

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Anak Usia Sekolah

1. Pengertian

Anak-anak dalam kelompok usia menengah yaitu, mereka yang berusia 6 tahun ke atas tapi di bawah 18 tahun, disebut sebagai anak usia sekolah (Kemenkes, 2014). Sementara itu, anak usia sekolah adalah mereka yang berusia antara 6 sampai 12 tahun, juga disebut sebagai tahap intelektual, menurut Hartian & Harahap (2023). Saat anak-anak bertambah usia, pengetahuan mereka berkembang pesat dan keterampilan mereka menjadi lebih beragam. Selama masa ini, anak-anak biasanya sangat tertarik dengan apa pun yang bergerak.

Kesehatan anak-anak harus menjadi yang utama. Ini karena anak-anak masih berada dalam fase perkembangan dan pertumbuhan yang cepat. Aktivitas fisik yang teratur serta pola makan dan gizi yang sehat sangat berpengaruh pada kesehatan anak. Anak-anak yang sehat memiliki lingkaran kepala, tinggi badan, dan berat badan yang sesuai dengan usianya. Kemampuan anak untuk ikut serta dalam aktivitas sosial dan fisik yang tepat, serta cara mereka menghadapi stres dan tekanan, juga merupakan indikator kesehatan mereka. Kesehatan anak-anak tergantung pada pola makan yang bergizi dan seimbang. (Kemenkes, 2014).

Anak-anak berusia antara 8 hingga 12 tahun yang sehat dianggap usia sekolah. Suka bermain di luar, aktif secara fisik, dan rentan terhadap faktor penyebab penyakit serta pilihan gaya hidup yang buruk adalah sifat penting. Anak-anak aktif dalam kehidupan sehari-hari mereka, lari-larian dan lompat-lompatan. Mengonsumsi makanan yang tidak tepat bisa menyebabkan berbagai masalah nutrisi, termasuk sakit kepala, mual, muntah, sembelit, dan bahkan diare, karena anak-anak sangat aktif. (Sabani, 2019).

2. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah

Menurut etimologinya, pertumbuhan mengacu pada perubahan fisiologis dan merupakan hasil dari proses fisik anak yang sehat yang berkembang secara normal selama waktu tertentu yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Ratnaningsih et al., (2017) pertumbuhan adalah fenomena kuantitatif yang dapat diukur dan dicirikan oleh peningkatan jumlah dan ukuran sel di setiap bagian tubuh. Di tingkat sel, organ, dan organisme, perkembangan melibatkan perubahan ukuran, jumlah, dan dimensi.

Perkembangan dipandang sebagai proses pematangan dan didefinisikan sebagai pertumbuhan kemampuan (keterampilan) yang sistematis dan dapat diprediksi yang terkait dengan struktur dan fungsi tubuh yang rumit. Diferensiasi pertumbuhan sel, jaringan, organ, dan sistem organ tubuh sehingga mereka bisa menjalankan fungsi spesifiknya adalah bagian dari proses ini. Ini juga meliputi bagaimana interaksi dengan lingkungan membentuk perilaku, emosi, dan kapasitas kognitif. Sementara itu, potensi biologis menentukan apakah pertumbuhan dan perkembangan yang ideal bisa tercapai. (Ratnaningsih et al., 2017).

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak

Pertumbuhan berbeda-beda pada tiap orang dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Remaja dan orang dewasa memiliki ciri perkembangan yang berbeda dengan anak-anak usia sekolah. Perkembangan fisik dan motorik adalah aspek lain dari ciri perkembangan anak usia sekolah. Menurut Ratnaningsih et al., (2017) ada banyak faktor yang mempengaruhi perkembangannya, diantaranya yaitu:

a. Faktor Genetik

1) Faktor bawaan normal dan patologis

Setiap orang pada dasarnya memiliki karakteristik individual bawaan yang diwariskan dari orang tuanya, baik yang normal maupun patologis. Demikian orang tua yang cenderung memiliki tinggi badan tinggi atau pendek, gemuk atau kurus, dapat terlihat pada anak-anak mereka. Selain itu faktor-faktor ini termasuk kondisi kesehatan seperti diabetes atau kelainan gen. Oleh karena itu perhatian kesehatan yang memadai diperlukan pada tahap dini dengan tujuan mencegah resiko yang akan muncul akibat faktor genetik.

2) Ras atau Bangsa

Ras atau bangsa memiliki pengaruh terhadap karakteristik fisik dan fisiologi anak. Misalnya anak yang lahir dari ras Amerika cenderung memiliki postur tubuh yang lebih tinggi dibandingkan anak dari ras Asia. Faktor herediter ini menentukan berbagai aspek seperti warna kulit, bentuk wajah, serta kecenderungan terhadap penyakit tertentu. Namun lingkungan dan pola hidup juga berperan dalam memodifikasi ekspresi genetik.

3) Jenis kelamin

Jenis kelamin mempengaruhi perkembangan fisik dan hormonal anak. Anak perempuan umumnya mengalami pubertas lebih awal dibandingkan anak laki-laki, dengan perkembangan fungsi reproduksi yang lebih cepat. Namun, setelah melewati masa pubertas, anak laki-laki biasanya mengalami lonjakan pertumbuhan yang lebih signifikan dibandingkan anak perempuan.

b. Gizi dan Penyakit

1) Kekurangan Zat Gizi

Pertumbuhan anak dapat terganggu jika salah satu jenis zat gizi yang dibutuhkan tubuh berkurang. Oleh karena itu, pola makan yang seimbang dan kaya akan nutrisi sangat penting untuk mendukung perkembangan optimal pada anak.

2) Kesehatan Organ dan Infeksi

Kesehatan organ tubuh berperan dalam mendukung pertumbuhan anak. Gangguan pada system pencernaan, seperti malabsorpsi, dapat menghambat penyerapan nutrisi dan menyebabkan gangguan pertumbuhan. Infeksi cacing bulat juga dapat mengganggu Kesehatan anak dengan mengurangi asupan nutrisi yang diserap tubuh.

c. Faktor Lingkungan

1) Faktor *Pre-Natal*

Kondisi ibu selama kehamilan sangat menentukan perkembangan janin. Asupan gizi yang cukup selama kehamilan berperan dalam pembentukan organ dan sistem tubuh bayi. Selain itu, paparan terhadap zat beracun seperti alkohol, rokok dan polusi udara dapat berdampak negatif pada perkembangan otak janin. Stress

yang berlebihan pada ibu hamil juga dapat mempengaruhi perkembangan system saraf janin, sehingga penting bagi ibu untuk menjaga Kesehatan fisik dan mental selama kehamilan.

2) Faktor *Post-Natal*

Setelah lahir, anak dipengaruhi oleh berbagai aspek lingkungan yang mencakup faktor biologis, fisik, sosial, dan budaya. Lingkungan biologis meliputi aspek seperti ras, jenis kelamin, umur, dan status gizi yang berperan dalam perkembangan fisik dan mental anak. Lingkungan fisik mencakup kondisi tempat tinggal, sanitasi, dan akses terhadap air bersih yang sangat mempengaruhi kesehatan anak. Lingkungan sosial, termasuk pola asuh orang tua dan interaksi dengan teman sebaya, berperan dalam perkembangan emosional dan sosial anak. Selain itu, lingkungan keluarga dan adat istiadat juga memiliki pengaruh besar terhadap pola pikir dan perilaku anak, di mana nilai-nilai budaya, agama, serta stabilitas keluarga dapat membentuk karakter dan kebiasaan mereka.

B. Pengetahuan Gizi anak Sekolah

Menurut Notoatmodjo pada Shifa (2023), Konsekuensi dari persepsi sensorik manusia, atau pemahaman yang dimiliki manusia tentang sesuatu melalui indera mereka (seperti penglihatan, penciuman, dan pendengaran), disebut sebagai pengetahuan. Setiap orang berbeda dalam kekuatan dan tingkat pengetahuan mereka tentang objek. Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan, yaitu:

1. Tahu (*Know*)

Tahu (*know*) Ini digambarkan sebagai penguasaan untuk meninjau pengetahuan sebelumnya. Mengingat rincian tertentu dari semua yang telah dipelajari atau dialami adalah bagian dari tingkat pengetahuan ini. Karena itu, tingkat pemahaman ini dianggap cukup rendah.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami (*comprehension*) Kemampuan untuk menggambarkan dan menjelaskan suatu topik yang kita kenal dengan akurat dikenal sebagai pemahaman. Seseorang yang paham tentang topik atau konten itu harus bisa merangkum apa yang telah mereka pelajari, menjelaskannya, dan memberikan contoh.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi (*application*) didefinisikan menjadi Kemampuan untuk menyampaikan apa yang telah dipelajari dalam skenario dunia nyata dan dalam pengaturan yang realistis disebut sebagai aplikasi. Tindakan menerapkan atau menggunakan hukum, rumus, prosedur, konsep, dan sejenisnya dalam berbagai konteks atau situasi bisa dipahami sebagai aplikasi dalam konteks ini.

4. Analisa (*Analysis*)

Analisa (*analysis*) diartikan Kemampuan untuk membedah sesuatu atau barang menjadi elemen-elemennya sambil tetap menjaga keterkaitan dan strukturnya disebut analisis. Kata kerja seperti membuat diagram, membedakan, memisahkan, dan mengklasifikasikan bisa digunakan untuk menunjukkan kemampuan analitis ini.

5. Paduan (*Synthesis*)

Paduan (*synthesis*) Kemampuan untuk menggabungkan komponen-komponen untuk menciptakan keseluruhan baru disebut "sintesis." Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk mengubah bentuk-bentuk yang sudah ada menjadi yang baru. Misalnya, ini melibatkan merencanakan, menyusun, meringkas, dan memodifikasi teori dan rumus yang ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi (*evaluation*) yaitu Kemampuan untuk menilai topik atau tujuan tertentu disebut evaluasi. Penilaian ini bisa sudah ditentukan sebelumnya atau berdasarkan kriteria yang sudah kamu tentukan.

Wawancara atau pertanyaan terkait materi yang sedang dinilai bisa digunakan untuk mengukur pengetahuan. Subjek penelitian atau sampel kemudian diuji berdasarkan pengetahuan yang diukur. Kuesioner individu digunakan dalam penelitian ini untuk menguji pengetahuan. Secara khusus, setiap anggota sampel mengisi survei sendiri; pertanyaannya pilihan ganda, dan hanya satu jawaban yang dianggap benar. Tujuan dari strategi ini adalah untuk mencegah penilaian yang subjektif.

C. Konsumsi Makanan Anak Sekolah

Konsumsi makanan mencakup sikap, keyakinan, dan pilihan makanan serta tindakan dan perilaku yang dilakukan orang untuk memenuhi kebutuhan nutrisi mereka. Kebiasaan makan adalah cara individu memilih dan mengonsumsi makanan, dan hal ini dipengaruhi oleh aspek sosial, budaya, fisiologis, dan psikologis (Hartian & Harahap, 2023). Anak-anak usia sekolah memiliki nafsu makan yang besar selama masa pertumbuhan mereka. Akibatnya, pembelian camilan di sekolah meningkat. Namun, beberapa camilan yang ditawarkan di sekolah adalah junk food, dan tidak ada jaminan bahwa camilan tersebut bergizi atau higienis.

Asupan serat makanan dan aktivitas fisik adalah dua faktor yang memengaruhi hubungan antara konsumsi junk food dan status gizi. Konsumsi junk food yang sering ditambah dengan kurang gerak dan rendahnya asupan serat dari buah dan sayur bisa menyebabkan penumpukan lemak dan status gizi yang buruk. Di sisi lain, asupan nutrisi seseorang akan seimbang dan status gizi mereka normal meskipun mereka rutin berolahraga dan makan serat dari buah serta sayur. (Rohana et al, 2022)

D. Junk food

1. Pengertian

Junk food (makanan sampah) mengacu Makanan yang menggoda tapi punya nilai gizi minimal disebut makanan cepat saji karena kalorinya banyak tapi nutrisinya sedikit (Safitri, 2023). *Junk food* merupakan Makanan cepat saji rendah protein, serat, vitamin, dan mineral, tapi tinggi gula, garam, dan lemak. Konsumsi makanan cepat saji secara rutin bisa berdampak negatif pada kesehatan dan status gizi seseorang (Annisa et al., 2022).

Michael Jacobson, seorang fisikawan di Washington, D.C., pertama kali menggunakan istilah gaul "junk food" pada tahun 1972. Frasa ini dibuat karena junk food rendah serat dan mikronutrien seperti vitamin dan mineral, tapi tinggi kalori, lemak jenuh, lemak trans, natrium, glukosa, dan tambahan seperti MSG (monosodium glutamat) (Irawan, 2022).

2. Jenis-jenis *junk food*

Menurut (Irawan, 2022) *Junk food* yang ada di Indonesia ada dua jenis makanan cepat saji: makanan cepat saji tradisional dan makanan cepat saji gaya Barat (makanan modern). Ada berbagai macam makanan cepat saji. Beberapa makanan jenis *junk food* menurut beberapa sumber adalah sebagai berikut:

a. Makanan tinggi lemak

Makanan yang tinggi lemak trans dan jenuh disebut makanan tinggi lemak. Contohnya termasuk makanan yang digoreng, seperti keripik kentang dan hidangan gorengan adalah contoh makanan tinggi lemak, yang umumnya menggunakan teknik *deep frying*.

b. Makanan tinggi garam

Makanan cepat saji termasuk makanan yang tinggi garam (natrium). Mengonsumsi terlalu banyak garam dapat memiliki dampak negatif terhadap kesehatan, seperti peningkatan tekanan darah. Makanan instan, camilan, keripik, dan makanan olahan seperti sosis dan makanan kaleng adalah beberapa contoh makanan yang kaya garam. Mengonsumsi makanan dan minuman yang kaya gula secara rutin dapat menyebabkan masalah kesehatan. Diabetes, yang disebabkan oleh resistensi insulin, adalah salah satu masalah kesehatan tersebut.

c. Makanan dan minuman tinggi gula

Mengonsumsi makanan dan minuman yang kaya gula secara rutin bisa menyebabkan masalah kesehatan. Diabetes, yang disebabkan oleh resistensi insulin, adalah salah satu masalah kesehatan yang mungkin terjadi.

d. Makanan yang mengandung zat aditif

Bahan tambahan makanan seperti pengawet, perasa, pewarna, pengemulsi, dan pemanis. Tergantung dari mana asalnya, bahan tambahan dibedakan menjadi alami atau buatan/sintetis.

3. Dampak konsumsi *junk food*

Mengonsumsi makanan *junk food* bisa berisiko dan berdampak negatif pada kesehatanmu. Berikut adalah hal-hal utamanya:

- a. Sebagian besar *junk food* rendah nutrisi karena kandungan lemak dan karbohidratnya yang tinggi. Banyak *junk food* juga mengandung banyak garam dan gula. Namun, mereka kekurangan vitamin, mineral, protein, dan mikronutrien lainnya. Obesitas dan penambahan berat badan bisa cepat terjadi akibat pola makan yang tidak seimbang. Konsumsi jangka panjang bisa mengubah profil lipid tubuhmu dan meningkatkan risiko terkena kondisi yang lebih serius seperti tekanan darah tinggi, diabetes, dan penyakit jantung.
- b. Makanan ultra-olahan mengandung beberapa zat yang meningkatkan risiko kanker.
- c. Hepatitis, demam tifoid, dan diare adalah contoh penyakit saluran pencernaan yang bisa terjadi karena kontaminasi mikroba akibat kebersihan yang kurang baik.
- d. Gigi berlubang bisa terjadi karena kandungan gula berlebih dari makanan dan minuman *junk food*.
- e. Alergi bisa dipicu oleh pewarna makanan dan bahan kimia.
- f. Minuman berkafein bisa menaikkan detak jantung dan, dalam beberapa situasi, menyebabkan irama jantung tidak teratur.
- g. Gangguan tidur dan masalah kesehatan mental bisa terjadi akibat mengonsumsi terlalu banyak minuman berkafein. (Wijaya et al., 2024).

E. *Flashcard*

1. Pengertian

Flashcard merupakan media berbentuk kartu yang dapat membuat pembelajaran menjadi mudah dibaca, penggabungan antara gambar dengan teks dalam bentuk yang menyenangkan sebab dapat menarik perhatian semua kalangan usia termasuk anak-anak, serta memiliki kelebihan yaitu praktis, mudah dipahami dan kreatif untuk dibaca (Sutrisna, 2023). *Flashcard* adalah sumber belajar yang berbentuk kartu bergambar dengan gambar atau ilustrasi di bagian depan dan

penjelasan di bagian belakang. Mereka sangat menarik secara visual dan membantu otak dalam mempertahankan informasi lebih lama karena memasukkan huruf dan angka dasar. *Flashcard* bisa digunakan sebagai permainan atau sebagai alat belajar yang menyenangkan (Prasetya, 2024).

Flashcard bisa diklasifikasikan sebagai cetak atau non-cetak berdasarkan formatnya. *Flashcard* cetak adalah kartu yang bisa dilihat atau dipegang di tangan dan dibuat secara manual atau menggunakan alat cetak (seperti printer atau mesin sablon). Contohnya termasuk *flashcard* yang dibuat dengan tangan dari karton atau yang dibuat menggunakan perangkat seperti komputer atau printer. *Flashcard* yang ditulis tangan atau hanya bisa dilihat di laptop, komputer, tablet, smartphone, layar LCD, atau perangkat sejenis disebut *flashcard* non-cetak. (Akbar, Rizalul, 2022).

2. Kelebihan dan kekurangan *flash card*

Kartu flash diklasifikasikan sebagai media visual (gambar), dan mereka menawarkan beberapa keuntungan. Seperti yang dicatat, Hotimah, (2022) antara lain:

- a. Mudah dibawa: Kartu flash cukup kecil untuk muat di saku atau tas, tidak butuh tempat khusus, dan bisa digunakan di mana saja—baik di dalam maupun di luar kelas.
- b. Praktis: Kartu flash cukup praktis dari segi pembuatan dan penggunaannya; guru tidak perlu pengetahuan khusus untuk menggunakannya, dan tidak memerlukan listrik.
- c. Mudah diingat: Siswa merasa lebih gampang memahami materi ketika teks dan gambar digabung.
- d. Menyenangkan: Kartu flash bisa digunakan dengan cara yang santai dan seru

Flashcard punya beberapa kekurangan meskipun banyak manfaatnya. Berikut ini adalah kelemahan menggunakan flashcard di kelas:

- a. Mereka terlalu bergantung pada petunjuk visual.
- b. Mereka kurang baik dalam menjelaskan ilustrasi yang rumit.
- c. Mereka tidak bisa digunakan dalam pertemuan besar karena ukurannya.

F. Kerangka Teori

Penyuluhan gizi dilakukan untuk membantu orang menjaga dan meningkatkan kesehatan mereka serta membantu mereka mengadopsi pilihan gaya hidup yang lebih sehat. Teori Stimulus-Organism-Response (S-O-R) adalah salah satu teori perubahan perilaku, menurut Notoadmodjo dalam Shifa, (2023). Menurut pandangan ini, perilaku adalah reaksi organisme terhadap rangsangan (termasuk alasan internal dan eksternal). Selain itu, jika rangsangan (motivasi) yang diberikan benar-benar berbeda dari rangsangan awal, gagasan ini menyiratkan bahwa perilaku bisa berubah. Menurut Notoadmodjo, dalam Shifa, (2023), menegaskan bahwa pembelajaran dan transformasi perilaku pada dasarnya sama.

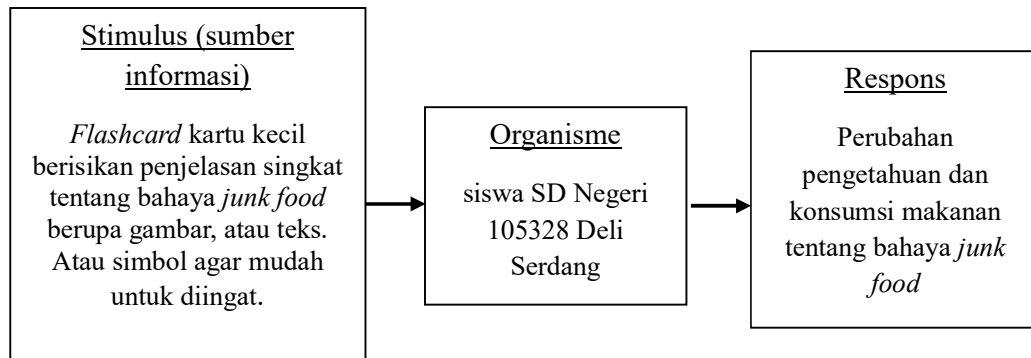
Proses belajar setiap individu terdiri dari:

1. Suatu organisme bisa menerima atau menolak rangsangan. Rangsangan dianggap efektif jika diterima oleh organisme dan tidak efektif jika ditolak.
3. Suatu organisme akan melanjutkan ke fase berikutnya dari proses ketika menerima rangsangan.
4. Setelah itu, rangsangan diubah menjadi bentuk yang bisa ditindaklanjuti (sikap).
5. Ketika lingkungan atau fasilitas pendukung tersedia, rangsangan memengaruhi perilaku orang tersebut (perubahan perilaku).

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

- a. Perilaku Terselubung Ketika reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan belum jelas bermanfaat bagi orang lain, perilaku terselubung terjadi. Satu-satunya cara seseorang bisa merespons adalah melalui perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap mereka. Pengetahuan dan sikap bisa dinilai melalui perilaku terselubung.
- b. Perilaku Terbuka Ketika reaksi terhadap suatu rangsangan muncul sebagai tindakan atau perilaku yang terlihat oleh orang lain, ini dikenal sebagai perilaku terbuka. Perilaku ini juga bisa muncul sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas.

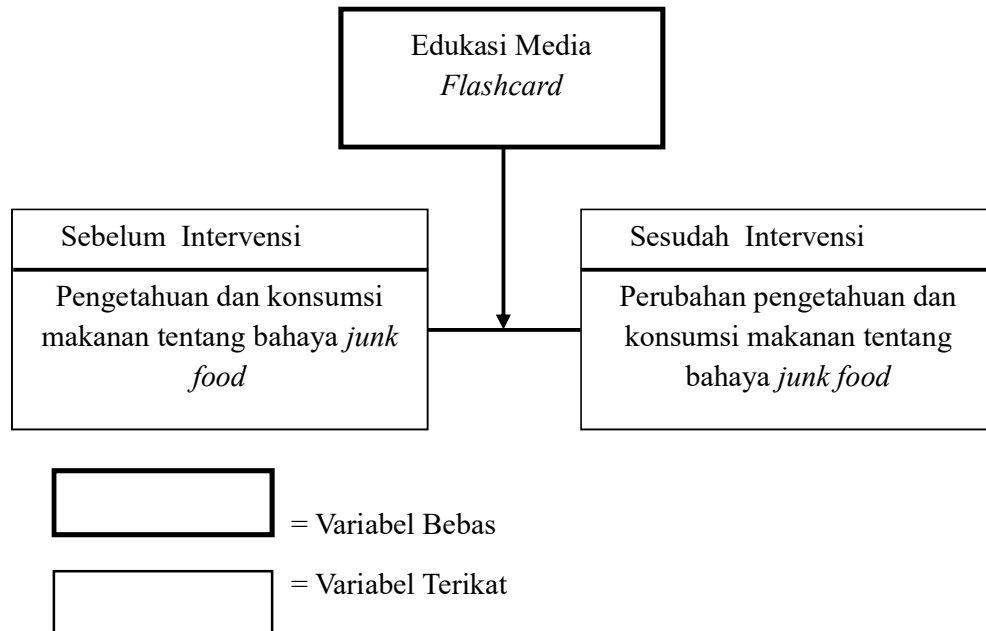
Berikut gambar Teori S-O-R sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Teori
Sumber: Teori S-O-R (Notoadmodjo, dalam Shifa, 2023),

G. Kerangka Konsep

Menurut sebagian analisis teori dan tujuan penelitian, maka kerangka konsep penelitian dapat digambarkan dibawah ini :



Gambar 2. Kerangka Konsep

Berdasarkan bagan di atas bisa diterangkan bahwa penyuluhan dengan menggunakan media kartu bergambar merupakan proses menyampaikan pesan tentang bahaya *junk food* kepada anak usia sekolah, dengan adanya pesan tersebut anak dapat memperoleh Perubahan konsumsi makanan dan pengetahuan yang lebih baik. Dengan perubahan konsumsi makanan dan pengetahuan ini diharapkan merubah perilaku makan anak. Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur sejauh mana perubahan konsumsi makanan dan pengetahuan berubah setelah dilakukan intervensi penyuluhan dengan media kartu bergambar.

H. Definisi Operasional

Tabel 1. Definisi Operasional

No	Variable	Definisi Operasional	Skala
1.	Edukasi dengan media <i>flashcard</i>	Pemberian informasi atau pengetahuan terkait <i>junk food</i> kepada siswa SD yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan (1 minggu sekali) dengan menggunakan media <i>flashcard</i> .	-
2.	Pengetahuan tentang <i>junk food</i>	Pemahaman dan tingkat penguasaan siswa mengenai pengertian, jenis, dampak negatif, serta pencegahan konsumsi <i>junk food</i> yang diukur sebelum dan sesudah diberikan edukasi, ditentukan dengan kuesioner yang terdiri dari 18 pertanyaan. Pengetahuan dikategorikan menjadi: 1) Kurang, jika <60% 2) Cukup, jika 60-75% 3) Baik, jika >75% (Irawan, 2022)	Ordinal
3.	Konsumsi makanan <i>junk food</i>	Frekuensi siswa mengonsumsi makanan <i>junk food</i> dalam periode 1 bulan terakhir diukur sebelum dan sesudah edukasi. Dikumpulkan dengan metode FFQ semi kuantitatif yang berisi 15	Ordinal

macam jenis *junk food* yang ada dilingkungan sekolah maupun rumah. Skor dibagi menjadi 5 pilihan, yaitu:

0 = Tidak pernah

1 = 1- 2×/minggu

2 = 3-4×/minggu

3 = 5- 6×/minggu

4 = 1×/hari

Nilai diklasifikasikan menjadi nilai kategorial dimana menurut (Pertiwi, 2022). Perubahan konsumsi makanan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasi dengan skala yang bersifat kualitatif yaitu:

0-20 = Rendah

21-40 = Sedang

41-60 = Tinggi

(Pertiwi, 2022)

I. Hipotesis

1. Hipotesis nol (H0)

- a. Tidak ada perubahan pengetahuan pada siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi penyuluhan tentang bahaya *junk food* melalui media *flashcard*.
- b. Tidak ada perubahan konsumsi makanan siswa tentang bahaya *junk food* sebelum dan sesudah diberikan intervensi penyuluhan bahaya *junk food* melalui media *flashcard*.

2. Hipotesis Alternatif (H1)

- a. Ada perubahan pengetahuan pada siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi penyuluhan tentang bahaya *junk food* melalui media *flashcard*.

- b. Ada perubahan konsumsi makanan siswa tentang bahaya *junk food* sebelum dan sesudah diberikan intervensi penyuluhan bahaya *junk food* melalui media *flashcard*.