

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Jajanan

1. Pengertian

Jajanan merupakan jenis makanan yang dapat langsung dinikmati dan disukai oleh orang dewasa maupun anak-anak. Banyak anak sangat menyukai makanan ringan karena mereka menyukai makanan ringan dengan berbagai bentuk, warna mencolok, dan rasanya yang enak. Jajanan yang dikenal sebagai *street food* adalah jenis makanan yang umumnya dijual di pinggir jalan, kaki lima, pasar, terminal, permukiman, dan tempat-tempat lainnya. Jajanan memiliki kelebihan tetapi juga memiliki risiko terhadap kesehatan. (Khueru, Leya & Rizaluddin, 2023)

Jajanan adalah jenis makanan yang memiliki risiko tinggi terhadap kesehatan manusia dalam jangka panjang karena tidak hanya terkait dengan nutrisi tetapi juga rentan terhadap pencemaran penyakit akibat rendahnya kualitas makanan dan minuman serta tingkat kebersihan jajanan (Wulandari et al., 2022)

2. Jenis-jenis pangan jajanan anak sekolah (BPOM, 2021) dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu :

a. Hidangan utama/satu piring

Kelompok makanan pokok atau biasa disebut "jajanan berat". Jajanan ini sangat membuat kenyang. Sebagai contoh, ada mie ayam, bakso, bubur ayam, nasi goreng, gado-gado, soto, lontong dengan isian sayuran atau daging, dan masih banyak lagi.

b. Makanan ringan

Camilan adalah jenis makanan yang sering dimakan di luar waktu makan utama. Ada dua jenis camilan, yakni camilan yang basah dan camilan yang kering. Contoh camilan basah meliputi gorengan, lempeng, kue lapis, donat, dan jelly. Sementara camilan kering seperti brondong jagung, keripik, biskuit, kue kering, dan permen.

c. Minum

Ada dua jenis minuman, yaitu yang disajikan dalam gelas dan yang disajikan dalam kemasan. Contoh minuman yang disajikan dalam gelas meliputi air putih, es teh manis, es jeruk, dan beragam minuman campuran seperti es cendol, es campur, es buah, es doger, jus buah, dan es krim. Minuman yang disajikan dalam kemasan termasuk minuman ringan seperti soda, teh, sari buah, susu, dan yoghurt.

d. Buah-buahan

Buah yang sering menjadi cemilan anak sekolah adalah buah yang belum dipotong atau sudah dipotong dan dikupas. Contoh buah yang utuh seperti buah manggis dan buah jeruk. Contoh buah yang diiris seperti pepaya, nanas, melon, semangka, dan lain-lain.

3. Beberapa ciri-ciri jajanan sehat (Zee Azahra, 2018) yaitu:

a. Makanan tanpa penyedap rasa

Jajanan kemasan seringkali mengandung penyedap rasa, jadi penting untuk memeriksa kandungan natrium atau garam yang kurang baik bagi penderita tekanan darah tinggi.

b. Sedikit minyak goreng atau menggunakan pengganti minyak.

Banyak gorengan menggunakan minyak jelantah atau minyak goreng bekas, sehingga meningkatkan kandungan lemak trans dan radikal bebas pada makanan

c. Kandungan Serat yang Memadai

Untuk memenuhi kebutuhan sehat bagi tubuh, penting untuk mengonsumsi sayuran setiap hari agar asupan serat juga tercukupi. Buah juga bisa dimakan dan dijadikan camilan yang sehat di rumah.

d. Sedikit Bahan Pengawet

Makanan ringan yang dibuat di pabrik sering kali mengandung bahan pengawet, termasuk kaldu instan. Makanan yang mengandung bahan pengawet tidak sehat, oleh karena itu lebih baik untuk mengonsumsi makanan yang dimasak di rumah daripada makanan cepat saji yang mengandung zat kimia lainnya.

e. Matang dalam pengolahannya

Makanan yang telah dimasak lebih sehat dari pada makanan mentah atau separuh matang.

f. Higienis

Jajanan yang sehat adalah jajanan yang higienis. Makanan ringan yang tidak terjaga kebersihannya dapat menyebabkan masalah kesehatan.

g. Mengandung Vitamin

Pada makanan ringan yang sehat, sebaiknya mengandung keseimbangan karbohidrat, protein, dan lemak.

4. Zat Makanan yang Mengganggu Kesehatan

a. Kolesterol

Kolesterol dapat bermanfaat secara positif namun juga sangat berbahaya bagi tubuh yang mengkonsumsinya. Beberapa faktor yang mempengaruhi kolesterol dalam tubuh diantaranya adalah makanan, usia, keturunan, berat badan dan kurang olahraga

b. Bahan tambahan

Bahan tambahan adalah zat yang ditambahkan ke dalam makanan dalam jumlah kecil dengan tujuan untuk memperindah tampilan atau memperbaiki komposisi, kenampakan, atau sifat makanan sampai pada tingkat yang masih dapat ditoleransi oleh tubuh. Bahan tambahan ini dapat membantu proses pengolahan makanan. Bahan tambahan makanan termasuk zat pewarna, zat pengawet, dan penyedap rasa atau aroma

1) Zat pewarna

Penambahan zat pewarna ini dapat memberikan daya tarik lebih pada makanan dengan memberikan warna yang lebih menarik pada makanan yang telah diolah.

2) Zat pengawet

Bahan pengawet ini dapat mencegah atau menghambat proses fermentasi, penguraian, atau pengasaman yang disebabkan oleh mikroorganisme

- 3) Zat pemanis
Bahan pemanis buatan merupakan bahan makanan tanpa nilai gizi dan hanya menyebabkan rasanya sangat manis dan terasa pahit dilidah
- 4) Zat penyedap rasa atau aroma
Penyedap rasa atau aroma yaitu zat yang digunakan untuk tambahan makanan agar pada makanan tersebut mendapatkan aroma atau penyedap yang tegas dan menarik konsumen.
5. Cara mengonsumsi jajanan yang aman (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
 - a. Pastikan tangan dalam kondisi bersih. Mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir yang bersih
 - b. Memperhatikan kemasan jajanan dalam kondisi baik, tidak berlubang, tidak sobek, tidak karatan dan tidak penyok
 - c. Mencermati label atau memeriksa kandungan jajanan pada kemasan seperti: halal, kedaluwarsa, kandungan gizi, komposisi, dan izin edar
 - d. Memastikan masa kedaluwarsa masih berlaku
 - e. Memperhatikan pada kemasan jajanan memiliki izin edar dari BPOM (Makanan Dalam Negeri-MD/Makanan Luar Negeri-ML) atau Kementerian Kesehatan (Pangan Industri Rumah Tangga-PIRT)

B. Fenomena Jajanan Anak Sekolah

Fenomena adalah suatu peristiwa atau kejadian yang dapat diamati atau dirasakan, baik itu di alam, sosial, budaya, maupun kehidupan sehari-hari. Fenomena Sosial/Budaya merupakan fenomena yang berkembang saat ini sehingga dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial, ekonomi, dan politik.

Kandungan pada *Fast Food*:

Fast Food memiliki tingginya kandungan kalori, lemak, garam, dan minyak, namun rendah kandungan vitamin dan seratnya. *Fast Food* mengandung bahan tambahan pangan seperti pemanis, perasa, dan pengawet. Misalnya: *Hamburger*, pizza, ayam goreng, kentang goreng, dan makanan lainnya. Jika

sering makan makanan cepat saji, Anda berisiko mengalami kolesterol tinggi dan gangguan kesehatan lainnya (Bangun Triharyanto, 2020)

Beberapa aspek yang menonjol dari fenomena jajanan anak sekolah antara lain:

1. Keragaman Jajanan

Jajanan yang dijual di sekolah sangat beragam, mulai dari jajanan tradisional seperti gorengan, martabak mini, tahu isi, hingga jajanan modern seperti burger mini, *bubble tea*, dan sejenisnya. Hal ini mencerminkan adaptasi dengan perkembangan zaman dan selera anak muda.

2. Pengaruh Media Sosial

Tren jajanan anak sekolah sering kali dipengaruhi oleh media sosial, terutama TikTok dan Instagram. Makanan yang viral atau menjadi tren, seperti jajan "viral", dapat dengan cepat menjadi pilihan populer di kalangan pelajar.

3. Kepraktisan dan Harga Terjangkau

Jajanan sekolah umumnya memiliki harga yang terjangkau untuk kantong pelajar. Karena sebagian besar anak sekolah memiliki anggaran terbatas, jajanan yang murah namun mengenyangkan menjadi pilihan utama.

4. Jajanan sebagai Sarana Sosialisasi

Selain sebagai pemenuhan kebutuhan perut, jajanan juga berfungsi sebagai sarana bersosialisasi. Anak-anak sering membeli makanan bersama teman-temannya atau bahkan bersaing untuk mencoba jajanan terbaru.

5. Aspek Gizi dan Kesehatan

Fenomena jajanan anak sekolah juga sering dikritik terkait dengan dampaknya terhadap kesehatan. Banyak jajanan yang mengandung bahan pengawet, pewarna buatan, atau tingkat gizi yang rendah.

6. Peran Penjual

Penjual jajanan di sekitar sekolah menjual makanan yang kandungannya tidak sehat seperti pewarna, penyedap dan menjual jajanan ditempat yang tidak higienis seperti dipinggir jalan.

C. Pengaruh Positif dan Negatif Jajanan

Anak lebih suka makanan diwarung atau kantin sekolah dari pada makanan di rumah. Kebiasaan membeli makanan ringan bagi anak sekolah memiliki pengaruh positif karena membantu anak untuk mengenali berbagai jenis makanan dan membentuk selera makan yang beragam. Namun, semakin sering anak membeli jajanan di luar dapat berdampak buruk pada kesehatannya karena jajanan yang kurang higienis dapat menyebabkan kontaminasi mikroba berbahaya atau penggunaan bahan tambahan pangan yang tidak aman (Rahmi, 2019)

Manfaat atau keuntungan dari kebiasaan jajan anak yaitu:

- a. Memenuhi kebutuhan energi: jajan memiliki zat yang bergizi seperti karbohidrat yang dapat memberikan tambahan energi yang dibutuhkan oleh tubuh
- b. Mengenalkan keanekaragaman jenis makanan
- c. Meningkatkan gengsi dengan teman-teman

Selain memiliki dampak positif, kebiasaan jajan juga dapat memiliki dampak negatif (Jansen, Maria & Sulastri, 2023) antara lain:

- a. Nafsu makan menurun
- b. Makanan yang tidak higienis akan menimbulkan berbagai penyakit
- c. Salah satu penyebab terjadinya obesitas pada anak
- d. Kurang gizi sebab kandungan gizi pada jajanan belum tentu terjamin
- e. Pemborosan
- f. Permen yang menjadi kesukaan anak-anak bukanlah menjadi sumber energi yang baik sebab hanya mengandung karbohidrat. Terlalu sering makan permen membuat kerusakan pada gigi

D. Pengetahuan

1. Pengertian

Pengetahuan bisa diperoleh melalui pengalaman dan juga melalui pemikiran (Octaviana & Ramadhani, 2021). Pengetahuan merupakan hasil dari proses mengetahui, yang terjadi setelah memperhatikan suatu objek.

Tanpa pengetahuan, seseorang tidak memiliki dasar untuk membuat keputusan (Martina et al., 2021)

2. Jenis-jenis pengetahuan

Pengetahuan terdapat 4 jenis (Martina,P, Debora,S & Andi, 2021) yaitu:

a. Pengetahuan Faktual

Pengetahuan dapat berupa informasi yang ada dalam suatu bidang ilmu khusus. Ada dua jenis pengetahuan faktual, yaitu pengetahuan tentang label atau simbol tertentu, baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Pengetahuan tentang detail spesifik dan unsur-unsur tertentu meliputi pengetahuan tentang kejadian, orang, waktu, dan informasi lain yang sangat spesifik.

b. Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan yang meliputi pola pikir, dan teori yang tersirat maupun tersurat.

c. Pengetahuan Prosedural

Pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu, baik itu hal-hal yang dilakukan secara teratur maupun yang baru.

d. Pengetahuan Metakognitif

Mencakup pengetahuan tentang pemikiran dan pengetahuan tentang diri sendiri secara keseluruhan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan yang baik dimiliki seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor internal dan eksternal yaitu :

a. Faktor Internal

1) Umur

Usia sangat mempengaruhi kemampuan belajar, sehingga pengetahuannya akan semakin berkembang.

2) Jenis Kelamin

Jenis kelamin memengaruhi pengetahuan, di mana perempuan umumnya memiliki tingkat kesadaran yang lebih baik daripada laki-laki dalam mencari informasi baik secara formal maupun informal.

3) Pendidikan

Memiliki pendidikan tinggi cenderung mendapat informasi baik dari orang lain maupun media massa karena adanya keterkaitan yang erat antara pengetahuan dan tingkat pendidikan yang tinggi.

4) Pekerjaan

Kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan uang dan memenuhi kebutuhan sehari-hari.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan

Lingkungan memengaruhi bagaimana pengetahuan masuk ke dalam individu yang ada di lingkungan tersebut.

2) Sosial Budaya

Kebiasaan atau tradisi yang dilakukan seseorang tanpa memikirkan apakah itu benar atau salah, sehingga orang tersebut dapat meningkatkan pengetahuannya tanpa disadari.

3) Status Ekonomi

Ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk suatu kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan berdampak pada pengetahuan seseorang.

4) Sumber Informasi

Sumber informasi yang lebih banyak akan memiliki pengetahuan yang lebih luas. Salah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan adalah melalui media massa.

4. Tingkatan Pengetahuan

Adapun enam tingkatan pengetahuan (Made, Ni Wayan & Ni Putu, 2021) yaitu:

a. Tahu (*know*)

Pengetahuan yang mengulang kembali pelajaran yang telah didapatkan sebelumnya, seperti mendefinisikan, menyatakan, menyebutkan, dan menguraikan

b. Memahami (*Comprehension*)

Pengetahuan yang mampu menjelaskan, menyimpulkan, dan menginterpretasikan objek atau sesuatu yang telah dipahami sebelumnya.

c. Aplikasi (*Application*)

Hal yang sudah dipahami sebelumnya dan telah dipelajari, kemudian diterapkan atau lingkungan yang sesungguhnya

d. Analisis (*Analysis*)

Pengelompokkan suatu objek yang memiliki keterkaitan satu sama lain serta mampu menggambarkan dan membandingkan atau membedakan

e. Sintesis (*Synthesis*)

Merencanakan dan menyusun ulang pengetahuan ke dalam suatu pola baru yang lebih komprehensif.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Penilaian suatu objek dilakukan dengan merencanakan, mengumpulkan, dan menyediakan data untuk menciptakan pilihan keputusan.

5. Pengukuran tingkat pengetahuan

Pengukuran Tingkat pengetahuan Notoatmodjo, 2018 memiliki tiga kategori yaitu:

A. Baik, dinyatakan baik apabila seseorang mampu menjawab dengan benar 76-100% dari 10 pertanyaan

B. Cukup, dinyatakan cukup apabila seseorang mampu menjawab dengan benar 56-75% dari 10 pertanyaan

C. Kurang, dinyatakan kurang apabila seseorang mampu menjawab dengan benar <56% dari 10 pertanyaan

E. Sikap

1. Pengertian

Sikap adalah respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Sikap menunjukkan kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan respons emosional terhadap stimulus sosial.

2. Tingkatan sikap

Sikap juga memiliki tingkatan (Windi, 2019) yaitu:

a. Menerima (*Receiving*)

Menerima dapat diartikan bahwa seseorang mau dan memiliki keinginan untuk menerima stimulus yang diberikan

b. Menanggapi (*Responding*)

Menanggapi dapat diartikan bahwa seseorang mampu memberikan jawaban atau tanggapan pada objek yang sedang dihadapkan

c. Menghargai (*Valuing*)

Menghargai merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan nilai positif pada suatu objek melalui tindakan atau pemikiran tentang suatu masalah.

d. Bertanggung jawab (*Responsible*)

Dapat diartikan bahwa seseorang mampu mengambil resiko dengan perbedaan tindakan maupun pemikiran yang diambil

3. Komponen pokok sikap

Sikap mempunyai tiga komponen pokok (Martina,P, Debora,S & Andi, 2021) yaitu:

- a. Kepercayaan (keyakinan) ide dan konsep terhadap suatu objek
- b. Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek
- c. Kecenderungan untuk bertindak (tend to behave)

4. Pengukuran sikap

Menurut Sugiyono, 2018 Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung dapat. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pernyataan hipotesis kemudian dinyatakan pendapat responden melalui kuesioner. Kuesioner mengacu pada skala likert dengan bentuk jawaban pertanyaan positif dan negatif:

a. Pertanyaan Positif

- Sangat Setuju (SS) = 4
- Setuju (S) = 3

- Tidak Setuju (TS) = 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

b. Pertanyaan Negatif

- Sangat Setuju (SS) = 1
- Setuju (S) = 2
- Tidak Setuju (TS) = 3
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 4

Pengukuran sikap dapat bersifat mendukung dan tidak mendukung, untuk kategorisasi dilakukan berdasarkan rentang skor:

- a. Sikap mendukung kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan objek tertentu. Apabila seseorang mampu mendapatkan skor 21-40 dari 10 pertanyaan
- b. Sikap tidak mendukung terhadap kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai objek tertentu. Apabila seseorang mampu mendapatkan skor 10-20 dari 10 pertanyaan

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap (Windi, 2019) antara lain:

a. Pengalaman pribadi

Pengalaman akan memiliki dampak langsung pada perilaku. Dampak tersebut dapat berupa kecenderungan perilaku yang hanya muncul jika kondisi dan situasinya memungkinkan.

b. Orang lain

Seseorang biasanya akan memiliki sikap yang serupa atau sejalan dengan orang-orang di sekitarnya, seperti orang tua, teman dekat, dan teman sebaya

c. Kebudayaan

Kebudayaan yang mempengaruhi pembentukan sikap

d. Media massa

Berbagai media massa seperti televisi, radio, dan internet memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan yang dapat memengaruhi pembentukan opini dan sikap

e. Faktor emosional

Pembentukan bisa muncul dari emosi sebagai cara untuk meluapkan atau mengalihkan pertahanan diri dan bersifat sementara, menghilang setelah emosi mereda.

F. Media

1. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “Medium”. Secara harfiah, media berarti perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan (Pius, Khripina & Daniel, 2024). Media dapat disebut sebagai suatu alat bantu baik berbentuk fisik maupun non-fisik yang sengaja dipergunakan sebagai perantara antara guru dan murid dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien. (Siti Rahma, 2023)

2. Tujuan media promosi (Pius, Khripina & Daniel, 2024) adalah:

- a. Media dapat mempermudah penyampaian informasi
- b. Media dapat menghindari kesalahan persepsi
- c. Media dapat memperjelas informasi yang disampaikan
- d. Media dapat mempermudah pengertian
- e. Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistic
- f. Media dapat memperlancar komunikasi dan lain-lain

3. Manfaat media

Media memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah :

- a. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara penyampai materi dengan lingkungannya.
- b. Media membangkitkan motivasi dan merangsang seseorang untuk belajar.
- c. Media menghasilkan keseragaman pengamat dalam mencerna informasi.
- d. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
- e. Media yang tepat sasaran akan membuat pendengar lebih mengerti apa yang di sampaikan

G. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian

Permainan ular tangga ialah sebuah permainan papan yang bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media pembelajaran ular tangga adalah media yang didasarkan pada permainan tradisional dan disesuaikan dengan karakteristik siswa agar mencapai tujuan pembelajaran sebagai alat untuk menerima dan memberikan informasi bagi siswa (Fitriawati et al., 2023)

2. Manfaat Media Ular Tangga

Manfaat media permainan ular tangga (Siti Rahma, 2023) terdiri dari beberapa bagian yaitu

- a. Mengajarkan pengetahuan kepada anak melalui konsep belajar sambil bermain
- b. Mendorong perkembangan kemampuan berpikir, kreativitas, dan bahasa agar dapat membentuk mental dan akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan
- d. Mengenal kalah dan menang
- e. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran

3. Kelebihan Media Ular Tangga

Kelebihan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran (Siti Rahma, 2023) antara lain:

- a. Mampu melatih sikap untuk mengantri dalam memulai permainan
- b. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar
- c. Melatih kerja sama
- d. Memotivasi siswa agar terus belajar
- e. Media ular tangga sangat efektif untuk mengulang (*review*) Pelajaran yang telah diberikan
- f. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan
- g. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini

- h. Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan
- i. Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*

4. Kekurangan Media Ular Tangga

Dalam media bermain ular tangga juga memiliki kekurangan (Siti Rahma, 2023) antara lain:

- a. Jika ada siswa yang mudah bosan, maka dia akan kehilangan minat untuk bermain
- b. Menggunakan media ular tangga membutuhkan waktu yang banyak untuk menjelaskan kepada anak-anak
- c. Ketidapahaman anak terhadap aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan
- d. Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis kartu yang berisi pertanyaan
- e. Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas yang jumlah siswa siswi yang besar

5. Ciri-Ciri Permainan Ular Tanga Sebagai Alat Permainan Edukatif

Permainan Permainan ular tangga memenuhi ciri-ciri sebagai alat permainan edukatif, yaitu :

- a. Desain yang mudah dan sederhana

Permainan ular tangga sederhana dan mudah sehingga tidak menghalangi anak untuk berekspresi secara kreatif. Selain itu, permainan ular tangga adalah alat yang efektif dan tepat dalam mencapai tujuan pendidikan.
- b. Multifungsi (serba guna)

Permainan ular tangga dapat dimainkan bagi anak laki-laki maupun perempuan.
- c. Menarik

Anak akan merasakan kebebasan dan kebahagiaan saat menyalurkan kreasi kreatifnya dengan penuh kegembiraan.

d. Berukuran besar dan mudah digunakan

Permainan ular tangga berukuran besar dan mudah digunakan sehingga anak lebih leluasa dalam memainkannya.

6. Alat

Dalam melakukan permainan ular tangga dibutuhkan beberapa alat, yaitu:

a. Beberan

Beberan berisi macam-macam kotak berisi gambar yang berhubungan dengan jajanan sehat, meliputi: Pengertian Jajanan, Jenis-Jenis PJAS (Pangan Jajanan Anak Sekolah), Ciri-Ciri Jajanan Sehat, Zat Makanan yang Mengganggu Kesehatan, Keamanan Makanan Jajanan dan Cara Mengonsumsi Jajanan yang Aman.

b. Bidak

Sebuah benda yang digunakan sebagai alat untuk menjalankan permainan

c. Dadu

Sebuah objek dengan bentuk kotak yang memiliki angka 1-6 di bagian luarnya. Dadu digunakan untuk menggerakkan bidak ke kolom-kolom di papan permainan

d. Kartu

Berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh responden atau peserta permainan tentang jajanan sehat yang berhubungan dengan salah satu kotak di ular tangga.

7. Cara Bermain

- a. Pemandu menjelaskan aturan permainan yang akan di laksanakan.
- b. Pemandu menyiapkan lembar permainan ular tangga jajanan sehat
- c. Dimana ada 15 kelompok dalam permainan ular tangga jajanan sehat
- d. Masing-masing kelompok terdiri dari 15 kelompok berjumlah 3-4 orang
- e. Setiap pemain memulai dengan bidar nya masing-masing
- f. Pemain menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu.

g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila mendarat diujung tangga, maka pemain dapat berpindah ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di ekor ular pemain harus turun ke bawah mengikuti kepala ular.

Jika pemain berhenti pada gambar pertanyaan jajanan sehat, maka pemain yang mendarat disana harus mencari kartu jawaban sesuai pertanyaan yang akan diberikan dan dibacakan oleh lawan bermainnya. Apabila pemain dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar, maka pemain dapat melempar dadu sekali lagi. Apabila pemain menjawab pertanyaan yang salah, maka pemain harus kembali ke kotak sebelumnya dan lawan bermain membacakan jawaban yang benar lalu kemudian permainan berlanjut

- h. Pemain yang berhenti pada tulisan yang ada pada kolom wajib membaca dengan jelas isi bacaan dari kotak permainan dan wajib mengingatnya
- i. Pemain yang mencapai garis kotak terakhir adalah pemenangnya.

H. Konsep Anak Usia Sekolah

1. Pengertian

Anak sekolah adalah satu fase penting dalam perkembangan anak, dimulai dari umur 6 hingga 12 tahun. Ketika anak berusia 6 tahun, ia memasuki lingkungan sekolah yang akan memiliki dampak besar pada perkembangannya dan hubungannya dengan teman-temannya. Pada usia 12 tahun, anak akan mengalami pubertas, menjadikan usia sekolah dari 6 hingga 12 tahun sebagai periode dimulainya masuk sekolah dan berakhir dengan pubertas (Verra.,W, Loriza., S, 2024)

2. Karakteristik perkembangan anak usia sekolah

Pada perkembangan anak usia sekolah (Nadiya A dkk, 2023) memiliki beberapa perkembangan yaitu:

a. Perkembangan Biologis

Anak usia sekolah mengalami perubahan proporsi tubuh, dimana pertumbuhan tubuh tampak lebih tinggi dan mengalami pubertas dengan perbedaan pertumbuhan antara laki-laki dan perempuan yang sangat tampak

b. Perkembangan Psikososial

Mulainya membentuk hubungan dengan teman sebaya dari jenis yang sama dan mulai tertarik pada lawan jenis. Pada fase ini, anak-anak mulai belajar mandiri, mengembangkan keterampilan, mampu menerima instruksi, dan ikut serta dalam kegiatan sosial

c. Perkembangan Kognitif (Piaget)

Merupakan perkembangan yang di mana mereka mampu melakukan penalaran logis terhadap benda yang nyata, namun masih kesulitan dalam melakukan hal yang bersifat abstrak.

d. Perkembangan Spiritual

Merupakan perkembangan anak dalam belajar mengenali perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

e. Perkembangan Moral

Anak-anak memiliki kemampuan menangkap dan memahami dengan baik, dan juga mereka memiliki moral yang tinggi

I. Definisi Operasional

Tabel 1 *Definisi Operasional*

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Pengetahuan	Kemampuan siswa untuk mengetahui dan memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan jajanan sehat dan cara memilih jajanan yang sehat. Pada hal ini, Responden diberikan pertanyaan dengan opsi a,b,c dan d.	Kuesioner	Menurut Notoatmojo, 2018 Skor Tingkat Pengetahuan, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • Baik (76 – 100%) • Cukup (56 - 75 %) • Kurang (<56%) 	Ordinal
Sikap	Sikap adalah respon dari para siswa yakni, sikap positif maupun negative terhadap pemilihan jajanan sehat.	Kuesioner dengan Skala Likert	Menurut Sugiyono, 2018. Skor Tingkat Sikap, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • 10-20 : Tidak mendukung • 21-40 : Mendukung Pertanyaan Sikap Positif = 2,6,7,8,9,10 Pertanyaan Sikap Negatif = 1,3,4,5	Ordinal

