

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Hasil Penelitian Terdahulu

Keaslian penelitian terdiri dari berbagai penelitian sebelumnya yang melakukan penelitian dengan variabel dan teknik yang hampir sama.

Adapun jurnal tersebut dapat terlihat pada tabel dibawah ini :

**Table 2.1** Penelitian Terkait

No	Judul Penelitian	Desain dan Metodologi Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Peningkatan Pengetahuan Siswa Mengenai Jajanan Sehat Menggunakan Media Minicard (Andini Santoso, et al, 2018)	Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian <i>pre-experiment</i> dan menggunakan model <i>one group pretest posttest</i> . Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV dan V SDN 02 Mulyoagung dengan populasi sebanyak 30 siswa.	Sama-sama menggunakan media permainan kartu bergambar.	Menggunakan model <i>one group</i> , responden, waktu, tempat penelitian
2.	Edukasi Media Kartu Bergambar Berpengaruh Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak dalam Pemilihan Jajanan Sehat di SD Negeri Pontianak Utara (Pina Septiana and suaebah, 2018)	Metode penelitian ini adalah <i>Quasy-Eksperiment</i> dengan rancangan <i>pretest-posttest design with control group design</i> . Sampel dalam penelitian ini adalah SD Negeri 24 dan SD Negeri 29 Pontianak Utara dengan populasi sebanyak 70	Sama-sama menggunakan media permainan kartu bergambar.	Responden, waktu, tempat penelitian

3.	Pengaruh Penyuluhan Tentang Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah Dasar (Nurul Khusna, et al, 2016)	siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>quasy experiment</i> dengan rancangan penelitian <i>Pretest-Posttest non-equivalent control group design</i> . Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pringsewu dan SDN 1 Pringsewu Barat dengan populasi sebanyak 210 siswa.	Sama-sama menggunakan permainan kartu bergambar dan menggunakan <i>Pretest-Posttest non-equivalent control group design</i> .	Responden, waktu, tempat penelitian
4.	Effects of A Nutritional Intervetion Using Pictoral Representations For Promoting Knowledge And Practices of Healthy Eating Among Brazilian Adolescents (Lais Gomes F, et al, 2019)	Penelitian ini dilakukan dengan penelitian kualitatif metode eksperimental, acak dan studi intervensi gizi terkontrol dengan rancangan penelitian menggunakan kuesioner. Sampel penelitian ini adalah anak yang berusia 14 tahun dengan populasi 461 siswa (kelompok intervensi : 273 dari 4 sekolah dan 188 dari 3 sekolah).	Sama-sama meneliti tentang makanan sehat.	Menggunakan metode uji acak. Variabel yang digunakan perbedaan responden, waktu dan tempat penelitian
5.	Impact of a Short-Term Nutrition Education Child Care Pilot Intervention on Preschool Children's Intention To Choose Healthy Snacks and Actual Snack Choices (Laura S. Joseph, et al, 2015)	Desain penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan <i>Quasy Experimental</i> .	Sama-sama menggunakan permainan dengan media kartu bergambar mengenai jajanan sehat	Perbedaan waktu, responden dan tempat penelitian

---

Sampel penelitian ini adalah anak berusia 3-5 tahun dengan populasi sebanyak 49 orang.

---

## **B. Makanan Jajanan**

### **a. Definisi**

*Food and Agriculture Organization* (FAO) menyatakan bahwa dalam bentuk jajanan adalah segala jenis makanan yang disiapkan oleh penjual yang kemudian akan dijual, biasanya di tempat yang dinilai ramai seperti tempat umum ataupun dipinggir jalan. Oleh karena itu, status gizi pada anak menjadi salah satu penentu terhadap makanan jajanan (Azizah, 2018).

### **b. Macam-macam makanan jajanan**

Direktorat Bina Gizi (2011) telah mengelompokkan jenis jajanan, yaitu sebagai berikut:

1. Makanan sempingan yaitu jenis jajanan dalam kelompok makanan utama, biasanya disiapkan di rumah atau di tempat penjualan. Makanan yang termasuk dalam kelompok yaitu seperti Gado-gado, nasi uduk dan pecel. Bakso dan mie ayam juga termasuk jenis kelompok tersebut.
2. Makanan cemilan yaitu jenis makanan yang biasanya dikonsumsi pada antara dua waktu setelah makan. Makanan cemilan terbagi menjadi:

- a. Camilan basah, yang termasuk jenis kelompok yaitu lempeng, risol, lumpia, pisang goreng dan lainnya. Camilan basah biasanya disiapkan di tempat penjualan atau dirumah.
- b. Camilan kering, yang termasuk jenis kelompok ini adalah seperti keripik, kue kering, biskuit dan lainnya.

### 3. Minuman

Direktorat Bina Gizi tahun (2011) telah mengelompokkan jenis makanan yang dapat diperjual belikan, yaitu:

- a. Air Minum yang disiapkan sendiri ataupun minuman dalam kemasan
- b. Minuman ringan terdiri dari:
  - 1) Minuman dalam kemasan, jenis yang sering kita jumpai adalah teh botol, sari buah, minuman berkarbonasi dan jenis minuman lainnya.
  - 2) Minuman yang disiapkan sendiri atau jenis minuman yang sering kita jumpai di kantin, seperti sirup dan es teh.
- c. Minuman campur, yang termasuk dalam jenis minuman ini adalah es cendol, es buah, es doger dan jenis lainnya. Kantin yang menjual minuman tentunya harus memiliki beberapa syarat, yaitu:

- 1) Air yang dijual hendaknya disajikan dari air yang bersih dan dimasak hingga mendidih terlebih dahulu.
- 2) Air minum tidak dalam masa kadaluwarsa.
- 3) Tidak terdapat kerusakan pada kemasan.
- 4) Air yang dijual hendaknya air yang telah mempunyai izin edar yang disahkan oleh BPOM atau dinas kesehatan serta mengetahui produsen air tersebut dengan jelas.
- 5) Es yang digunakan hendaknya terbuat dari air yang matang.
- 6) Dilarang menggunakan BTP yang berlebihan.
- 7) Minuman dengan tambahan buah, hendaknya buah dicuci terlebih dahulu dengan bersih dan menggunakan air yang layak dan bersih.
- 8) Harus disajikan pada tempat yang bersih Direktorat Bina Gizi, 2011).

d. Peran Makanan Jajanan

Makanan jajanan tidak hanya memiliki peran yang positif, namun juga memiliki peranan yang negatif. Peranan positif makanan jajanan adalah anak mampu mengenal jenis-jenis makanan sehingga dapat membentuk selera makan anak. Putra mengatakan setidaknya ada 3 peranan penting pada makanan jajanan, yaitu:

1. Jenis upaya guna kebutuhan energi terpenuhi, karena segala aktivitas di sekolah tinggi dan membutuhkan energi.
2. Pengetahuan mengenai berbagai ragam makanan jajan yang nantinya mampu menumbuhkan tumbuh pikir mengenai keaneragaman pangan sejak dini.
3. Meningkatkan sikap gengsi anak denga teman-teman di sekolah.

Putra menyatakan ada beberapa aspek positif pada makanan jajanan (Putra, 2014) yaitu:

1. Lebih ekonomis dibandingkan masak sendiri

Keluarga yang tinggal didaerah perkotaan diperkirakan menggunakan 15%-20% dari uang belanjanya untuk membeli makanan yang bervariasi. Makanan jajanan biasanya dijual dengan harga terjangkau, hal tersebut menyebabkan para pedagang akan menggunakan bahan yang murah dengan kualitas yang rendah.

2. Manfaat makanan jajanan bagi anak sekolah dan kerja

Mengonsumsi makanan pada waktu pagi dapat menggantikan energi dan zat lainnya yang telah digunakan tubuh dalam semalaman. Selain menjadi makanan cadangan tubuh selama pada saat jam sekolah, kandungan zat gizi pada makan pagi akan berkurang/menurun. Mengonsumsi makanan jajanan dinilai mampu mengatasi masalah tersebut. Pola makan berperan penting dalam memenuhi kebutuhan zat gizi dan energi.

### 3. Peranan jajanan dalam pemenuhan gizi

Setidaknya ada 52 jenis makanan jajanan yang didistribusikan dengan harga yang murah. Makanan jajanan menduduki peringkat pertama dalam pemenuhan nilai gizi, setelah itu diikuti dengan sumber energi atau protein yang didapatkan dari makanan jajanan seperti bakso.

#### e. Pengaruh positif makanan jajanan

Ahmad menyatakan makanan jajanan memberikan efek positif jika makanan tersebut mengandung gizi serta tidak dibeli dengan sembarangan. Pertumbuhan anak dapat dibantu dengan pemilihan jajanan makanan yang berkualitas (Ahmad, 2011).

#### f. Pengaruh negatif makanan jajanan

Ahmad menyatakan bahwa makanan jajanan memiliki dampak negatif jika makanan tidak diolah dengan baik dan anak akan membeli jajanan di sembarang tempat. Anak hanya memilih makanan yang disukai dan sesuai selera yang biasanya muncul ketika anak merasa lapar. Hal tersebut disebabkan karena anak belum mempunyai kemampuan untuk memilih makanan dan mereka lebih tertarik untuk mengkonsumsi makanan yang dikonsumsi oleh teman-temannya. Anak cenderung tidak memperhatikan nilai kandungan gizi pada makanan dan bahkan anak tidak peduli dengan tingkat bahaya pada makanan tersebut (Ahmad, 2011).

g. Cemaran Makanan Berbahaya

Makanan yang tidak diolah dengan baik akan terjadi pencemaran biologis seperti adanya bakteri serta penggunaan bahan yang berbahaya seperti merkuri, arsenik dan lainnya. Selain itu cemaran Fisik juga terdapat pada makanan seperti adanya karet, staples, paku dan lainnya. Penggunaan bahan terlarang seperti boraks ataupun formalin serta pewarna tekstil, ataupun penggunaan bahan yang dinilai aman namun secara berlebihan sering dijumpai pada makanan jajanan yang dijual sembarangan.

Jajanan yang tidak aman serta tidak layak konsumsi juga menjadi cemaran yang biasa ditemukan. Penggunaan bahan yang tidak aman termasuk ke dalam tindakan yang tidak sesuai dengan prinsip keamanan pangan, bahan serta alat yang tidak memadai dan tempat yang kotor dan tidak sehat dan peralatan yang tidak bersih dan tidak aman, dan lingkungan yang tidak sehat (Direktorat bina gizi, 2011).

★ 1. Cemaran bahan tambahan pangan ★

Bahan yang berpengaruh dalam bentuk dan jenis makanan disebut sebagai bahan tambahan makanan. Bahan tambahan mungkin atau tidak mungkin memiliki nilai gizi (Saparinto & Hidayati, 2006). Jenis bahan tambahan yang paling banyak digunakan yaitu:

a. Pengawet

Pengawet merupakan bahan yang berguna untuk mencegah penguraian, fermentasi dan pengasaman yang diakibatkan oleh mikroorganisme. Nuraini mengatakan pemberian pengawet pada makanan dapat menyebabkan makanan memiliki bentuk yang segar serta awet (Nuraini, 2007). Pengawet merupakan bahan yang mampu menghambat kerusakan pada makanan yang disebabkan oleh faktor biologis. Bahan pengawet yang paling banyak digunakan adalah nitrit, sorbat, sulfit, benzoat dan propionat.

b. Pewarna

Pewarna merupakan zat yang dapat ditambahkan pada makanan agar terlihat lebih menarik. Hampir seluruh makanan dan minuman menggunakan bahan tersebut. Namun, jika yang digunakan adalah bahan sintetis dalam jumlah yang banyak serta dikonsumsi secara terus menerus akan menyebabkan kerusakan pada organ tubuh seperti hati dan ginjal. Yuliarti menyatakan bahwa pemberian zat tersebut dalam jangka waktu yang lama akan menyebabkan kanker (Yuliarti 2007). Alangkah baiknya, hindari makanan yang berwarna mencolok karena bisa jadi pewarna tersebut berasal dari bahan yang

berbahaya yang tidak disajikan untuk makanan, misalnya pewarna untuk pakaian (Yuliarti, 2007).

c. Pemanis

Bahan pemanis nonalami biasa digunakan untuk menggantikan gula, karena memiliki keunggulan seperti rasa yang manis lebih kuat, kandungan kalori nol atau rendah, harga yang terjangkau serta cocok bagi penyandang penyakit diabetes. Bahan yang sering dipakai adalah sakarin, siklamat, sorbitol dan aspartam atau biasa dikenal "biang gula" karena bahan tersebut dinilai 300 kali lebih manis dibandingkan pemanis alami.

Yuliarti mengatakan bahan pemanis nonalami sering digunakan sebagai campuran yang ditambahkan kedalam makanan terutama jajanan anak seperti limun, cendol dan makanan ringan lainnya (Yuliarti, 2007).

d. Penyedap Rasa

Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 033 tahun 2012 menyatakan bahan penyedap rasa merupakan bahan yang digunakan untuk memodifikasi makanan serta memperkuat rasa dan aroma pada makanan tanpa memberikan aroma dan rasa baru.

Monosodium Glutamat (MSG) merupakan salah satu jenis penyedap yang digunakan untuk memodifikasi

makanan serta memperkuat rasa dan aroma pada makanan yang dapat menyebabkan makanan memiliki rasa lebih enak dan gurih, namun MSG dapat memberikan rasa tidak enak dan pahit di mulut serta dapat menimbulkan reaksi alergi seperti gatal, mual, muntah serta sakit pada kepala. Meskipun MSG dianggap masih aman sampai batas tertentu, penggunaan MSG dibatasi terlebih dahulu untuk kesehatan konsumen. Negara pemilik industri telah memutuskan penggunaan MSG yang dapat ditoleransi adalah 0,3-1 gram/hari (Yuliarti, 2007).

## 2. Cemaran Biologis

Cemarang yang diakibatkan karena kebersihan serta sanitasi yang rendah dinamakan sebagai cemaran biologis. Jenis cemaran biologis yang sering menjangkit makanan adalah sebagai berikut:

- a. Salmonella yang terdapat pada unggas, yaitu cemaran yang dapat ditularkan melalui telur yang masih dalam keadaan kotor (Direktorat Bina Gizi, 2011). Salmonella yang masuk pada tubuh seseorang akan berinkubasi selama 6-48 jam. Tanda yang biasa muncul yaitu demam, sakit kepala, mual, muntah, sakit perut, dan diare. Gejala dapat berlangsung dari beberapa hari hingga seminggu bahkan hingga 90 hari (Arisman, 2009).

b. Bakteri E-Colli yang biasa ditemukan dalam sayuran yang mentah serta daging yang cincang. Bakteri E-Colli berasal dari kotoran pada hewan serta sisa pestisida atau pupuk yang dipakai pada proses ketika sayur ditanam (Direktorat Bina Gizi, 2011). Bakteri E-Colli memiliki beberapa jenis, yaitu:

- 1) Bakteri E-Colli Enterotosigenik (ETEC) yaitu jenis bakteri yang memiliki masa inkubasi selama 1-3 hari, dan dapat menyebabkan infeksi pada usus kecil sehingga muncul gejala diare, tinja yang berair, kram pada perut serta demam.
- 2) Bakteri E-Colli Enteroinvasif (EIEC) yaitu jenis bakteri yang memiliki masa inkubasi selama 1-3 hari, dan dapat menyebabkan infeksi pada usus besar sehingga muncul gejala *shigella like dairrhea*, tinja yang berair, berlendir dan berdarah, kram pada perut serta demam.
- 3) Bakteri E-Colli Enteropatogenetik (EPEC) yaitu jenis bakteri yang memiliki masa inkubasi selama 1-6 hari, dan dapat menyebabkan infeksi pada usus kecil sehingga muncul gejala diare infatil, demam, serta mual dan muntah.

4) Bakteri E-Colli Enterohemoragic (EHEC) yaitu jenis bakteri yang memiliki masa inkubasi selama 3-8 hari, dan dapat menyebabkan infeksi pada usus besar sehingga muncul gejala kolitis hemoragic, nyeri yang hebat pada perut, diare berair disertai darah dalam jumlah banyak (Arisman, 2019).

c. Clostridium Perfringens yaitu jenis cemaran yang biasa ditemukan di umbi-umbian. Cemaran tersebut biasanya ditularkan melalui tanah, debu, kotoran hewan ataupun manusia serta pada pakan ternak. Makanan yang dipanaskan dengan cara yang tidak tepat serta dibiarkan tanpa penutup dapat menyebabkan bakteri tumbuh didalamnya. Enterotoksin yang terdapat di saluran pencernaan manusia dihasilkan dari Clostridium Perfringens dengan masa inkubasi selama 8-24 jam. Masa inkubasi bakteri yang terjadi pada manusia adakah selama 8-24 jam. Gejala yang biasa muncul yaitu diare, muntah, demam serta nyeri bagian perut. Biasanya seseorang yang terinfeksi oleh bakteri ini akan mengalami sakit selama 1-2 hari (Arisman, 2009).

d. Listeria Monocytogenes merupakan jenis cemaran yang ada pada makanan yang beku (Direktorat Bina Gizi, 2011).

### 3. Cemaran Fisik

Cemaran fisik merupakan cemaran yang biasa terdapat pada makanan, baik dengan unsur ketidaksengajaan ataupun unsur ketidakbersihan. Cemaran seperti serangga, serpihan kayu, pasir, batu ataupun lainnya. Cemaran fisik merupakan cemaran yang bersumber dari makanan dan produsen yang biasanya dihasilkan dari pakaian ataupun alat yang digunakan untuk mengolah makanan (Direktorat Bina Gizi, 2011). (Direktorat Bina Gizi, 2011).

Naria menyatakan bahwa pencemaran pada makanan sering terjadi ketika proses pembuatan makanan (Naria, 2005). Hygiene merupakan salah satu upaya yang perlu diterapkan guna terkendalinya sebuah makanan agar tetap bersih. Hygiene memiliki 6 prinsip, yaitu:

#### 1) Pemilihan Bahan Makanan

Pemilihan bahan makanan tentunya ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan, seperti tanggal kadaluwarsa pada makanan serta bahan yang digunakan.

#### 2) Penyimpanan bahan makanan

Bahan makanan yang disimpan dengan baik agar bahan makanan tidak mudah rusak.

### 3) Pengolahan makanan

Terdapat 3 hal yang harus diperhatikan ketika mengolah makanan, yaitu pengolah, peralatan serta tempat pengolahan.

### 4) Penyimpanan makanan matang

Jenis makanan yang sudah matang hendaknya diletakkan pada tempat dengan suhu yang rendah, sehingga pertumbuhan bakteri dapat dicegah. Pertumbuhan bakteri dalam makanan akan merusak makanan.

### 5) Pengangkutan Makanan

Wadah tertutup merupakan alat yang digunakan ketika makanan diangkut.

### 6) Penyajian Makanan

Makanan yang sudah matang hendaknya segera untuk disajikan dan bahan-bahan yang digunakan dapat dimakan asalkan makanan tersebut diberi hiasan (garnish). Sanitasi hygiene harus didukung dengan hygiene yang baik. Agar tercipta hygiene yang baik, maka dapat dilakukan dengan cara:

- a. Air bersih yang memadai dengan jumlah yang banyak serta kualitas yang bagus.
- b. Saluran pembuangan yang tersedia dan tersusun baik agar tidak terjadinya pencemaran.

c. Pembuangan sampah menggunakan alat yang tahan air, mudah untuk dibersihkan serta tertutup dengan rapat.

h. Makanan jajanan yang aman

Marlina mengatakan masalah yang biasa muncul pada makanan jajanan di Indonesia yaitu umumnya disebabkan oleh tidak higienisnya dalam pengolahan dan penyajian. Makanan yang dimasak dan disitribusikan dengan kondisi yang tidak memadai menyebabkan terjadinya kontaminasi oleh bakteri serta menyebabkan munculnya penyakit. Makanan dikatakan sehat jika mengandung gizi yang cukup serta aman dari berbagai jenis bakteri dan virus. Makanan yang tidak menimbulkan penyakit dianggap sebagai makanan yang dinilai aman. Agar tidak menjadi sumber penyakit (*foodborne disease*) hendaknya makanan harus diolah, disiapkan, diangkut dan disajikan dengan bersih serta dimasak dengan cara yang tepat (Soekirman, 2000)

Direktorat Perlindungan Konsumen (2006) menyatakan jajanan sehat dan aman adalah jajanan yang terbebas dari cemaran fisik, bahan kimia dan cemaran biologis serta tidak membahayakan konsumen.

1. Bahaya fisik yaitu benda asing yang masuk ke dalam makanan, seperti batu, rambut, kaca, dan isi steples.
2. Bahaya kimia yaitu makanan yang terkontaminasi bahan kimia seperti pestisida, jamur, cat da lainnya.

3. Bahaya biologis yaitu cemaran yang diakibatkan oleh bakteri, parasit, virus dan lainnya.

i. Memilih makanan jajanan

Andita mengatakan terdapat cara dalam memilih jajanan yang baik (Andita, 2012), adalah sebagai berikut:

1. Amati warna pada makanan, hindari makanan yang berwarna mencolok. Warna mencolok yang muncul pada makanan biasanya disebabkan adanya penambahan bahan pewarna yang berbahaya. Hindari memilih makanan dengan kandungan bahan sintetis yang tinggi serta mengandung bahan tambahan yang berbahaya. Makanan dengan kandungan bahan yang berbahaya biasanya akan dijual dengan harga yang relatif lebih murah.
2. Mencicipi rasa pada makanan, lidah merupakan salah satu indera manusia yang cukup jeli untuk membedakan makanan tersebut masuk dalam kategori aman atau tidak. Makanan dinilai tidak aman jika memiliki rasa yang tajam, sangat gurih serta menyebabkan gatal pada tenggorokan.
3. Mencium aroma pada makanan. Bau pada makanan yang telah terkontaminasi mikroorganisme biasanya akan berbau tengik dan apek.
4. Mengamati komponen serta bahan yang digunakan pada makanan. Apakah makanan tersebut mengandung bahan yang dapat membahayakan kesehatan konsumen.

5. Memperhatikan kualitas pada makanan. Untuk mengetahui apakah makanan tersebut berkualitas dapat menggunakan cara membandingkan makanan jika dalam keadaan segar dan keadaan makanan saat berjamur. Makanan yang berjamur merupakan tanda bahwa terdapat mikroorganisme yang merusak makanan tersebut.
6. Melihat dengan teliti pada kemasan apakah makanan tersebut memiliki izin edar yang disahkan oleh BPOM. Melihat apakah makanan tersebut sudah terdaftar di BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan) atau belum dengan melihatnya dikemasan makanan tersebut.

### **C. Permainan Edukasi**

#### **a. Pengertian**

Permainan secara bahasa berasal dari kata bahasa Inggris “*games*”. Permainan merupakan sebuah permainan yang diperankan oleh beberapa orang yang memiliki beberapa aturan yang terbagi menjadi 2 yaitu menang dan kalah. Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang memberikan efek positif seperti pengembangan keterampilan, pikiran, minat serta perasaan. Kegiatan bermain dinilai mampu mengembangkan otot, tubuh, keterampilan motorik, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Permainan edukasi adalah game yang sudah dirancang khusus untuk memberikan pengarahannya kepada siswa (*user*) untuk mempelajari apa yang mereka pilih, meningkatkan konsep dan keterampilan mereka dalam mengasah

keahlian serta mendorong untuk memainkannya (Nistrina & Faturochman, 2021).

a. Tujuan Edukasi

Menurut Budiarti (2018) tujuan dari edukasi itu sendiri adalah:

- 1) Menentukan kebutuhan dan masalah pada diri sendiri
- 2) Mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan pada masalah menggunakan sumber daya yang tersedia serta adanya support dari luar.
- 3) Menentukan tindakan yang dinilai paling tepat agar terciptanya kesehatan dan kesejahteraan pada masyarakat.

Undang-undang kesehatan No. 23 tahun 1992 dan *World Health Organization* menyatakan tujuan dari pendidikan adalah meningkatkan kemampuan pada masyarakat guna memelihara serta meningkatkan derajat kesehatan baik kesehatan mental, fisik ataupun sosial agar tetap produktif baik secara sosial maupun ekonomi. Serta mewujudkan masyarakat untuk turut berkontribusi dalam pendidikan kesehatan dengan memberantas segala penyakit yang menular, mewujudkan sanitasi lingkungan yang bersih, pemenuhan gizi, memanfaatkan pelayanan kesehatan ataupun program lainnya. Pendidikan kesehatan memiliki pengaruh pada seseorang dalam meningkatkan derajat kesehatannya dengan memanfaatkan kemampuan pada masyarakat.

b. Manfaat Edukasi

Pemberian edukasi tentunya memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Memberikan pengetahuan yang luas kepada masyarakat.
2. Mengubah masyarakat agar memiliki kepribadian yang baik.
3. Mampu menanamkan nilai positif pada diri.
4. Melatih individu agar mampu mengembangkan keahlian yang dimiliki.

c. Metode edukasi

Surbagus menyatakan terdapat beberapa metode pendidikan kesehatan, yaitu:

1) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok dapat dilakukan dengan cara berdiskusi dengan kelompok kecil dengan jumlah 5-20 orang ataupun diskusi dengan metode *philips 66* atau *the huddle method*. Yang dimaksud dalam metode ini adalah terdiri dari 6 orang untuk mendiskusikan suatu subjek dalam waktu 6 menit.

2) Ceramah

Ceramah merupakan cara penyampaian pendidikan dengan metode menerangkan dan menjelaskan suatu pengertian ataupun pesan secara lisan, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi ataupun tanya jawab.

#### d. Jenis Edukasi

##### 1) Edukasi Formal

Edukasi formal adalah proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah yang memiliki beberapa aturan yang berlaku dan wajib diikuti.

Pembelajaran di sekolah memiliki jenjang pendidikan yang sangat jelas yaitu dimulai dari SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

##### 2) Edukasi non-formal

Edukasi nonformal merupakan jenis edukasi yang sering kita jumpai di lingkungan sekitar dan kegiatan edukasi tertentu.

##### 3) Edukasi Informal

Lanjutan edukasi informal, informal adalah jalur pendidikan yang berada di dalam keluarga dan lingkungan itu sendiri. Dalam edukasi informal ini proses kegiatan pembelajaran ini dilakukan secara mandiri dan dilakukan dengan kesadaran dan bertanggung jawab.

#### **D. Kartu Bergambar**

##### a. Pengertian

Kartu bergambar adalah kartu bergambar adalah kartu dalam bentuk kecil yang terdapat gambar, teks, angka ataupun simbol tertentu yang menyebabkan anak akan mengingat suatu hal yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media kartu bergambar tersebut dapat

mempermudah anak dalam memahami bilangan sekaligus lambing bilangan serta mempermudah guru dalam mengenal bilangan pada anak. Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. Kartu bergambar disesuaikan dengan tingkat usia siswa, sederhana atau rumit sehingga siswa tidak salah dalam menafsirkan pesan dalam kartu tersebut (Nunik Primaningsih, Purwanti, 2019)

b. Prosedur Permainan

1. Kumpulkan 1 set kartu dimana 4 kartu memiliki kategori yang sama
2. Pemain yang mampu mengumpulkan 1- 2 set kartu maka dikatakan sebagai pemenang.
3. Saat bermain dengan bergilir, pemain akan meminta kartu yang dipilih dengan sengaja dan acak kemudian menanyakan ada atau tidaknya kategori yang pemain inginkan.
4. Sebutkan isi kategori yang diinginkan dan hanya boleh meminta yang sesuai dengan kartu yang dimiliki pemain.
5. Apabila pemain memiliki kartu dengan kategori ataupun isi yang sesuai dengan permintaan lawan maka kartu tersebut harus diberikan.
6. Apabila pemain tidak memiliki kartu yang diminta maka pemain yang meminta kartu mengambil 1 kartu yang ditumpuk.
7. Terdapat kartu spesial yang bisa dipakai kapanpun dan boleh disimpan terlebih dahulu

8. Kartu spesial tersebut terdiri dari:

- 1) Mencegah permintaan lawan
- 2) Dapat mengambil kartu tambahan sebanyak 2 kartu yang ada ditumpukan
- 3) Mendapat giliran bermain satu kali lagi
- 4) Dapat menukar seluruh kartu ke pemain lain

9. Apabila kartu spesial sudah digunakan kartu tersebut harus dikeluarkan dari permainan dan tidak bisa digunakan kembali

10. Pemain yang memiliki kartu yang sudah lengkap diletakan dimeja sebagai penanda point

c. Kelebihan Kartu Bergambar

Menurut Sadidah & Nursalim (2013) kelebihan media bergambar yaitu:

1. Memiliki sifat konkret, yaitu lebih realistis memperlihatkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal.
2. Mampu mengatasi batas ruang dan waktu, karena mudah dibawa ke dalam kelas.
3. Mampu mengatasi keterbatasan pada pengamatan.
4. Mampu memperjelas suatu masalah dalam bidang apapun dan cocok dimainkan untuk semua kalangan usia sehingga mampu mencegah terjadinya kesalahpahaman.

5. Memiliki harga yang terjangkau serta mudah didapatkan. Kartu bermain juga mudah digunakan dan tidak membutuhkan alat khusus.

d. Kekurangan Kartu Bergambar

Menurut Sadidah & Nursalim (2013) kekurangan media bergambar yaitu:

1. Hanya mengandalkan persepsi indera penglihatan.
2. Kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran karena kartu merupakan benda yang terlalu kompleks.
3. Memiliki kurang yang terbatas bagi kelompok besar.

**E. Pengetahuan**

a. Definisi

Pengetahuan merupakan hasil yang didapatkan dari proses “tahu” setelah seseorang melakukan penginderaan pada objek tertentu (Notoatmodjo, 2012). Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu penglihatan, penciuman, pendengaran, rasa dan raba (Notoatmodjo, 2012).

Pengetahuan memiliki hubungan yang erat dengan pendidikan. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan semakin luas pula tingkat pengetahuannya. Namun perlu diperhatikan kembali bahwa seorang dengan pendidikan yang rendah belum tentu memiliki pengetahuan yang rendah pula. Pengetahuan pada seseorang dipengaruhi oleh dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif.

Aspek positif yang dimiliki seseorang dengan kadar yang tinggi maka akan semakin tinggi pula sikap positif pada seseorang tersebut. *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa kesehatan pada seseorang dapat dijabarkan oleh pengetahuan yang diperoleh seseorang dari pengalamannya (Wawan, 2010).

b. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap pengetahuan yaitu:

1) Faktor Internal

a) Pendidikan

Pendidikan merupakan sebuah bimbingan yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain terhadap perkembangannya menuju keinginan tertentu guna mencapai kebahagiaan dan keselamatan. Pendidikan dibutuhkan guna mendapatkan informasi yang dapat menunjang kesehatan serta kualitas hidupnya.

b) Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan menyebabkan seseorang mendapatkan pengalaman serta pengetahuan, baik dengan cara langsung atau tidak langsung.

c) Usia

Semakin usia bertambah maka tingkat kematangan seseorang akan bertambah kekuatan dan kematangan seseorang. Seseorang akan lebih percaya kepada orang yang

dewasa, hal tersebut dibuktikan dengan pengalaman dan kematangan pada jiwanya.

## 2) Faktor Eksternal

### a) Lingkungan

Lingkungan adalah kondisi yang terjadi dilingkungan sekitar serta mampu mempengaruhi perkembangan dan perilaku seseorang.

### b) Sosial budaya

Sosial budaya yang terdapat pada masyarakat memiliki pengaruh sikap ketika menerima informasi.

### c. Tingkat Pengetahuan

Notoatmodjo mengatakan tingkat pendidikan seseorang memiliki intensitas yang berbeda (Notoatmodjo, 2014). Terdapat 6 jenis yaitu: (Notoatmodjo, 2014)

#### 1) Tahu (*Know*)

Seseorang dikatakan tahu jika mampu mengingat materi yang telah dipelajari. Mengingat kembali (*recall*) termasuk dalam pengetahuan, baik mampu menginfat secara spesifik ataupun dengan rangsangan yang telah diterima.

#### 2) Memahami (*Komprehension*)

Memahami merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menjelaskan objek dengan benar serta mampu menginterpretasikan materi dengan benar.

3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi merupakan seseorang dalam menerapkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan seseorang untuk mendefinisikan dan memisahkan suatu objek dan kemudian dicari hubungan antar objek tersebut untuk memecahkan masalah. Seseorang dikatakan pada tingkat analisis jika seseorang mampu membedakan, serta memisahkan suatu objek.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan pada seseorang untuk merangkum suatu objek yang berhubungan dan merangkum komponen yang terdapat pada objek tersebut. Sintesis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang ada sebelumnya.

6) Evaluasi

Evaluasi yaitu kemampuan seseorang melakukan penilaian yang didasarkan pada kriteria yang ditentukan dan norma yang berlaku terhadap objek tertentu.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dapat dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan pertanyaan meliputi materi yang digunakan untuk mengukur pengetahuan seseorang (Notoatmodjo,

2014). Nurhasim menyatakan pengukuran pengetahuan seseorang dapat dilakukan dengan cara mewawancaranya, agar dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan yang dimiliki yang meliputi tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Nurhasim, 2013).

Jenis pertanyaan yang digunakan saat berlangsungnya wawancara dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu pertanyaan objek dan pertanyaan subjektif. Pertanyaan subjektif adalah pertanyaan dengan bentuk essay, sedangkan pertanyaan objektif adalah pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah atau menjodohkan. Pengukuran pengetahuan seseorang dapat dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang diberi skor 1 jika jawaban benar, dan skor 0 jika jawaban salah. Penilaian total dilakukan dengan cara menjumlah skor total jawabannya yang kemudian dikalikan 100%. Hasil penilaian dikategorikan dalam 3 kategori yaitu kategori baik jika nilai persentase 76%-100%, kategori cukup dengan persentase 56%-75% dan kategori kurang persentase kurang dari 55% (Arikunto, 2011).

## **F. Anak usia sekolah**

### **a. Pengertian**

Anak usia sekolah yaitu anak yang berada pada tentang usia 7-12 tahun serta memiliki kekuatan fisik lebih dibandingkan balita, memiliki ego yang tinggi dan bergantung pada orang tua (Alatas, 2011). Anak-

anak akan dianggap memiliki tanggung jawab yang besar dapat dilihat dari hubungan anak dengan orang tuanya, teman sebaya dan orang lain. Usia sekolah adalah masa dimana anak akan memperoleh pengetahuan dasar agar anak mampu menyesuaikan diri pada kehidupan di masa depan anak memperoleh pengetahuan.

b. Ciri-ciri anak usia sekolah

Hurlock menyatakan ciri-ciri penting yang dimiliki usia anak sekolah (Hurlock, 2002) yaitu:

a) Label yang digunakan oleh orang tua

1) Usia yang menyulitkan

Usia anak sekolah merupakan masa dimana anak akan mulai memberontak tidak lagi mematuhi perintah dan anak akan terpengaruh dengan teman sebayanya dibandingkan dengan orang tua ataupun anggota keluarganya.

2) Usia tidak rapi

Usia ini ditunjukkan dengan perilaku anak yang ceroboh dan acuh terhadap penampilan. Ketika anak mendapatkan peraturan mengenai kerapian akan ditaati sesaat saja terkecuali orang tua mengharuskan dengan mengancam anak dengan hukuman.

b) Label yang digunakan pendidik

1) Usia sekolah dasar

Anak dengan usia sekolah akan memperoleh pengetahuan dasar dan penting untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dimasa depan. Anak akan mempelajari berbagai keterampilan baik kurikuler ataupun ekstrakurikuler.

2) Periode kritis

Anak akan melakukan kebiasaan untuk menggapai sukses, tidak sukses ataupun sangat sukses. Anak akan membentuk sikap dimana dia akan siap bekerja dibawah, diatas ataupun sesuai dengan keterampilan yang dimiliki yang akan menentukan kehidupan dimasa depan. Prestasi yang diperoleh pada masa anak-anak akan berhubungan dengan prestasi pada masa dewasa.

c) Label yang digunakan ahli psikologi

1) Usia berkelompok

Anak akan tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebagai anggota kelompok terutama kelompok yang bergengsi. Oleh karena itu akan muncul keinginan menyesuaikan dengan kelompok lain.

2) Usia penyesuaian diri

Masa dimana anak akan lebih mementingkan dukungan dari teman-teman sebaya dan kelompok.

### 3) Usia kreatif

Masa dimana anak akan konformis atau menjadi pencipta karya yang baru orisinil. Anak akan menggunakan kemampuan dasarnya meskipun belum sempurna.

### 4) Usia Bermain

Anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain daripada periode yang lain. Anak-anak akan lebih tertarik dengan orang yang lebih dewasa. Jadi alasan periode ini disebut sebagai usia bermain, hal tersebut disebabkan karena luasnya minat dan kegiatan bermain bukan karena banyaknya waktu bermain.

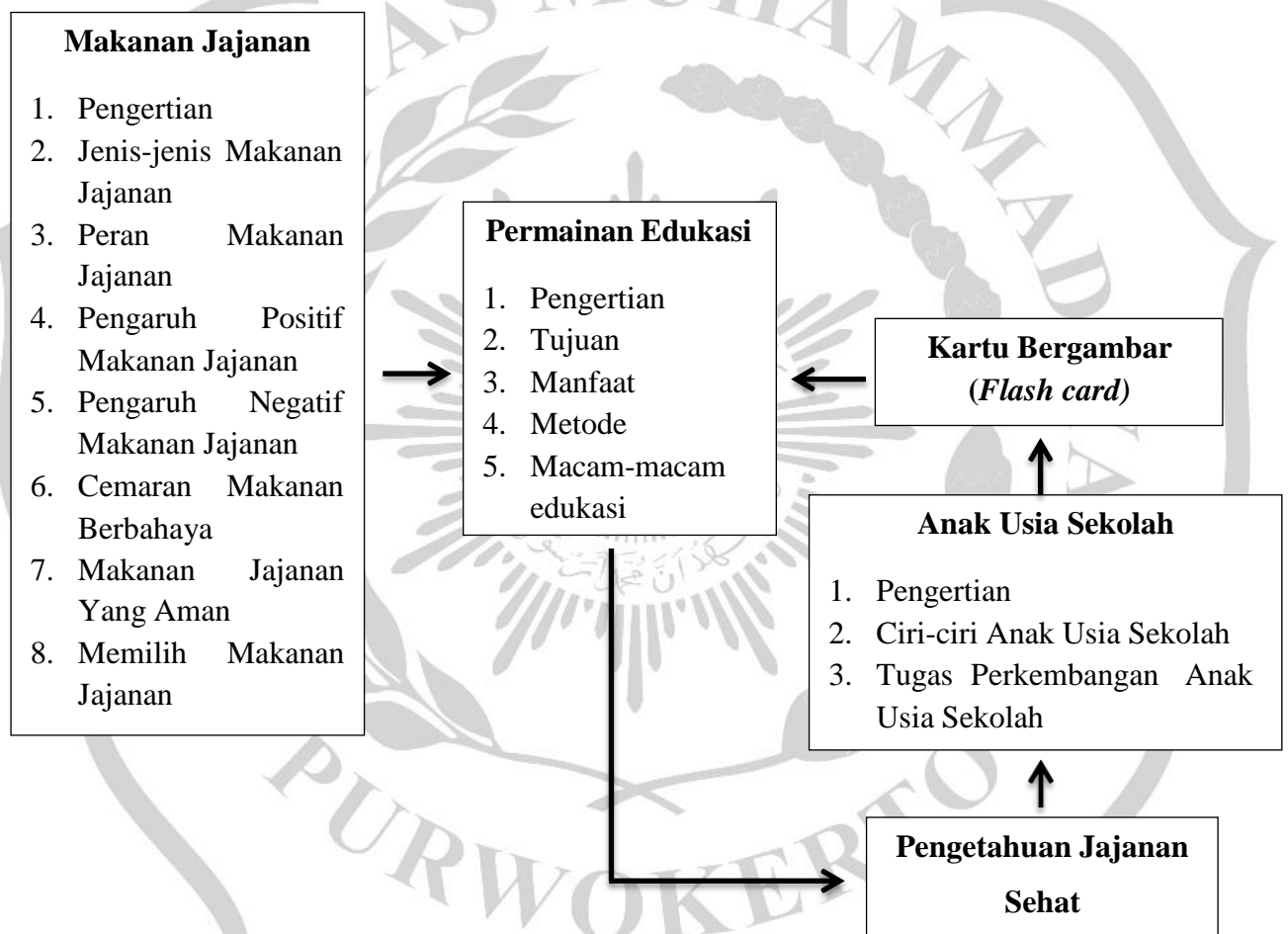
#### c. Tugas perkembangan anak usia sekolah

Hurlock menyatakan tugas perkembangan anak (Hurlock, 2002), sebagai berikut:

- 1) Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan pada permainan umum.
- 2) Membangun sikap yang sehat pada diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh.
- 3) Belajar untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya.
- 4) Mulai menginovasikan peran sosial dengan tepat
- 5) Mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis dan berhitung.

- 6) Mengembangkan pengertian yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Mengembangkan hati nurani, moral serta tata dan tingkatan nilai
- 8) Mengembangkan sikap pada kelompok sosial ataupun lembaga
- 9) Tercapainya kebebasan pribadi

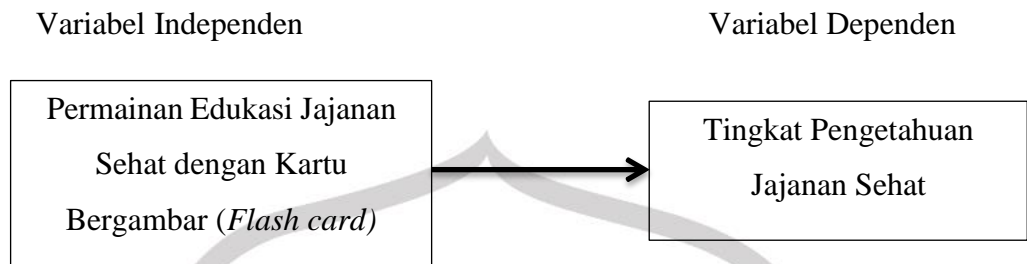
### G. Kerangka Teori



Gambar 2.2 Kerangka Teori

(Alatas (2011), Azizah (2018), Nistrina & Faturochman (2021), Notoatmodjo (2012), Nunik Primaningsih, Purwanti (2019))

## H. Kerangka Konsep



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

## I. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan konsep diatas, maka dapat ditetapkan hipotesa penelitian :

Ha : Ada efektivitas permainan kartu bergambar *EJASE* (Edukasi Jajanan Sehat) terhadap tingkat pengetahuan pada anak usia sekolah di kelas 3 SDN 02 Sokaraja Kulon.

Ho : Tidak ada efektivitas permainan kartu bergambar *EJASE* (Edukasi Jajanan Sehat) terhadap tingkat pengetahuan pada anak usia sekolah di kelas 3 SDN 02 Sokaraja Kulon.