

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Makanan Jajanan

1. Definisi Jajanan Sehat

Jajanan menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO) didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang atau penjaja di jalan-jalan dan tempat keramaian umum lainnya yang dikonsumsi di tempat atau konsumsi tanpa proses persiapan dan proses pengolahan lebih lanjut (FAO, 2015).

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/Menkes/SK.VII/2017, makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh penjaja makanan di tempat penjualan dan disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum selain disajikan jasa boga, rumah makan atau restoran dan hotel. Makanan jajanan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kontribusi tambahan untuk kecukupan gizi khususnya energi.

2. Jenis Makanan Jajanan

Menurut Winarno (2016), makanan jajanan dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu sebagai berikut:

a. Makanan utama (*Main Dish*)

Contoh: nasi rames, nasi rawon, nasi pecel, dan lain sebagainya.

b. Makanan Snacks

Contoh: kue-kue, onde-onde, pisang goreng, dan lain sebagainya.

c. Minuman

Contoh: es teler, es buah, teh, kopi, es dawet, dan lain sebagainya.

3. Kebiasaan Makan Anak Sekolah

Menurut Babakal, dkk (2014) anak-anak memiliki kebiasaan jajanan diluar meskipun orang tua mereka sudah melarangnya, ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut, seperti :

a. Faktor lingkungan tempat tinggal yang menyediakan fasilitas tempat jajan beragam dan menarik untuk dijadikan jajan.

- b. Kurangnya penyuluhan kesehatan yang berhubungan dengan kebiasaan jajan.
- c. Adanya sumber informasi visual seperti televisi yang memberikan informasi menarik, khususnya informasi tentang jajanan sebagai produk makanan dan minuman siap saji,

Kebiasaan makan kita ditentukan oleh tradisi dan budaya. Orang zaman dahulu selalu mencoba-coba apapun yang akan dia makan, jika dirasa tidak enak atau menyebabkan sakit, maka makanan tersebut tidak akan dikonsumsi lagi. Hal ini mereka ajarkan pula kepada keturunan mereka. Sebagai contoh, orang sunda terbiasa memakan makanan yang segar bahkan mentah sampai lembek dan berasa manis.

4. Memilih Makanan Jajanan

Menurut Bayu (2018), terdapat beberapa cara untuk memilih jajanan yang baik, yaitu:

- 1) Mengamati warna makanan jajanan yang berwarna mencolok atau jauh berbeda dari warna aslinya. Snack, kerupuk, mie, es krim yang berwarna terlalu mencolok ada kemungkinan penambahan zat pewarna yang tidak aman.
- 2) Mencicipi rasa makanan jajanan, biasanya lidah cukup jeli untuk membedakan mana makanan yang aman atau tidak. Makanan yang tidak aman umumnya berasa tajam, misal sangat gurih, dapat membuat lidah bergetar dan tenggorokan gatal.
- 3) Mencium aroma makanan jajanan, bau apek atau tengik pertanda makanan tersebut telah terkontaminasi oleh mikroorganisme.
- 4) Mengamati komposisi makanan jajanan dengan membaca dengan teliti adakah kandungan bahan-bahan makanan tambahan yang berbahaya dan dapat merusak kesehatan.
- 5) Memperhatikan kualitas makanan jajan dengan membandingkan makanan tersebut dalam keadaan segar atau telah berjamur sehingga dapat menyebabkan keracunan. Makanan yang telah berjamur dapat

menyebabkan keracunan dan menandakan proses pembuatan tidak berjalan dengan baik atau telah kadaluwarsa.

- 6) Melihat apakah makanan tersebut sudah terdaftar di BPOM atau belum dengan cara melihatnya dikemasan makanan tersebut.

5. Dampak Jajanan Tidak Sehat

Faktor-faktor yang memperburuk keadaan gizi anak sekolah pada umumnya dalam hal pemilihan makanan yang seringkali anak salah memilih makanan yang tidak sehat. Seperti kebiasaan jajan es, gula-gula atau makanan yang nilai gizinya kurang serta anak yang susah makan. Pada dasarnya anak harus dibiasakan untuk memilih makanan yang baik sehingga efek samping dari konsumsi jajanan dapat dikendalikan seperti terjadi diare pada anak-anak (Moehji, 2017).

Berdasarkan penelitian (Almanfaluthi, 2015) anak-anak sekolah lebih menyukai jajan diluar lingkungan sekolah karena makanan yang dijual terasa lebih enak, menarik dan bervariasi sehingga membangkitkan selera makan anak-anak. Setelah dilakukan penelusuran dalam penelitian yaitu ketika anak-anak SD jajan makanan diluar sekolah, ditemukan penjual makanan yang kurang memperhatikan kebersihan dari makanan yang dijual. Begitu juga di kantin sekolah yang kurang terjaga kebersihannya sehingga dapat menyebabkan terjadinya diare pada anak-anak.

B. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, atau terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera yang dimiliki manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk sebuah tindakan seseorang (*over behaviour*) (Notoatmodjo, 2012).

Menurut Notoatmodjo (2012), tingkatan pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai tingkatan:

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu, materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, 'tahu' ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk

menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya dapat menyusun, merencanakan, meringkas, menyesuaikan dan sebagainya.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Misalnya seorang ibu dapat menilai atau menentukan atau seseorang anak menderita malnutrisi atau tidak, seseorang dapat menilai manfaat ikut keluarga berencana bagi keluarga dan sebagainya.

C. Sikap

Notoatmodjo (2012) menjelaskan bahwa, sikap adalah bagaimana pendapat atau penilaian seseorang atau responden terhadap hal yang terkait dengan kesehatan, sehat sakit dan faktor yang terkait dengan kesehatan.

Seperti halnya pengetahuan, sikap juga mempunyai tingkat-tingkat berdasarkan intensitasnya, sebagai berikut.

1) Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang/subjek mau menerima stimulus yang diberikan objek.

2) Menanggapi (*responding*)

Menanggapi disini diartikan memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pernyataan atau objek yang dihadapi.

3) Menghargai (*valuing*)

Menghargai diartikan subjek/seseorang memberikan nilai yang positif terhadap objek atau stimulus, dalam arti membahasnya dengan orang lain, bahkan mengajak atau mempengaruhi atau menganjurkan orang lain merespon.

4) Bertanggung jawab (*responsible*)

Sikap yang paling tinggi tingkatnya adalah bertanggung jawab terhadap apa yang telah diyakininya. Seseorang yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinannya harus berani mengambil resiko bila ada orang lain yang mencemooh atau timbul resiko lain. (Notoatmodjo, 2012).

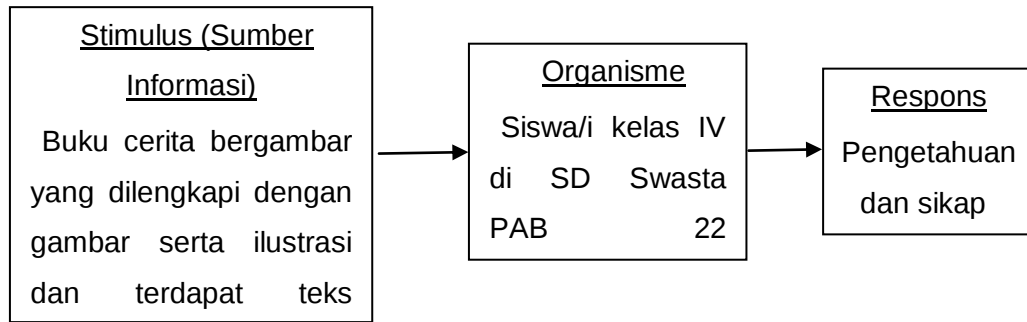
Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat dinyatakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek. Sedangkan secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pernyataan-pernyataan, kemudian dinyatakan pendapat responden (Notoatmodjo, 2012).

Menurut Sikner (1938) dalam Notoadmodjo (2012), menjelaskan salah satu tentang perubahan perilaku adalah teori Stimulus, Organisme dan Respons (S-O-R), perilaku ialah respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (motivasi dari luar) dan kemudian organisme tersebut memberikan respons. Selanjutnya teori ini mengatakan bahwa perilaku dapat berubah apabila stimulus (motivasi) yang diberikan benar-benar berbeda dari stimulus awal.

Berdasarkan teori S-O-R, maka perilaku manusia dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu :

- 1) Perilaku Tertutup (*Cover Behaviour*) perilaku yang terjadi pada saat respons terhadap stimulus tersebut masih belum berguna untuk orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. *Cover behaviour* dapat mengukur pengetahuan dan sikap.
- 2) Perilaku Terbuka (*Overt Behaviour*) perilaku yang terjadi pada saat tanggapan terhadap stimulus sudah berupa tindakan, atau praktik, ini dapat diamati oleh orang lain (dari luar) atau *observable behaviour*, tindakan ini juga berupa keterampilan seseorang dalam melakukan sesuatu.

Berikut gambar Teori S-O-R sebagai berikut:



Gambar 1. Teori S-O-R (sumber: Notoatmodjo, 2012)

D. Penyuluhan

1. Pengertian Penyuluhan Gizi

Penyuluhan gizi merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan menyebar pesan, menanamkan keyakinan agar masyarakat tidak hanya sadar, tahu, dan mengerti tetapi juga mau dan dapat melaksanakan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan gizi merupakan proses belajar untuk mengembangkan pengertian dan sikap yang positif terhadap gizi agar yang bersangkutan dapat memiliki dan membentuk kebiasaan makan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. (Supariasa, 2016). Beberapa pemikiran dasar yang melandasi penyuluhan gizi adalah :

- a) Penyuluhan gizi merupakan bagian integral dari program gizi dan kesehatan. Kegiatan ini diawali dengan kegiatan perencanaan penyuluhan yang akan dilakukan.
- b) Perencanaan penyuluhan merupakan kegiatan tim. Hal ini berarti melibatkan banyak pihak.
- c) Perencanaan penyuluhan gizi harus didasarkan pada pengetahuan yang cukup tentang:
 - Dasar-dasar penyuluhan gizi
 - Masalah gizi yang akan ditanggulangi
 - Program gizi yang akan ditunjang
 - Daerah yang membutuhkan penyuluhan gizi
 - Sarana dan prasarana yang diperlukan

- Cara membuat perencanaan penyuluhan yang baik
- d) Perencanaan penyuluhan gizi yang baik harus mengandung unsur evaluasi atau penilaian. Penilaian yang dimaksud meliputi unsur individu yang akan menilai, materi yang akan dinilai, waktu pelaksanaan penilaian, instrumen penilaian, serta standar penilaian.

2. Langkah-langkah Penyuluhan gizi

Menurut Supriasa (2016) berdasarkan buku yang dikeluarkan oleh Departemen Kesehatan tentang langkah-langkah perencanaan penyuluhan gizi, yaitu :

- Mengenal masalah, masyarakat, dan wilayah
- Menentukan prioritas masalah gizi
- Menentukan tujuan penyuluhan gizi
- Menentukan sasaran penyuluhan gizi
- Menentukan materi penyuluhan gizi
- Menentukan media penyuluhan gizi
- Membuat rencana penilaian (evaluasi)
- Membuat rencana jadwal pelaksanaan

3. Metode Penyuluhan Gizi

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penyuluhan gizi yang menyampaikan atau menjelaskan suatu pengertian atau pesan secara lisan yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu oleh pembicara kepada kelompok pendengar dengan dibantu beberapa alat peraga yang diperlukan.

b. Diskusi Kelompok

Metode diskusi kelompok adalah percakapan yang direncanakan atau dipersiapkan diantara 3 orang atau lebih tentang topic tertentu dengan seorang pemimpin.

c. Diskusi Panel

Metode diskusi panel adalah suatu pembicaraan yang dilakukan oleh beberapa orang terpilih (3 hingga 6 orang) yang dipimpin oleh seseorang moderator di hadapan sekumpulan pendengaran.

d. Curah Pendapat (*Brainstorming*)

Metode curah pendapat adalah suatu penyampaian pendapat atau ide untuk pemecahan suatu masalah tanpa adanya kritik. Dalam acara curah pendapat, pemikiran kreatif lebih diperlukan daripada pemikiran praktis. Semua pendapat baik yang benar maupun yang salah juga sangat diperlukan.

e. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah peragaan guna menunjukkan kepada peserta bagaimana melakukan atau menggunakan sesuatu. Demonstrasi yang dilakukan penyuluh nantinya akan diikuti dengan redemonstrasi oleh sebagian atau seluruh peserta.

f. Metode Bermain Peran

Dalam metode ini, peserta memerankan seperti dalam kenyataan. Mereka berbuat sesuai pendapatnya. Kemudian peserta mencoba untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

g. Metode Stimulasi (Permainan)

Metode simulasi adalah permainan yang direncanakan sehingga maknanya dapat diambil untuk kepentingan sehari-hari. Metode ini dapat dilaksanakan untuk memaknai masalah hubungan antar manusia.

h. Metode Meninjau Lapangan (*Field Trip*)

Metode ini dilakukan dengan kunjungan ke tempat-tempat, baik pada komunitas atau tatanan lain yang dianggap perlu untuk menentapkan hasil belajar.

i. Metode Studi Kasus

Metode ini merupakan sekumpulan situasi masalah yang dianalisis secara mendalam atau mendetail. Umumnya permasalahan yang dimaksud adalah “bagian dari kehidupan” yang memerlukan diagnosis dan penanganan.

j. *Metode Symposium*

Metode ini menggunakan serangkaian pidato pendek di depan pengunjung dengan seorang pemimpin. Para pakar metode pendidikan mengemukakan bahwa simposium membahas tentang berbagai aspek dari suatu subjek tertentu dan disampaikan didepan peserta secara singkat.

E. Media Promosi Kesehatan

Media promosi kesehatan merupakan sarana dan cara guna memberikan pesan atau informasi yang diinformasikan oleh penyuluh, baik dengan media cetak, elektronik, dan media luar ruangan. Sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuan yang kemudian diharapkan menjadi perubahan pada perilaku ke arah positif di bidang kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

Menurut Indriana (2017) terdapat 3 golongan media berdasarkan jenisnya, yaitu:

1. Media *auditif*, ialah media yang sekadar menggantungkan kemampuan suara saja, semacam *tape recorder*.
2. Media *visual*, ialah media yang sekadar menggantungkan indra penglihatan dalam bentuk visual.
3. Media *audiovisual*, ialah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar.

Menurut Riyanti (2015) media dilihat dari jenisnya dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media Cetak

Media cetak ialah suatu media diam dan mementingkan pesan-pesan visual. Pada umumnya terdiri atas gambaran sejumlah kata, gambar, atau foto dalam tata warna. Contohnya buku cerita bergambar, *booklet*, poster, *leaflet*, brosur, majalah, surat kabar, stiker, pamflet. Fungsi utamanya adalah memberikan informasi dan menghibur. Kelebihan yang dimiliki media cetak antara lain tahan lama, mencakup banyak orang, biaya tidak terlalu tinggi, tidak perlu energi listrik, dapat dibawa,

mempermudah pemahaman, dan meningkatkan gairah belajar, kelemahannya tidak dapat menstimulasi efek suara, efek gerak, serta mudah terlipat.

2. Media Elektronik

Media elektronik ialah suatu media dinamika, bergerak, bisa dilihat, didengar, dan dalam penyampaian pesannya melalui alat bantu elektronika. Contohnya televisi, radio, film, kaset, CD, VCD, DVD, *slide show*. Kelebihan media elektronik antara lain sudah dikenal masyarakat, melibatkan semua panca indera, lebih mudah dipahami, lebih menarik karena ada suara dan gambar, adanya tatap muka, penyajian dapat dikendalikan, jangkauan relatif lebih besar/luas, serta dapat diulang-ulang jika digunakan sebagai alat diskusi. Kelemahannya yaitu biaya lebih tinggi, sedikit rumit, memerlukan energi listrik, diperlukan alat canggih dalam proses produksi, perlu persiapan yang matang, peralatan yang selalu berkembang dan berubah, perlu keterampilan penyimpanan, dan perlu keterampilan dalam pengoperasian.

3. Media Luar Ruang

Media luar ruang ialah suatu media yang memberikan informasi diluar ruang secara lumrah dengan media cetak dan elektronik secara diam. Misalnya papan reklame, spanduk, pameran, *banner*, TV layar lebar.

F. Buku Cerita Bergambar

1. Definisi Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan suatu karya yang dapat memadukan antara ilustrasi dan naskah. Buku cerita bergambar merupakan buku yang ilustrasinya sama pentingnya atau bahkan lebih penting dari pada kata-kata dalam menceritakan kisah (Iwan dkk, 2014).

Menurut Adipta, dkk (2016), anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena hal berikut:

- a. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosial untuk membantu memecahkan masalahnya.

- b. Cerita bergambar menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.
- c. Cerita bergambar memberi anak pelarian sementara dari hiruk pikuk hidup sehari-hari.
- d. Cerita bergambar mudah dibaca, bahkan anak yang kurang memiliki kemampuan untuk membaca dapat memahami arti dari gambarnya.
- e. Cerita bergambar tidak mahal dan dapat ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya.
- f. Cerita bergambar mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain.
- g. Cerita bergambar memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial).
- h. Dalam cerita bergambar tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak.

2. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Karakteristik buku cerita bergambar menurut Arsyad (2014) mengatakan bahwa kriteria buku cerita bergambar yang baik adalah :

- a. Isi dan tema cerita memberikan pembelajaran nilai-nilai moral yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari.
- b. Buku cerita bergambar menyajikan gambar dan warna yang menarik dan tulisannya yang sedikit.
- c. Buku cerita mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
- d. Buku cerita memberikan pesan moral yang jelas
- e. Dan penyampaian cerita memancing rasa ingin tahu anak.

Beberapa karakteristik buku cerita bergambar lainnya yang dalam Wulandari (2017), ialah:

- a. Buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung.
- b. Konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak-anak.
- c. Gaya penulisan sederhana.
- d. Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

3. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar mempunyai beberapa jenis. Menurut Wulandari (2017) mengatakan jenis-jenis cerita bergambar sebagai berikut:

a. Fiksi

Buku fiksi merupakan buku yang menceritakan khayalan, rekaan, atau sesuatu yang tidak ada dan tidak terjadi sungguh-sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat penulis berdasarkan imajinasinya.

b. Historis

Buku historis merupakan buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

c. Informasi

Buku informasi merupakan buku-buku yang memberikan informasi faktual. Buku informasi juga menyampaikan fakta dan data yang bersifat apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan, dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

d. Biografi

Biografi merupakan kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang dimulai dari kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal.

e. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita atau kisah yang asal muasalanya bersumber dari masyarakat. Serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau.

f. Kisah Nyata

Kisah nyata berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari sebuah peristiwa atau situasi.

4. Fungsi dan Manfaat Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah untuk pendidikan, untuk *advertising*, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cerita bergambar memiliki kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

- a. Cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. .
- b. Cerita bergambar sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat disajikan tokoh utama dengan sifat-sifat yang sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau *brand* tersebut. Sementara pembaca membaca cerita bergambar, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
- c. Cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cerita bergambar dapat memiliki muatan yang baik.

Buku cerita bergambar mempunyai beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu perkembangan emosi anak.
- b. Anak dapat dengan mudah memperoleh kesenangan.
- c. Dapat membantu anak belajar tentang dunia dan untuk menstimulasi imajinasi yang kreatif saat belajar (Suryaningsih dan Fatmawati 2018).

5. Kelebihan dan Kekurangan Buku Cerita Bergambar

Kuncoro (2018) mengemukakan maksud dari buku yang bergambar sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian dari siswa.
- b. Menimbulkan motivasi atau merangsang siswa.
- c. Merangsang percakapan dari ekspresi dan diskusi.
- d. Mendidik siswa bersifat kritis.
- e. Menyajikan pola-pola kalimat.

- f. Memperkenalkan kata-kata baru.

G. Anak Sekolah

1. Pengertian Anak Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia antara 6-12 tahun. Seorang anak dikatakan memasuki tahap *middle childhood* ketika berada pada usia 5-10 tahun. Anak usia sekolah dapat dikategorikan dalam fase pra remaja, yaitu anak yang berada pada usia 9-12 tahun untuk perempuan dan 10-12 tahun untuk anak laki-laki Brown ((2005) dalam (Arimurti, 2012).

Sekolah dapat memperluas dunia anak dan merupakan transisi dari kehidupan yang secara relatif bebas bermain. Anak pada usia sekolah menuntut kebutuhan dan kehidupan yang menantang. Kemampuan kognitif, fisik, psikososial dan moral dikembangkan, diperluas, disaring dan disinkronisasi, sehingga individu dapat menjadi anggota masyarakat yang diterima dan menjadi seseorang yang produktif (Potter dan Perry, 2015).

Lingkungan pada anak usia sekolah memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain. Anak mulai bergabung dengan teman seusianya, mempelajari budaya masa kanak-kanak, dan menggabungkan diri ke dalam kelompok sebaya, yang merupakan hubungan dekat pertama di luar kelompok keluarga (Wong, 2016).

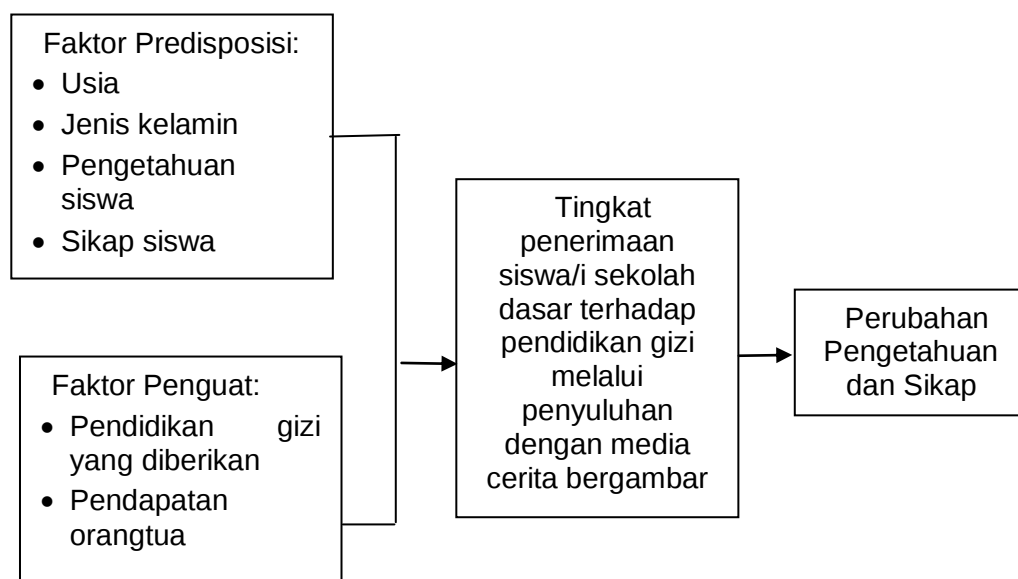
2. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Supriasa (2016), karakteristik anak usia sekolah 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian, yaitu:

- 1) Fisik / Jasmani
 - a. Pertumbuhan lambat dan teratur.
 - b. Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibandingkan laki-laki dengan usia yang sama.
 - c. Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.

- d. Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa pada anak perempuan.
- 2) Emosi
 - a. Suka berteman, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di keluarga.
 - b. Tidak terlalu ingin tau terhadap lawan jenis.
 - 3) Sosial
 - a. Senang berada di dalam kelompok, mempunyai minat dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
 - b. Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.
 - 4) Intelektual
 - a. Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat berminat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba dan selalu ingin tahu sesuatu.
 - b. Perhatian terhadap sesuatu sangat cepat.

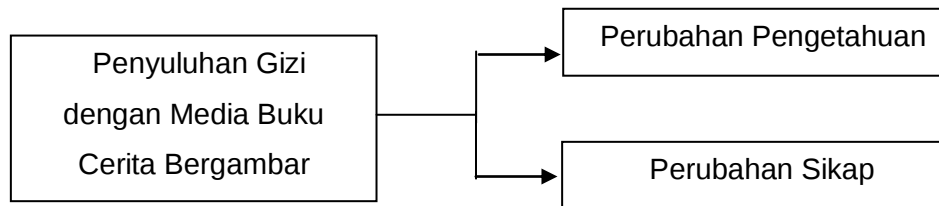
H. Kerangka Teori



Gambar 2. Kerangka Teori

(Sumber: Notoatmodjo (2012), Sativa 2016), Santoso (2017))

I. Kerangka Konsep



Gambar 3. Kerangka Konsep

Penyuluhan merupakan suatu bentuk intervensi yang dilakukan dengan cara memberikan pesan atau informasi tentang gizi seimbang yang disesuaikan dengan satuan acara penyuluhan. Penyuluhan pemilihan makanan jajanan dengan menggunakan media buku cerita bergambar sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan, yang kemudian pengetahuan akan mempengaruhi sikap anak sekolah tentang pemilihan makanan jajanan. Dengan pengetahuan sikap yang baik tentang pemilihan makanan jajanan maka akan mengubah pola makan anak sehingga lebih menjamin terpenuhinya kebutuhan zat gizi dari makanan jajanan yang dipilih. Dampak akhir yang diinginkan adalah tercapainya pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar tentang pemilihan makanan jajanan yang optimal.

Dari kerangka konsep diatas terlihat bahwa Penyuluhan Gizi dengan Media Buku Cerita Bergambar merupakan Variabel Bebas (*Independent Variable*). Sedangkan Perubahan Pengetahuan dan Sikap merupakan Variabel Terikat (*Dependent Variable*).

J. Definisi Operasional

Tabel 2.1. Definisi Operasional dan Skala Pengukuran Variabel

No	Variabel	Definisi	Skala	Hasil Ukur
1.	Penyuluhan Gizi dengan Media Buku Cerita	Suatu kegiatan penyuluhan gizi tentang pemilihan makanan jajanan		

	Bergambar	dengan menggunakan media buku cerita bergambar yang dilakukan secara kunjungan langsung. Materi penyuluhan disampaikan dengan tiga kali penyuluhan dengan masing-masing waktu ± 45 menit.		
2.	Pengetahuan siswa/i sekolah dasar	Hasil dari kemampuan siswa/i dalam menjawab pertanyaan tentang kandungan gizi, manfaat, akibat dari mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat sebelum dan sesudah pemberian buku cerita bergambar. Skor pengetahuan diperoleh dengan mengisi kuesioner yang terdiri 15 pertanyaan.	Rasio	Total nilai skor jawaban benar dari seluruh pertanyaan pengetahuan, setiap pertanyaan akan diberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Baik jika nilainya 76-100% Cukup jika nilainya 60-75% Kurang jika nilainya < 60%
3.	Sikap	Respon siswa/i yang dipengaruhi	Rasio	Total nilai skor jawaban benar dari

		oleh pengetahuan, pikiran, perasaan dan keyakinan tentang kandungan gizi, manfaat, serta akibat dari mengkonsumsi jajanan tidak sehat sebelum dan sesudah pemberian buku cerita bergambar. Skor sikap diperoleh dengan mengisi kuesioner yang terdiri dari 15 pernyataan.		seluruh pertanyaan sikap, setiap pernyataan diberikan skor 1 jika jawaban setuju dan skor 0 jika tidak setuju. Baik jika nilainya 76-100% Cukup jika nilainya 60-75% Kurang jika nilainya <60%
--	--	---	--	---

K. Hipotesis

Ha1 : Ada pengaruh penyuluhan gizi dengan media buku cerita bergambar terhadap pengetahuan dalam pemilihan makanan jajanan pada siswa SD Swasta PAB 22 Patumbak 1 Kecamatan Patumbak.

Ha2 : Ada pengaruh penyuluhan gizi dengan media buku cerita bergambar terhadap sikap dalam pemilihan makanan jajanan pada siswa SD Swasta PAB 22 Patumbak 1 Kecamatan Patumbak.

Ho1 : Tidak ada pengaruh penyuluhan gizi dengan media buku cerita bergambar terhadap pengetahuan dalam pemilihan makanan jajanan pada siswa SD Swasta PAB 22 Patumbak 1 Kecamatan Patumbak.

Ho2 : Tidak ada pengaruh penyuluhan gizi dengan media buku cerita bergambar terhadap sikap dalam pemilihan makanan jajanan pada siswa SD Swasta PAB 22 Patumbak 1 Kecamatan Patumbak.