menggambarkan visual dalam proses edukasi kesehatan.

b. Media Tradisional

Merujuk pada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 08 Tahun 2010 tentang Pedoman Pengembangan Pemberdayaan Lembaga Komunikasi Sosial, media tradisional ialah kelompok pertunjukan rakyat atau kelompok sejenis lainnya yang melakukan kegiatan diseminasi informasi dan penyerapan aspirasi masyarakat. Media tradisional disebut juga sebagai media rakyat (Arifuddin, 2020).

Ada beberapa tujuan penggunaan media rakyat (tradisional), yakni: membangun hubungan kedekatan, pengikat/perekat transaksi sosial, pengakuan/penghargaan identitas diri dan eksistensi budaya, penyeimbang dominasi media modern, dan menghilangkan pembatas sistem tradisional dan modern. Tema yang biasanya berkembang dalam media rakyat menyangkut ekspresi hidup, keteladanan, simbol- simbol, ritual, cita-cita budaya, dan nilai (baik dan buruk). Dalam tema tersebut disisipkan pesan-pesan atau informasi yang telah dititipkan (Arifuddin, 2020).

c. Pengertian Metode Mendongeng (Bercerita)

Ada berbagai ragam metode edukasi yang telah dilakukan oleh Promotor Kesehatan dalam meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. Metode dongeng atau bercerita menjadi metode favorit yang banyak dilakukan khususnya pada sasaran anak – anak tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD).

Tanpa disadari, dongeng menghadirkan suasana interaktif antara pencerita (Promotor Kesehatan) dan *Audiens* dikarenakan pemahaman anak – anak dapat lebih banyak menyerap informasi kesehatan bila dikemas dengan kesan apik, lugas, dan visual. Seperti dongeng pada umumnya ada alur, tokoh, dan pesan moral yang dapat di petik dari cerita yang telah dihadirkan. Pengemasan informasi Kesehatan melalui metode edukasi dongeng secara langsung apalagi dengan bantuan media sebagai alat bantu selain menghadirkan visual dan imajinasi lebih tereksplor juga membantu membangun komunikasi dua arah dengan sasaran (Harpiana, Rahman. Burhan et al., 2022)

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Mendongeng (Bercerita)

- 1) Kelebihan Metode Mendongeng (Bercerita)
 - a) Menyenangkan, menghibur, dan mampu menarik perhatian anak, karena anak yang memiliki daya imajinasi yang besar dapat dengan mudah membayangkan dan menangkap karakter dari tokoh didalam cerita

- b) Dongeng dapat dijadikan alat atau jembatan untuk mencapai visi dan misi pendidikan karakter
 - c) Metode mendongeng sudah mengusung konsep pembelajaran sambil bermain
 - d) Anak lebih mudah mengingat dan menerima nilai – nilai didalam dongeng yang diceritakan
 - e) Metode yang efektif dalam pengembangan imajinasi moral
 - f) Penggunaan media bantu dalam pelaksanaan mendongeng akan mempermudah anak untuk lebih mencerna cerita yang disampaikan
 - g) Mampu menumbuhkan keinginan anak dalam membaca
 - h) Meningkatkan kemampuan literasi dan pembentukkan karakter pada anak
 - i) Anak dapat membedakan perbuatan yang baik dan yang perlu ditiru, dengan perbuatan yang tidak baik dan yang tidak perlu ditiru. Hal ini masuk kedalam konsep penanaman nilai moral anak usia dini, yakni baik dan tidak baik (Gusmayanti & Dimiyati, 2021).
- 2) Kekurangan Metode Mendongeng (Bercerita)
- a) Pendongeng yang tidak terampil, hanya bisa berfokus pada cerita sehingga kesan yang diberikan seperti memberi ceramah
 - b) Kurangnya manajemen waktu yang melebihi target, juga dengan isi cerita yang terlalu panjang bisa membuat anak kehilangan focus

- c) Jika tidak dioptimalkan dengan juga melalui implementasi dalam kegiatan sehari – hari anak, maka pesan yang ingin disampaikan dari cerita tidak akan dilakukan oleh anak
- d) Pendongeng yang membawakan cerita dengan cara yang kurang menarik akan membuat anak cepat bosan dan lupa dengan nilai – nilai yang pendongeng sampaikan
- e) Kebanyakan dongeng yang diceritakan tanpa media pendukung akan mengurangi minat anak dalam fokus mendengar dongeng yang diceritakan
- f) Dongeng yang tidak sesuai dengan umur dan perkembangan anak, maka akan sulit bagi anak dalam menerima isi dan pesan cerita yang akan disampaikan pendongeng (Gusmayanti & Dimiyati, 2021).

e. Pengertian Media Wayang Fabel

Secara harfiah dari wayang adalah bayangan, tetap dalam perjalanan waktu pengertian itu berubah, dan kini wayang dapat berarti pertunjukan panggung atau teater atau dapat pula berarti aktor dan aktris (Setiawan, 2017). Wayang dan pertunjukannya adalah produk budaya yang kini telah mendunia. Dalam pandangan yang lebih luas dan mendalam, dalang dan wayang agaknya masih penting untuk diikutsertakan dalam rangka pembangunan karakter bangsa Indonesia, terutama dalam usaha membina karakter, mental, jiwa, spiritual, budi pekerti dan welas asih melalui simbolisme pementasan dalam tiap-tiap cerita (Aryanto & Widiyono, 2023).

Secara terminologis fabel berasal dari bahasa latin *fabula*. Cerita fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada didalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca (Hidayanti et al., 2021).

Wayang Kartun Fabel yang kemudian di branding Wayang Fabel (WF) berisi seperangkat karakter wayang kartun dengan tokoh-tokoh binatang liar maupun binatang ternak. WF memiliki ratusan karakter yang didesain atas penggabungan dua konseptual, yakni Konsep Wayang dan Konsep Fabel, sehingga menghasilkan karakter visual dua dimensi baru, yakni Wayang Fabel (Aryanto & Widiyono, 2023).

Binatang-binatang yang didesain dalam bentuk Wayang dengan tampilan lucu sebagai media penceritaan seputar kehidupan binatang liar maupun binatang ternak tersebut kemudian diolah dalam seni drama yang beraliran *antropomorfisme*, yaitu atribusi karakteristik manusia ke makhluk binatang non manusia). Secara umum, *antropomorfisme* merupakan pemakaian karakteristik manusia pada benda, kejadian, dan makhluk hidup bukan manusia (Aryanto & Widiyono, 2023).

Teks fabel atau istilah cerita binatang merupakan salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang tersebut seakan-akan dijadikan sebagai analogi manusia yang dapat berpikir dan menyampaikan pesan moral kepada pendengar cerita. Mereka dapat berpikir, berlogika, berinteraksi dengan yang lain, bahkan bertingkah laku sebagai mana seperti manusia dengan bahasa manusia itu sendiri (Ramadhan, 2020).

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Fabel

- 1) Kelebihan Media Wayang Fabel
 - a) Media wayang fabel memiliki desain yang baru. Perbedaan dengan wayang fabel atau wayang kulit yang lain adanya desain yang terbaru dan menarik.
 - b) Media wayang fabel memiliki bahan yang kuat, tahan lama, dan tidak mudah rusak ketika digunakan.
 - c) Media wayang fabel dilengkapi dengan cara penggunaannya.
 - d) Media wayang fabel berisikan tokoh hewan-hewan yang jarang muncul dalam cerita fabel. Sehingga peserta didik dapat mengenal dan keluar dari zona cerita fabel yang kuno.
 - e) Media wayang fabel sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dituliskan dan berdasarkan kesulitan peserta didik dalam bercerita.
 - f) Wayang fabel dapat bongkar pasang sehingga mudah dan ringkas jika digunakan di beda tempat (Ramadhan, 2020).

2) Kekurangan Media Wayang Fabel

- a) Warna cat wayang fabel tidak bisa tahan lama, karena terbuat dari cat yang berbahan dasar air (*akrilik*). Sehingga paling lama sekitar 2,5-3 tahun.
- b) Tokoh di dalam wayang fabel ini hanya dapat diceritakan dengan cerita yang ditulis oleh peneliti atau cerita yang memiliki kesamaan tokoh.
- c) Bahan yang digunakan kolaborasi antara karpet talang yang dilapisi dengan cat, maka kerapian yang dihasilkan masih minim. Ada gambar yang kurang proposisi dan tidak rapi (Ramadhan, 2020).

4. Konsep Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari pengindraan seseorang terhadap suatu objek tertentu sehingga memperoleh hasil yang memuaskan yakni tahu mengenai hal tersebut. Pengindraan disini meliputi indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba (Notoatmodjo, 2014)

b. Tingkatan Pengetahuan

Menurut taksonomi Bloom dalam (Krathwohl, 2002) pengetahuan seseorang terbagi dalam 6 tingkatan yaitu :

- 1) Tahu (*know*), diartikan hanya sebagai mengingat informasi yang telah diterima atau dipelajari sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Sehingga dapat diartikan bahwa pengetahuan pada tahap ini adalah tingkatan paling rendah.

- 2) Memahami (*comprehension*), diartikan sebagai kemampuan mengungkapkan suatu objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikannya dengan benar. Dalam hal ini, Bloom menarik 7 proses kognitif diantaranya, menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.
- 3) Aplikasi (*application*), diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan informasi yang telah didapat pada situasi yang sebenarnya. Dengan kata lain, tahapan ini merupakan tahap penerapan dari materi yang telah dipelajari.
- 4) Analisis (*analysis*), ialah kemampuan untuk menjabarkan dan memisahkan antara komponen – komponen yang ada kaitannya satu sama lain. Terdapat 3 jenis proses kognitif dalam tahapan analisis ini yaitu membedakan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*), dan menemukan proses tersirat (*attributing*).
- 5) Evaluasi (*evaluation*), berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek (*judgement*) berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
- 6) Mengkreasi (*creating*), ialah kemampuan seseorang dalam mengatur ulang informasi yang sudah dimiliki dan dijadikan satu dengan informasi yang sudah diperoleh sebelumnya kemudian diciptakan suatu informasi yang baru.

c. Faktor – factor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut (Notoatmojo, 2018), terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan, yaitu:

1) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan turut pula menentukan mudah atau tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh. Pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut menerima informasi.

2) Media Massa (Sumber Informasi)

Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang. Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan atau peningkatan pengetahuan.

3) Usia

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

4) Pekerjaan

Semua bidang pekerjaan pada umumnya diperlukan adanya hubungan sosial yang baik yang dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

5) Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada masa lalu.

6) Sosial Budaya

Sosial budaya memiliki pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungan dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses pembelajaran dan memperoleh suatu pengetahuan.

7) Lingkungan

Lingkungan merupakan pengaruh pertama bagi seseorang, dimana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya. Dalam lingkungan, seseorang akan memperoleh pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berpikir seseorang.

d. Pengukuran Pengetahuan

Menurut Arikunto dalam (Sanifah, 2018) menjelaskan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan metode wawancara atau pembagian angket. Wawancara atau angket tersebut berisi pertanyaan mengenai materi yang nantinya akan diukur dari jawaban yang diberikan oleh responden. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu :

1) Pertanyaan Subjektif

Pertanyaan subjektif seringkali menggunakan jenis pertanyaan berupa esai yang digunakan sebagai penilaian. Penilaian menggunakan pertanyaan ini, melibatkan faktor subjektif dari penilai sehingga hasil nilai atau skor akhirnya akan berbeda dari setiap waktu ke waktu.

2) Pertanyaan Objektif

Pertanyaan objektif berjenis pilihan ganda (*multiple choice*), benar salah, dan lain sebagainya. Pada pertanyaan ini, hasil nilainya akan dihitung pas sesuai dengan skor yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Menurut Arikunto dalam (Handini & Sukesi, 2019) skala pengukuran dilakukan dengan wawancara atau menggunakan angket yang menanyakan terkait materi yang akan diukur dari responden. Pada setiap skala pengetahuan akan diberikan skor berdasarkan kategori pengetahuan yaitu:

- a) Kategori pengetahuan baik apabila hasil yang didapat dalam rentang skor 76 – 100%.

- b) Kategori pengetahuan cukup apabila hasil yang didapat dalam rentang skor 56 – 75%.
- c) Kategori pengetahuan kurang apabila hasil yang didapat kurang dari 56% (55%).

5. Konsep Sikap

a. Pengertian Sikap

Sikap merupakan suatu reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Newcomb, salah seorang ahli psikologis sosial menyatakan bahwa sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan kesiapan atau kesediaan tertentu. Sikap juga dapat diartikan sebagai kesiapan untuk bereaksi terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek (Notoatmodjo, 2012)

Menurut (Azwar, 2015) sikap ialah respon yang muncul dari dalam diri individu sebagai perwujudan adanya kesadaran terhadap objek yang menimbulkan perilaku.

b. Komponen Pokok Sikap

Allport (1954) (Notoatmodjo, 2012) menjelaskan bahwa sikap mempunyai 3 komponen pokok yaitu :

- 1) Kepercayaan (keyakinan), ide, dan konsep terhadap suatu objek
- 2) Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek
- 3) Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*)

Ketiga komponen ini secara bersama – sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*). Dalam penentuan sikap yang utuh inilah pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

Sedangkan menurut Crutchfield & Ballachey (1982) dalam (Meria Octavianti, 2017) menjelaskan bahwa komponen sikap terdiri dari 3 yaitu :

1) Komponen Kognitif

Komponen kognitif dari suatu sikap terdiri dari keyakinan – keyakinan individu mengenai suatu obyek. Komponen kognitif dan komponen kecenderungan tindakan dapat berkaitan erat dengan pengalaman individu, pengamatannya serta informasi yang diperolehnya mengenai sikap.

2) Komponen Afektif

Komponen afektif dari satu sikap mengacu pada emosi yang terkait dengan obyek - apakah obyek itu dirasakan menyenangkan atau tidak, disukai atau tidak. Bobot emosi inilah yang memberi karakter motivasi kepada sikap.

3) Komponen Konatif

Komponen konatif dari suatu sikap mencakup semua kesiapan perilaku (*behavioral readiness*) yang terkait dengan sikap. Jika seorang individu memiliki sikap positif terhadap obyek tertentu, dia akan memiliki kecenderungan untuk membantu atau mengganjar atau mendukung obyek itu akan tetapi jika dia bersikap negatif, dia akan cenderung mencelakai

atau menghukum atau menghancurkan obyek tersebut.

c. Tingkatan Sikap

Dalam bukunya (Notoatmodjo, 2012) menjelaskan bahwa sama halnya pengetahuan, sikap terdiri dari berbagai tingkatan yaitu :

1) Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan dengan bahwa seseorang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus atau edukasi atau informasi yang dibagikan (objek).

2) Merespon (*responding*)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan merupakan suatu indikasi dari sikap.

3) Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu permasalahan adalah indikasi sikap tingkat ketiga.

4) Bertanggungjawab (*responsible*)

Bertanggungjawab atas segala sesuatu yang telah dipilih dengan mempertimbangkan semua risiko merupakan sikap yang paling tinggi.

d. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Azwar dalam (Meria Octavianti, 2017) ada beberapa factor yang mempengaruhi sikap terhadap objek, di antaranya:

1) Pengalaman Pribadi

Dasar pembentukan sikap dapat diawali dengan pengalaman pribadi. Karena dengan pengalaman pribadi, sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut melibatkan faktor emosional. Dalam situasi yang melibatkan emosi, penghayatan akan pengalaman akan lebih mendalam dan lebih lama berbekas.

2) Kebudayaan

Lingkungan (termasuk kebudayaan) berpengaruh dalam membentuk kepribadian seseorang. Kepribadian tidak lain daripada pola perilaku yang konsisten yang menggambarkan sejarah reinforcement (penguatan, ganjaran) yang dimiliki. Pola reinforcement dari masyarakat untuk sikap dan perilaku tersebut, bukan untuk sikap dan perilaku yang lain.

3) Orang lain yang dianggap penting

Pada umumnya, individu bersikap konformis atau searah dengan sikap orang-orang yang dianggapnya penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.

4) Media Massa

Sebagai sarana komunikasi, berbagai media massa seperti televisi, radio, mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan orang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal

tersebut. Pesan-pesan sugestif yang dibawa informasi tersebut, apabila cukup kuat, akan memberi dasar afektif dalam mempersepsikan dan menilai sesuatu hal sehingga terbentuklah arah sikap tertentu.

5) Institusi Pendidikan dan Agama

Sebagai suatu sistem, institusi pendidikan dan agama mempunyai pengaruh kuat dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Pemahaman akan baik dan buruk, garis pemisah antara sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan, diperoleh dari pendidikan dan dari pusat keagamaan serta ajaran-ajarannya.

6) Faktor Emosi dalam Diri

Tidak semua bentuk sikap ditentukan oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang. Kadang-kadang, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego. Contohnya bentuk sikap yang didasari oleh faktor emosional adalah prasangka.

e. 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 instrument yang menggunakan skala likert memiliki penilaian dari sangat

positif hingga negatif antara lain : sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) (Handini & Sukei, 2019). Alasan memilih skala likert karena peneliti tidak menginginkan jawaban netral sehingga opsi ragu – ragu (R) dihilangkan untuk dapat mengetahui jawaban responden cenderung mengarah pada 4 poin tersebut.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai penilaian dari sangat positif sampai sangat negatif, contoh sebagai berikut:

1) Positif (*favorable*)

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 3 : Setuju

Skor 4 : Sangat Setuju

2) Negatif (*unfavorable*)

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 3 : Setuju

Skor 4 : Sangat Setuju

Jumlah skor yang diperoleh pada masing – masing responden kemudian dihitung dengan :

$$T = 50 + 10 \left\{ \frac{(x - \bar{x})}{SD} \right\}$$

Keterangan :

X : skor responden

\bar{x} : nilai rata – rata kelompok

sd : standar deviasi

Skor sikap akan dikategorikan menjadi (Azwar, 2015)

- 1) Sikap mendukung, bila skor T responden $>$ Mean T (*favorable*)
- 2) Sikap tidak mendukung, bila skor T responden $<$ Mean T (*unfavorable*)

6. Konsep Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

a. Pengertian PHBS

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah bentuk perwujudan orientasi hidup sehat dalam budaya perorangan, keluarga, dan masyarakat, yang bertujuan untuk meningkatkan, memelihara, dan melindungi kesehatannya baik secara fisik, mental, spiritual, maupun sosial (Kemensos, 2020).

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah sekumpulan perilaku yang dipraktekkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif

dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. Dengan demikian, PHBS mencakup beratus-ratus bahkan mungkin beribu-ribu perilaku yang harus dipraktekkan dalam rangka mencapai derajat kesehatan masyarakat yang sesungguhnya (KEMENKES, 2011)

b. Tujuan PHBS

Menurut Notoadmodjo dalam (Kemensos, 2020) Perilaku hidup bersih dan sehat bertujuan memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, kelompok, keluarga, dengan membuka jalur komunikasi, informasi, dan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, serta perilaku sehingga masyarakat sadar, mau dan mampu mempraktikkan perilaku hidup bersih dan sehat.

Melalui PHBS diharapkan masyarakat dapat mengenali dan mengatasi masalah sendiri dan dapat menerapkan cara-cara hidup sehat dengan menjaga, memelihara dan meningkatkan kesehatannya.

c. Manfaat PHBS

Manfaat PHBS secara umum adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar mau dan mampu menjalankan hidup bersih dan sehat. Hal tersebut menjadi penting untuk dilakukan agar masyarakat sadar dan dapat mencegah serta mengantisipasi atau menanggulangi masalah-masalah kesehatan yang mungkin muncul. Selain itu, dengan menerapkan dan mempraktikkan PHBS diharapkan masyarakat mampu menciptakan lingkungan yang sehat sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Dalam

implementasinya, kebermanfaatan PHBS ini dapat diterapkan di berbagai area, seperti sekolah, tempat kerja, rumah tangga, dan masyarakat. (Kemensos, 2020).

d. Konsep Tatanan PHBS

Di setiap tatanan, faktor-faktor individu, lingkungan fisik dan lingkungan sosial berinteraksi dan menimbulkan dampak terhadap kesehatan. Oleh sebab itu dapat pula dikatakan bahwa suatu tatanan adalah suatu tempat dimana manusia secara aktif memanipulasi lingkungan, sehingga menciptakan dan sekaligus juga mengatasi masalah-masalahnya di bidang kesehatan. Jelas bahwa segenap tatanan memiliki kekhasan, sehingga dengan demikian pembinaan PHBS harus disesuaikan untuk masing – masing tatanan. Telah disepakati adanya lima tatanan, yaitu tatanan rumah tangga, tatanan insitusi pendidikan, tatanan tempat kerja, tatanan tempat umum dan tatanan fasilitas kesehatan (KEMENKES, 2011).

e. PHBS di Sekolah

PHBS di Sekolah merupakan kegiatan memberdayakan siswa, guru dan masyarakat di lingkungan sekolah untuk mau menerapkan dan mempraktikkan pola PHBS dalam rangka menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan sehat. Manfaat menerapkan PHBS di sekolah mampu menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat sehingga dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar para siswa, guru serta masyarakat di sekitar lingkungan sekolah tersebut (Kemensos, 2020).

f. Indikator PHBS di Sekolah

Seluruh warga Sekolah harus mempraktekkan perilaku yang dapat menciptakan Institusi Pendidikan Ber-PHBS, yang mencakup antara lain :

- 1) Mencuci tangan menggunakan sabun,
- 2) Mengonsumsi makanan dan minuman sehat,
- 3) Menggunakan jamban sehat,
- 4) Membuang sampah di tempat sampah,
- 5) Tidak merokok,
- 6) Tidak mengonsumsi Narkoba, Alkohol, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA),
- 7) Tidak meludah sembarang tempat, dan
- 8) Memberantas jentik nyamuk (KEMENKES, 2011).

7. Konsep Jajanan Sehat

a. Pengertian Jajanan Sehat

Food and Agriculture Organization (FAO) yang dikutip oleh (Puspitasari, 2013) mendefinisikan makanan jajanan sebagai makanan dan minuman yang disajikan dalam wadah atau sarana penjualan di pinggir jalan, tempat umum atau tempat lainnya, yang terlebih dahulu sudah dipersiapkan atau dimasak di tempat produksi, di rumah atau di tempat berjualan. Makanan jajanan dapat berupa minuman atau makanan dengan jenis, rasa, dan warna yang bervariasi dan memikat.

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 (KEMENKES, 2003).

Selama ini masyarakat sering mengkonsumsi bahan-bahan yang dapat di kategorikan Bahan Tambah Pangan (BTP) yang dapat berupa pewarna (untuk menambah daya Tarik visual), pengental (memperbaiki tekstur), penyedap (menguatkan rasa), pemanis (penambah rasa). BTP dapat ditambahkan dalam makanan selama dalam masa pengolahan dan dipastikan keamanan dalam penggunaannya (Pangesti et al., 2021).

b. Jenis – jenis PJAS (Pangan Jajan Anak Sekolah)

Menurut (BPOM RI, 2021) makanan selingan dapat berfungsi sebagai asupan gizi anak sekolah, menjaga kadar gula darah agar anak sekolah tetap berkonsentrasi, untuk mempertahankan aktivitas fisik anak sekolah.

Makanan selingan dapat berupa bekal dari rumah atau berupa Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). Jenis pangan jajanan anak sekolah dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu :

1) Makanan utama/sepinggan

Kelompok makanan utama atau dikenal dengan istilah “jajanan berat”. Jajanan ini bersifat mengenyangkan. Contohnya : mie ayam, bakso, bubur ayam, nasi goreng, gado- gado, soto, lontong isi sayuran atau daging, dan lain – lain.

2) Camilan/snack

Camilan merupakan makanan yang biasa dikonsumsi diluar makanan utama. Camilan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu camilan basah dan camilan kering. Camilan basah contohnya : gorengan, lempeng, kue lapis, donat, dan jelly. Sedangkan camilan kering contohnya : brondong jagung, keripik, biskuit, kue kering, dan permen.

3) Minuman

Minuman dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu minuman yang disajikan dalam gelas dan minuman yang disajikan dalam kemasan. Contoh minuman yang disajikan dalam gelas antara lain : air putih, es teh manis, es jeruk dan berbagai macam minuman campur (es cendol, es campur, es buah, es doger, jus buah, es krim).

Sedangkan minuman yang disajikan dalam kemasan contohnya : minuman ringan 32 dalam kemasan (minuman soda, teh, sari buah, susu, yoghurt).

4) Jajanan Buah

Buah yang biasa menjadi jajanan anak sekolah yaitu buah yang masih utuh atau buah yang sudah dikupas dan dipotong. Buah utuh contohnya : buah manggis, buah jeruk. Sedangkan buah potong contohnya : pepaya, nanas, melon, semangka, dan lain-lain.

c. Ciri – ciri Jajanan Sehat

Dalam memilih makanan jajanan, agar dapat dikola menjadi produk yang sehat dan aman dikonsumsi sebaiknya makanan jajanan tersebut memiliki ciri- ciri sebagai berikut (Rahmi, 2018):

- 1) Bebas dari lalat, semut, kecoa dan binatang lain yang dapat membawa kuman penyakit.
- 2) Bebas dari kotoran dan debu lain. Makanan yang dikukus, direbus, atau digoreng menggunakan panas yang cukup artinya tidak setengah matang.
- 3) Disajikan dengan menggunakan alas yang bersih dan sudah dicuci lebih dahulu dengan air bersih.
- 4) Kecuali makanan jajanan yang di bungkus plastik atau daun, maka pengambilan makanan lain yang terbuka hendaklah dilakukan dengan menggunakan sendok, garpu atau alat lain yang bersih, jangan mengambil makanan dengan tangan.
- 5) Menggunakan makanan yang bersih, demikian pula lap kain yang digunakan untuk mengeringkan alat-alat itu supaya selalu bersih.

d. Syarat Jajanan Sehat

Dikutip dalam (Rahmi, 2018) makanan jajanan yang akan dikonsumsi sebaiknya memiliki persyaratan sebagai berikut :

- 1) Tidak menggunakan bahan kimia yang dilarang
- 2) Tidak menggunakan bahan pengawet yang dilarang
- 3) Tidak menggunakan bahan pengganti rasa manis atau pengganti gula
- 4) Tidak menggunakan bahan pewarna yang dilarang
- 5) Tidak menggunakan bumbu penyedap masakan atau vetsin yang berlebihan
- 6) Tidak menggunakan air yang dimasak dengan tidak matang
- 7) Tidak menggunakan bahan makanan yang sudah busuk, atau yang sebenarnya tidak boleh diolah, misalnya telah tercemari oleh obat serangga atau zat kimia yang berbahaya
- 8) Tidak menggunakan bahan makanan yang tidak dihalalkan oleh agama
- 9) Tidak menggunakan bahan makanan atau bahan lain yang belum dikenal oleh masyarakat.

e. Cemaran Bahan Tambahan Pangan

Menurut (B P O M R I, 2019) Bahan Tambahan Pangan yang selanjutnya disingkat BTP adalah bahan yang ditambahkan ke dalam pangan untuk mempengaruhi sifat atau bentuk Pangan. BTP tidak dikonsumsi sebagai makanan dan bukan merupakan bahan baku Pangan. Bahan tambahan pangan berbahaya yang sering digunakan :

1) Pengawet

Pengawet (*Preservative*) adalah BTP untuk mencegah atau menghambat fermentasi, pengasaman, penguraian, dan perusakan lainnya terhadap Pangan yang disebabkan oleh mikroorganisme (B P O M R I, 2019).

Bahan pengawet adalah bahan yang dapat mencegah atau menghambat fermentasi, penguraian, atau pengemasan yang disebabkan oleh mikroorganisme. Zat pengawet dipergunakan untuk mengawetkan makanan atau memberikan kesan segar pada makanan. Pengawet yang umum digunakan adalah benzoate, nitrit, nitrat, dan sulfit (Nuraini, 2007).

2) Pewarna

Pewarna (*Colour*) adalah BTP berupa Pewarna Alami dan Pewarna Sintetis, yang ketika ditambahkan atau diaplikasikan pada Pangan mampu memberi atau memperbaiki warna. Pewarna Alami (*Natural Food Colour*) adalah pewarna yang dibuat melalui proses ekstraksi, isolasi, atau *derivatisasi (sintesis parsial)* dari tumbuhan, hewan, mineral atau sumber alami lain, termasuk pewarna identik alami (B P O M R I, 2019).

Zat pewarna ditambahkan ke dalam makanan dan minuman bertujuan untuk menambahkan warna dan menarik konsumen agar berselera. Jika menggunakan pewarna sintesis secara terus menerus akan berpotensi menyebabkan rusaknya organ tubuh hati dan ginjal serta yang paling parah menderita penyakit kanker (Yuliarti, 2007).

3) Pemanis

Pemanis (*Sweetener*) adalah BTP berupa Pemanis Alami dan Pemanis Buatan yang memberikan rasa manis pada produk Pangan. Pemanis Alami (*Natural Sweetener*) adalah Pemanis yang dapat ditemukan dalam bahan alam meskipun prosesnya secara sintetik ataupun fermentasi. Pemanis Buatan (*Artificial Sweetener*) adalah Pemanis yang diproses secara kimiawi, dan senyawa tersebut tidak terdapat di alam (B P O M R I, 2019).

Pemanis buatan sering ditambahkan ke dalam makanan dan minuman sebagai pengganti gula karena mempunyai kelebihan yaitu dari segi rasa yang lebih manis, tidak mengandung kalori atau mengandung kalori yang lebih rendah sehingga cocok untuk penderita penyakit diabetes, dan harga yang lebih murah. Pemanis buatan yang umum digunakan yaitu jenis *Aspartam*, *sorbitol*, *sakarin*, dan *siklamat*. Bahan tersebut mempunyai tingkat kemanisan masing-masing 30-80 dan 300 kali dari gula alami, oleh karena itu sering disebut sebagai “biang gula” (Yuliarti, 2007).

4) Penyedap Rasa

Penguat rasa (*Flavour Enhancer*) adalah BTP untuk memperkuat atau memodifikasi rasa dan/atau aroma yang telah ada dalam bahan Pangan tersebut tanpa memberikan rasa dan/atau aroma tertentu (B P O M R I, 2019).

Monosodium Glutamat (MSG) adalah salah satu penyedap sintetis yang merupakan senyawa kimia yang dapat memperkuat atau memodifikasi rasa makanan sehingga makanan tersebut terasa lebih gurih dan nikmat. MSG yang meskipun sangat gurih kadang meninggalkan rasa pahit atau rasa tidak enak di mulut. MSG dapat memicu reaksi alergi seperti gatal-gatal, bintik-bintik merah di kulit, keluhan mual, muntah, sakit kepala dan migren (Yuliarti, 2007).

f. Dampak Konsumsi Jajanan Tidak Sehat

Makanan jajanan mengandung banyak resiko, debu-debu dan lalat yang hinggap pada makanan yang tidak ditutupi dapat menyebabkan penyakit terutama pada sistem pencernaan. Belum lagi bila persediaan air terbatas, maka alat-alat yang digunakan seperti sendok, garpu, gelas dan piring tidak dicuci dengan bersih. Hal ini sering membuat orang yang mengkonsumsinya dapat terserang berbagai penyakit seperti disentri, tifus ataupun penyakit perut lainnya. (Rahmi, 2018)

Mengutip dalam (BPOM RI, 2019) mengonsumsi jajanan tidak sehat akan membuat tubuh merasakan gejala ringan seperti pusing, mual (bisa jadi serius), muntah, keram pada perut, keram otot, lumpuh otot, diare, cacat, dan yang terberat sampai meninggal dunia. Selain gejala seperti diatas, keracunan makanan karena mengonsumsi makanan yang tidak terjamin sehat, bersih, dan bahannya akan membawa dampak buruk secara sosial dan ekonomi bagi keluarga, produsen, industry pangan, dan pemerintah.

g. PJAS (Pangan Jajanan Anak Sekolah) yang Sesuai

PJAS yang sesuai adalah PJAS yang aman, bermutu, dan bergizi serta disukai oleh anak. Berikut beberapa tips memilih PJAS yang sesuai (BPOM RI, 2021) :

1) Kenali dan Pilih Pangan yang Aman

Pangan yang aman adalah pangan yang bebas dari bahaya biologis, kimia dan benda lain. Pilih pangan yang bersih, yang telah dimasak, tidak bau tengik, tidak berbau asam. Sebaiknya membeli pangan di tempat yang bersih dan dari penjual yang sehat dan bersih. Pilih pangan yang dipajang, disimpan dan disajikan dengan baik.

2) Jaga kebersihan

Mencuci tangan sebelum makan karena mungkin tangan tercemar kuman atau bahan berbahaya. Mencuci tangan dan peralatan yang paling baik menggunakan sabun dan air yang mengalir.

3) Cek KLIK (Kemasan, Label, Izin edar dan Kedaluwarsa)

Sebelum membeli pangan olahan dalam kemasan, pastikan kemasan dalam kondisi baik. Baca informasi pada label dengan seksama. Pastikan ada izin edar (P-IRT/MD/ML) dan pastikan produk pangan tidak melewati masa kedaluwarsa. Jika, pangan tidak berlabel (seperti lempeng, lontong, donat, dll) maka pilih yang penampakannya normal dan kemasannya dalam kondisi baik.

4) Ketahui Kandungan Gizinya

a) Pangan Olahan Dalam Kemasan

Baca label informasi nilai gizi untuk mengetahui nilai energi, lemak, protein, karbohidrat, gula dan garam (natrium).

b) Pangan Siap Saji

Kandungan zat gizi untuk setiap jenis pangan siap saji dapat diketahui melalui berbagai makanan yang dikonsumsi pada mengandung pengawet, pewarna, pemanis, dan penyedap rasa. Hal utama yang perlu diperhatikan adalah pemenuhan energi dari setiap pangan yang dikonsumsi.

5) Konsumsi Air yang Cukup

Dapat bersumber terutama dari air minum, dan sisanya dapat dipenuhi dari minuman olahan (sirup, jus, susu), makanan (kuah sayur, sop) dan buah.

6) Perhatikan Warna, Rasa dan Aroma

Hindari makanan dan minuman yang berwarna mencolok, rasa yang terlalu asin, manis, asam, dan atau aroma yang tengik.

7) Batasi Minuman yang Berwarna dan Beraroma

Minuman berwarna dan beraroma contohnya minuman ringan, minuman berperisa.

8) Batasi Konsumsi Pangan Cepat Saji (*Fast Food*)

Konsumsi *Fast Food* yang berlebihan dan terlalu sering merupakan pencetus terjadinya kegemukan dan obesitas. Pangan cepat saji antara lain

kentang goreng, burger, ayam goreng tepung, pizza. Biasanya makanan ini tinggi garam dan lemak serta rendah serat.

9) Batasi Makanan Ringan

Makanan ringan umumnya rendah serat dan mengandung garam/natrium yang tinggi dan mempunyai nilai gizi yang rendah. Contoh makanan ringan seperti keripik kentang.

10) Perbanyak Konsumsi Makanan Berserat

Makanan berserat bersumber dari sayur dan buah. Menu makanan tradisional yang tinggi serat seperti rujak, gadogado, karedok, urap dan pecel.

11) Bagi Anak Gemuk/Obesitas Batasi Konsumsi Pangan yang Mengandung Gula, Garam dan Lemak

Sebaiknya asupan gula, garam dan lemak sehari tidak lebih dari 4 sendok makan gula, 1 sendok teh garam, dan 5 sendok makan lemak/minyak.

8. Konsep Anak Sekolah Dasar

a. Pengertian Anak Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh

keterampilan tertentu (Cahyono et al., 2022).

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan *periode intelektual*. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Cahyono et al., 2022).

b. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar terbagi menjadi dua bagian yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi. Siswa kelas rendah merupakan siswa yang berada pada tingkatan satu, dua, dan tiga dengan rentang umur 6-9 tahun sedangkan untuk siswa kelas tinggi berada pada tingkatan kelas empat, lima dan enam dengan rentang umur 9 – 13 tahun (Swihadayani, 2023).

Siswa kelas rendah dapat dikategorikan pada kelompok anak usia dini. Masa anak usia dini merupakan masa yang mengalami fase waktu yang singkat namun pada fase ini memiliki arti yang besar apabila potensi siswa dikembangkan dengan maksimal. Karakteristik siswa kelas rendah usia 6 – 9 tahun diantaranya (Swihadayani, 2023) :

- 1) Terjadi pengembangan keterampilan dalam bersosialisasi terhadap sesama.

- 2) Menampakkan keakuanya seperti mampu berkompetisi dengan teman sebaya.
- 3) Kemampuan motorik meningkat, contoh kemampuan motorik adalah berlari, menangkap, dan bermain keseimbangan.
- 4) Dapat mengontrol emosi dan berekspresi.
- 5) Aktif berbicara, memiliki minat pada tulisan serta angka, dan telah banyak kosa kata.

9. Promosi Kesehatan

Menurut (Notoatmodjo, 2022) promosi kesehatan diartikan sebagai upaya menyebarluaskan atau memperkenalkan pesan – pesan kesehatan atau upaya kesehatan sehingga masyarakat dapat menerima dan mengenal pesan – pesan kesehatan tersebut, yang akhirnya masyarakat mau berperilaku hidup sehat.

Menurut WHO, promosi kesehatan adalah proses mengupayakan individu – individu dan masyarakat untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengandalkan faktor – faktor yang mempengaruhi kesehatan sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatannya.

Menurut Green (Notoatmodjo, 2022), promosi kesehatan adalah segala bentuk kombinasi pendidikan kesehatan dan intervensi yang terkait dengan ekonomi, politik, dan organisasi, yang direncanakan untuk memudahkan perilaku dan lingkungan yang kondusif bagi kesehatan. Green menganalisis perilaku manusia dari tingkat kesehatan yang dipengaruhi oleh dua factor,

yakni factor perilaku (*behavior causes*) dan factor diluar perilaku (*non – behavior causes*). Green juga mengemukakan bahwa perilaku ditentukan oleh tiga faktor utama yaitu:

- 1) Faktor predisposisi (*predisposing factors*), yang meliputi pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai – nilai, dan sebagainya.
- 2) Faktor pemungkin (*enabling factors*), yang terwujud dalam lingkungan fisik, meliputi ada atau tidak tersedianya sarana, prasarana, dan fasilitas yang mendukung terjadinya perubahan perilaku.
- 3) Faktor penguat (*reinforcing factors*) merupakan faktor penguat bagi seseorang untuk mengubah perilaku seperti tokoh masyarakat, undang undang, peraturan-peraturan dan surat keputusan.

Model ini dapat digambarkan sebagai berikut :

$$B = f (PF, EF, RF)$$

Dimana :

B = *Behaviour*

PF = *Predisposing factors*

EF = *Enabling factors*

RF = *Reinforcing factors*

f = fungsi

10. Teori Penelitian dengan Teori Lawrence Green

Kerangka teori dalam penelitian ini menggunakan Teori Lawrence Green, dimana status kesehatan dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu : *Predisposing*, *Enabling*, dan *Reinforcing*.

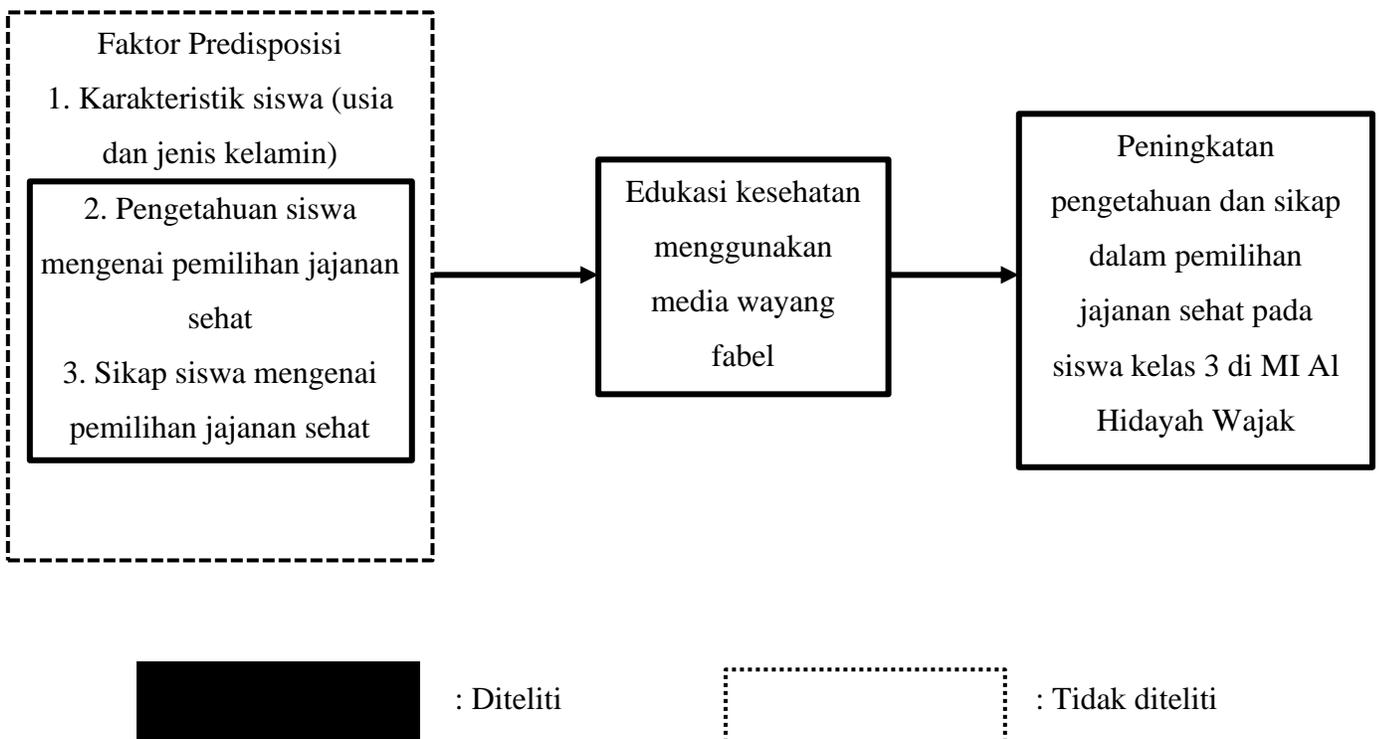
Faktor Predisposisi (*Predisposing factors*) mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi, dan kepercayaan masyarakat pada hal – hal yang berkaitan dengan kesehatan, system nilai yang dianut masyarakat, tingkat Pendidikan, tingkat sosial, ekonomi, dan sebagainya (Notoatmodjo, 2012). Pada kerangka teori faktor predisposisi menekankan pada pengetahuan dan sikap sasaran yakni siswa kelas 3 karena dari faktor tersebut mempengaruhi siswa pada pemilihan jajanan sehat yang dikonsumsi saat berada dilingkungan sekolah. Faktor predisposisi ini terutama yang positif mempermudah terwujudnya perilaku, maka sering disebut faktor pemudah.

Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*) mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas Kesehatan bagi masyarakat (Notoatmodjo, 2012). Pada penelitian ini faktor pemungkin meliputi sarana dan prasana yang ada di sekolah seperti kantin, tempat mencuci tangan, dan UKS. Kantin memiliki peran yang penting disini dikarenakan dengan adanya kantin akan mempermudah siswa untuk membeli jajanan sehat diwaktu istirahat. Dengan adanya kantin diharapkan siswa menjadi tidak lagi jajan diluar sekolah.

Faktor Penguat (*Reinforcing Factors*), faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku masyarakat (toma), tokoh agama (toga), sikap dan perilaku para petugas termasuk petugas Kesehatan (Notoatmodjo, 2012). Peran tenaga Kesehatan yang disini merupakan petugas Puskesmas setempat menjadi peran penting dalam faktor penguat dalam penelitian ini. Selain itu, peran guru di sekolah dan peran orang tua khususnya ibu dalam memberikan pengertian mengenai jajanan sehat dan makanan yang mengandung 4P (Pengawet, Pewarna, Pemanis, dan Penyedap) kepada setiap siswa dapat memperkuat terjadinya perilaku memilih jajanan lebih sehat.

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian ini adalah untuk melihat adanya pengaruh edukasi bercerita (wayang fabel) terhadap pengetahuan dan sikap pemilihan jajanan sehat pada siswa kelas di MI Al Hidayah Wajak, sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Konsep Penelitian

C. Hipotesis

H₀ : Tidak ada pengaruh edukasi bercerita (wayang fabel) terhadap pengetahuan dan sikap pemilihan jajanan sehat kepada siswa kelas 3 MI Al Hidayah Wajak

H_a : Ada pengaruh edukasi bercerita (wayang fabel) terhadap pengetahuan dan sikap pemilihan jajanan sehat kepada siswa kelas 3 MI Al Hidayah Wajak