

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar *Health Education*

2.1.1 Pengertian *Health Education*

Menurut Wood (1926) dalam Wahid (2007) *Health Education*. *Health* (Inggris): Kesehatan. *Education* (Inggris): Pendidikan. Pendidikan kesehatan sebagai sekumpulan pengalaman yang mendukung kebiasaan, sikap, dan pengetahuan yang berhubungan dengan kesatuan individu, masyarakat dan ras.

Menurut Stuart (1968) dalam Wahid (2007) pendidikan kesehatan adalah komponen program kesehatan dan kedokteran yang terdiri atas upaya terancang untuk mengubah perilaku individu, kelompok maupun masyarakat yang merupakan perubahan cara berfikir, bersikap dan berbuat dengan tujuan membantu pengobatan renovilitas, pencegahan penyakit dan promosi hidup sehat.

Pendidikan kesehatan merupakan suatu upaya atau kegiatan untuk menciptakan pengetahuan dan sikap masyarakat yang kondusif untuk kesehatan. Artinya, pendidikan kesehatan berupaya agar masyarakat menyadari atau mengetahui bagaimana cara memelihara kesehatan mereka, bagaimana menghindari atau mencegah hal-hal yang merugikan kesehatan mereka dan kesehatan orang lain, kemana seharusnya mencari pengobatan bila sakit dan sebagainya (Notoatmodjo, 2012).

Pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku yang dinamis, dimana perubahan tersebut bukan sekedar proses transfer atau teori dari seseorang ke orang lain bukan pula seperangkat prosedur, akan tetapi perubahan tersebut

terjadi adanya kesadaran dari dalam individu, kelompok atau masyarakat sendiri (Wahit, 2007).

Menurut Notoatmodjo (2007) yang menyebutkan dengan pemberian informasi yang baik itu mengenai cara hidup sehat, cara pemeliharaan, dan cara menghindari penyakit dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat yang nantinya menimbulkan kesadaran mereka dan akhirnya menyebabkan seseorang berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

2.1.2 Tujuan *Health Education*

Tujuan utama pendidikan kesehatan adalah agar orang mampu :

1. Menetapkan masalah dan kebutuhan mereka sendiri.
2. Memahami apa yang dapat mereka lakukan terhadap masalahnya dengan sumber daya yang ada pada mereka ditambah dengan dukungan dari luar.
3. Memutuskan kegiatan yang paling tepat guna untuk meningkatkan taraf hidup sehat dan kesejahteraan masyarakat (Ida Bagus, Tjitarsa, 1992) dalam Wahit (2007).

2.1.3 Ruang Lingkup *Health Education*

Ruang lingkup pendidikan kesehatan dapat dilihat dari berbagai dimensi, antara lain dimensi sasaran pendidikan, dimensi tempat pelaksanaan atau aplikasinya dan dimensi tingkat pelayanan kesehatan. Dilihat dari :

1. Dimensi sasaran, pendidikan kesehatan dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: Pertama, pendidikan kesehatan individu dengan sasaran individu. Kedua, pendidikan kesehatan kelompok dengan sasaran kelompok. Ketiga, pendidikan kesehatan masyarakat dengan sasaran masyarakat luas.

2. Dimensi tempat pelaksanaannya, pendidikan kesehatan dapat berlangsung di berbagai tempat, dengan sendiri sasaran berbeda pula, misalnya:
 - a. Pendidikan kesehatan di sekolah, dilakukan di sekolah dengan sasaran murid.
 - b. Pendidikan kesehatan di rumah sakit, dilakukan di rumah sakit dengan sasaran pasien atau keluarga pasien, di Puskesmas, di Posyandu.
 - c. Pendidikan kesehatan di tempat-tempat kerja dengan sasaran buruh atau karyawan yang bersangkutan.
3. Dimensi tingkat pelayanan kesehatan, pendidikan kesehatan dapat dilakukan berdasarkan 5 tingkat pecahan (*five levels of prevention*) menurut Leavel dan Clark sebagai berikut:
 - a. *Health promotion* atau peningkatan kesehatan, yaitu peningkatan status kesehatan masyarakat.
 - b. *General and specific protection* adalah perlindungan umum dan khusus, merupakan usaha kesehatan untuk memberikan perlindungan secara khusus atau umum kepada seseorang atau masyarakat.
 - c. *Early diagnosis and prompt treatment* adalah diagnosis dini dan segera atau adekuat. Usaha ini dilakukan karena rendahnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan dan penyakit, maka sering sulit mendeteksi penyakit-penyakit yang terjadi di dalam masyarakat.
 - d. *Disability limitation* atau pembatasan kecacatan.
 - e. *Rehabilitation* atau rehabilitasi.

2.2 Konsep Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah, perantara atau penghantar". Media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak (Wena, 2009).

Media pembelajaran adalah satu komponen penting dari strategi penyampaian pembelajaran (Wena, 2009). Sependapat dengan Degang dalam Wena (2009) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa orang, alat ataupun bahan.

Menurut Harjono (2006) dalam Arsyad (2011) menjelaskan pengertian dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan pengertian dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Seels & Glasgow dalam Arsyad (2011) mengelompokkan berbagai jenis media pembelajaran berdasarkan segi perkembangan teknologi.

Pembagian ini dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Menurut Endraswara (2011) mengklarifikasikan media pembelajaran apresiasi sastra secara garis besar. Pengklarifikasian tersebut berupa media elektronik, media cetak, media gambar, media alamiah dan media orang.

Menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2011) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman *audiotape*, seri slide dan *filmstrips*, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Sebab media adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, media dapat menumbuhkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan begitu proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2009), berpendapat bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap pada siswa saat menyimak materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
3. Fungsi kognitif, bahwa media visual mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual dapat membantu pemahaman dan ingatan bagi siswa yang lemah dalam membaca terhadap isi materi.

Menurut Kemp & Dayton (1985) dan Arsyad (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki 3 fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau masyarakat, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran, dan memudahkan untuk mendapatkan informasi.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2011) mengungkapkan manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut: (Sadiman, Arief S, dkk, 2009)

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Dari beberapa uraian diatas dapat diketahui bahwa manfaat dari penggunaan media sangat banyak sekali. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.3 Konsep Permainan Kartu Kuartet

2.3.1 Pengertian Kartu Kuartet

Menurut KBBI, *kartu* adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis. Sedangkan *kuartet* menurut Purwadarminta dalam Medisty (2013) kelompok, kumpulan dan sebagainya yang terdiri dari empat. Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang berkelompok “empat-empat”.

Menurut Sekamelang dalam Medisty (2013) menjelaskan bahwa kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu bergambar tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran dari kartu ini biasanya beragam, ada yang berukuran kecil, dan ada yang berukuran sedang. Kartu kuartet lebih dikenal sebagai suatu bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain, dan sangat populer dikalangan anak-anak. Gambarnya pun bermacam-macam mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan. Kartu kuartet, seperti namanya, kuartet yang berarti “berjumlah 4”, maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam satu set kartu kuartet yang digunakan untuk permainan, terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu. Dengan demikian, jika permainan menggunakan kartu berjumlah 24

lembar maka terdapat 6 tema yang diperebutkan. Jika menggunakan kartu yang berjumlah 32 lembar maka terdapat 8 tema yang diperebutkan (Karsono, 2014).

2.3.2 Manfaat Permainan Kartu Kuartet

Secara fisik kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan adapun kelebihan dari kartu kuartet antara lain: praktis, mudah dibawa kemana-mana, mudah dalam penyajiannya, mudah di-mainkan dimana saja, mudah disimpan, dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil (Kamil, 2013).

Selain kelebihan secara fisik, media permainan kartu kuartet memiliki kelebihan dari pada media-media yang lain, diantaranya media ini selain sebagai suatu permainan yang menarik dan menyenangkan, dalam permainan ini anak belajar untuk bekerja sama dan berkompetisi yang sehat (*fairplay*), meningkatkan sosialisasi dengan teman sebaya, media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa karena terjalinnya interaksi antar siswa di dalam permainan tersebut, permainan kartu dapat melatih daya *imajinatif* dan melatih anak untuk dapat merumuskan sebuah strategi dalam menyelesaikan masalah, serta dapat membantu dan memudahkan dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar (Kamil, 2013).

2.3.3 Aturan Permainan Kartu Kuartet

1. Tiap kelompok terdiri dari 4 orang.
2. Kartu diacak/ dikocok.
3. Kartu dibagi secara urut duduk, tiap orang mendapat 4 kartu, sisa kartu ditaruh ditengah sebagai kartu ambil (minuman).

4. Tugas setiap pemain adalah mengumpulkan satu seri/ satu paket dari judul yang sama, semakin banyak paket yang dikumpulkannya semakin besar kemungkinan untuk menang.
5. Tulisan bercetak merah adalah nama dari kartu itu. Tulisan merah itu jangan dibaca, karna itu adalah milikmu, jangan sampai temanmu tahu kalau kamu memiliki kartu itu, selalu baca tulisan bercetak hitam saja.
6. Setiap pemain boleh meminta kartu pada lawan, dengan membaca judul dan sub judul yang tidak dicetak merah (karna yang dicetak merah itu adalah nama kartu itu).
7. Kalau temanmu tidak memiliki kartu yang kamu minta, kini kamu boleh mengambil minuman.
8. Jika seorang pemain telah berhasil mendapat kartu dari temannya, dia berhak meminta lagi.
9. Pemain yang gagal mendapat kartu yang dimintanya, boleh mengambil kartu ambil (minum).
10. Jika minuman habis, setiap kegagalan mendapat kartu dari teman, langsung ganti pemain, tidak bisa minum lagi.
11. Sesudah lengkap satu seri (4 kartu) dengan judul yang sama, maka seri tersebut menjadi milikmu.
12. Karna ada 6 seri, setelah selesai permainan maka akan terlihat dari 4 pemain tersebut siapa yang mendapatkan lebih dari satu paket, pastilah dia menang.
13. Siapa yang dapat seri terbanyak dia menang.

2.4 Konsep Perilaku

2.4.1 Pengertian Perilaku

Menurut Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2010), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus – Organisme – Respon*.

Berdasarkan teori “S-O-R” tersebut, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua (Notoatmodjo, 2010) :

1. Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

2.4.2 Teori Perilaku

Dalam Notoatmodjo (2010), Green membedakan adanya dua determinan masalah kesehatan tersebut, yakni *behavioral factors* (faktor perilaku) dan non

behavioral factors (faktor non perilaku). Selanjutnya Green menganalisis bahwa faktor perilaku sendiri ditentukan oleh 3 faktor utama, yaitu:

1. Faktor predisposisi (*pre disposing factors*), yaitu faktor-faktor yang mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang, antara lain pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi dan sebagainya.
2. Faktor pemungkin (*enabling factors*) adalah faktor-faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan. Yang dimaksud dengan faktor pemungkin adalah sarana dan prasarana atau fasilitas untuk terjadinya perilaku kesehatan, misalnya puskesmas, posyandu, rumah sakit, tempat pembuangan air, tempat pembuangan sampah, tempat olah raga, makanan bergizi, uang dan sebagainya.
3. Faktor penguat (*reinforcing factors*) adalah faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku.

Determinan perilaku menurut Green dapat digambarkan sebagai berikut:

$$B = F (Pf, Ef, Rf)$$

Keterangan:

B : Behavior

F : Fungsi

Pf : Predisposing faktors

Ef : Enabling factors

Rf : Reinforcing factors

2.4.3 Domain Perilaku

Meskipun perilaku dibedakan antara perilaku tertutup (*convert*) dan perilaku terbuka (*overt*) seperti telah diuraikan sebelumnya, tetapi sebenarnya perilaku adalah totalitas yang terjadi pada orang yang bersangkutan. Dengan perkataan lain perilaku adalah keseluruhan (totalitas) pemahaman dan aktivitas seseorang yang merupakan hasil bersama antara faktor internal dan eksternal. Perilaku seseorang sangat kompleks dan mempunyai bentangan yang sangat luas. Benyamin Bloom (1908) dalam Notoatmodjo (2010), seorang ahli psikologi pendidikan membedakan adanya 3 area, wilayah, ranah atau doamian perilaku ini yakni kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotor (*psychomotor*). Kemudian oleh ahli pendidikan di Indonesia, ketiga domain ini diterjemahkan kedlam cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotor), atau peri cipta, peri rasa, peri tindak.

Dalam perkembangan selanjutnya, berdasarkan pembagian domain oleh Bloom ini, dan untuk kepentingan pendidikan praktis, dikembangkan menjadi 3 tingkat ranah perilaku sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan adalah sebagai hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga) dan penglihatan (mata) (Notoatmodjo, 2010).

Menurut Roger (1974) dalam Notoatmodjo (2007) mengatakan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru, di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni :

- a. *Awareness* (kesadaran), dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (objek).
- b. *Interest* (merasa tertarik), terhadap stimulus atau objek tersebut. Di sisni sikap subjek sudah mulai timbul.
- c. *Evaluation* (evaluasi), menimbang-nimbang terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik.
- d. *Trial* (mencoba), dimana subjek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang telah dikehendakioleh stimulus.
- e. *Adoption* (adopsi), dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

Namun demikian, dari penelitian selanjutnay Rogers menyimpulkan bahwa perubahan perilaku tidak selalu melewati tahap-tahap tersebut. Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini, dimana didasari oleh pengetahuan, kesadaran dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng. Sebaliknya apabila perilaku itu tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran akan tidak berlangsung lama.

Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda-beda. Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan (Notoatmodjo, 2010).

1. Tahu (*know*)

Tahu diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. 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.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi diartikan apabila seseorang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang telah diketahui tersebut pada situasi yang lain.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan memisahkan, dan mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut telah dapat membedakan, atau mengelompokan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari

komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

2. Sikap (*attitude*)

Menurut Notoatmodjo (2010) sikap adalah juga diartikan sebagai respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik dan sebagainya). Campbell (1950) dalam Notoatmodjo (2010) mendefinisikan sangat sederhana yakni "*An individual's attitude is syndrome of response consistency with regard to object*". Jadi jelas disini dikatakan bahwa sikap itu suatu sindroma atau kumpulan gejala dalam merespons stimulus atau objek, sehingga sikap itu melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan gejala kejiwaan yang lain.

Sikap terdiri dari 3 komponen pokok, seperti yang di kemukakan Allport (1954) dalam Notoatmodjo (2010), yaitu:

1. Kepercayaan atau keyakinan, ide, dan konsep terhadap objek. Artinya, bagaimana keyakinan dan pendapat atau pemikiran seseorang terhadap objek.
2. Kehidupan emosional atau evaluasi orang terhadap objek. Artinya, bagaimana penilaian (terkandung didalamnya faktor emosi) orang tersebut terdapat objek.

3. Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*). Artinya, sikap merupakan komponen yang mendahului tindakan atau perilaku terbuka.

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

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 pertanyaan atau objek yang dihadapi.

3. Menghargai (*valuing*)

Menghargai diartikan subjek atau seseorang memberikan nilai 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, dia harus berani mengambil resiko bila ada orang lain yang mencemoohkan atau ada resiko lain (Notoatmodjo, 2010).

3. Tindakan (*Practice*)

Seperti telah disebutkan di atas bahwa sikap adalah kecenderungan untuk bertindak (praktik). Sikap belum tentu terwujud dalam tindakan, sebab untuk terwujud dalam tindakan perlu faktor lain, yaitu antara lain adanya fasilitas atau sarana dan prasarana (Notoatmodjo, 2010).

Praktik atau tindakan dapat dibedakan menjadi 3 tingkat menurut kualitasnya, yaitu:

1. Praktik terpimpin (*guided response*)

Apabila subjek atau seseorang telah melakukan sesuatu tetapi masih tergantung pada tuntutan atau menggunakan panduan.

2. Praktik secara mekanis (*mechanism*)

Apabila subjek atau seseorang telah melakukan atau mempraktikkan sesuatu hal secara otomatis maka disebut praktik atau tindakan mekanis.

3. Adopsi (*adoption*)

Adopsi adalah suatu tindakan atau praktik yang sudah berkembang (Notoatmodjo, 2010).

2.5 Konsep Jajanan

2.5.1 Pengertian Jajanan

Jajanan menurut FAO (1991 & 2000) dalam Adriani (2012). adalah makanan atau minuman yang disajikan dalam wadah atau sarana penjualan dipinggir jalan, tempat umum atau tempat lain, yang terlebih dahulu dipersiapkan atau dimasak di tempat produksi atau di rumah atau di tempat berjualan. Makanan tersebut langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut.

2.5.2 Pengertian Jajanan Sehat

Jajanan sehat adalah makan yang mengandung triguna makanan yaitu makanan yang bersih, makanan yang aman dan makanan yang halal. Makanan yang bersih adalah makanan yang bebas dari lalat, debu dan serangga lainnya. Makanan yang aman yaitu makanan yang tidak mengandung bahan tambahan pangan berbahaya yang dilarang untuk dikonsumsi seperti zat pewarna, zat pengawet, zat pemanis dan penambah rasa dan tidak tercemar oleh bahan kimia yang dapat membahayakan manusia. Sedangkan makanan halal yaitu makanan yang tidak bertentangan dengan agama yang dianut oleh setiap individu (Anshori, 2013).

Makanan sehat selain mengandung zat gizi yang cukup dan seimbang juga harus aman yaitu bebas dari bakteri, virus, parasit dan bebas dari pencemaran zat kimia. Makanan dikatakan aman apabila kecil kemungkinan atau sama sekali tidak mungkin menjadi sumber penyakit atau yang biasa dikenal sebagai penyakit yang bersumber dari makanan (*foodborne disease*). Oleh karena itu makanan hendaknya dipersiapkan, diolah, disimpan, diangkut, dan disajikan dengan bersih dan telah dimasak dengan benar (Soekirman, 2009).

2.5.3 Jenis Jajanan

Pangan jajanan menurut Nuraida *et al* (2009) dapat dikelompokkan sebagai makanan sepinggan, makanan camilan, minuman dan buah.

1. Makanan sepinggan merupakan kelompok makanan utama yang dapat disiapkan di rumah terlebih dahulu atau disiapkan di kantin. Contoh makanan sepinggan seperti gado-gado, nasi uduk, siomay, bakso, mie ayam, lontong sayur dan lain-lain.

2. Makanan adalah makanan yang dikonsumsi di antara dua waktu makan.
Makanan camilan terdiri dari:
 - a. Makanan camilan basah seperti pisang goreng, lempeng, lumpia, risoles dan lain-lain.
 - b. Makanan camilan kering, seperti produk ekstruksi (brondong), keripik, biskuit, kue kering dan lain-lain.
3. Kelompok minuman yang biasa dijual di kantin sekolah meliputi:
 - a. Air putih, baik dalam kemasan atau disiapkan sendiri.
 - b. Minuman ringan meliputi minuman dalam kemasan seperti teh, minuman sari buah dan lain-lain.
 - c. minuman campur seperti es buah, es campur, es cendol, dan lain-lain.
4. Buah merupakan salah satu jenis makanan sumber vitamin dan mineral yang penting untuk anak sekolah. Buah-buahan sebaiknya dikonsumsi setiap hari dalam bentuk:
 - a. Utuh, misalnya pisang, jambu, jeruk, dan lain-lain.
 - b. Kupas atau potong misalnya pepaya, nanas, mangga, dan lain-lain.

Pangan jajanan yang paling banyak dijual di lingkungan sekolah adalah sekelompok makanan ringan (54.1%), dibanding dua kelompok minuman (26.0%) dan makanan utama (2.0%). Dari keseluruhan kelompok pangan jajanan dijual, lebih dari separuh (55.8%) PJAS dalam bentuk pangan siap saji, selanjutnya 36.0% (Andarwulan *et al*, 2009).

2.5.4 Cara Memilih Jajanan Sehat

Pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang bebas dari bahaya fisik, cemaran bahan kimia dan bahaya biologis (Direktorat Perlindungan Konsumen, 2006).

1. Bahaya fisik dapat berupa benda asing yang masuk kedalam pangan seperti : isi stapler, batu/kerikil, rambut, kaca.
2. Bahaya kimia dapat berupa cemaran bahan kimia yang masuk ke dalam pangan, atau karena racun yang sudah terkandung di dalam bahan pangan seperti : cairan pembersih, pestisida, cat, jamur beracun, singkong racun, jengkol.
3. Bahaya biologis dapat disebabkan oleh mikroba patogen penyebab keracunan pangan, seperti : virus, parasit, kapang dan bakteri.

Menurut Direktorat Perlindungan Konsumen (2006) menyatakan bahwa terdapat kiat dalam memilih pangan jajanan yang sehat dan aman yaitu:

1. Hindari pangan yang dijual di tempat terbuka, kotor dan tercemar, tanpa penutup dan tanpa kemasan.
2. Beli pangan yang dijual di tempat bersih dan terlindung dari : matahari, debu, hujan, angin dan asap kendaraan bermotor. Pilih tempat yang bebas dari serangga dan sampah.
3. Hindari pangan yang dibungkus dengan kertas bekas atau koran. Belilah pangan yang dikemas dengan kertas, plastik atau kemasan lain yang bersih dan aman.

4. Hindari pangan yang mengandung bahan pangan sintetis berlebihan atau bahan tambahan pangan terlarang dan berbahaya. Biasanya pangan seperti itu dijual dengan harga yang sangat murah.
5. Warna makanan atau minuman yang terlalu menyolok, besar kemungkinan mengandung pewarna sintetis, jadi sebaiknya jangan di beli.
6. Untuk rasa, jika terdapat rasa yang menyimpang, ada kemungkinan pangan mengandung bahan berbahaya atau bahan tambahan pangan yang berlebihan. Sebaiknya hindari minuman yang terasa pahit, yang kemungkinan mengandung sakharin yang berlebihan, atau pangan yang terasa.

2.5.5 Tanda atau Ciri Pangan Tidak Aman

Pangan yang tidak aman adalah makanan dan minuman yang mengandung kuman, bahan kimia, dan bahan berbahaya yang bila dikonsumsi akan menimbulkan gangguan kesehatan.

Memilih pangan yang aman memerlukan pengetahuan sederhana tentang tanda atau ciri pangan yang aman. Cara ini mengandalkan ketajaman inderawi konsumen. Meskipun cara ini tidak diteliti pemeriksa laboratorium tetapi dapat memberikan indikasi bahwa pangan tersebut beresiko tidak aman.

1. Tanda pangan jajanan berformalin, yaitu:
 - a. Bakso berformalin memiliki tekstur sangat kenyal dan tidak rusak sampai dua hari pada suhu ruang.
 - b. Mie basah berformalin biasanya lebih mengkilap, tidak lengket satu sama lain, tidak rusak sampai dua hari pada suhu ruang, dan bertahan lebih dari 15 hari pada suhu lemari es.

- c. Tahu berformalin memiliki tekstur keras, kenyal tetapi tidak padat, tidak rusak sampai 3 hari dalam suhu ruang dan bisa tahan 15 hari dalam lemari es.
 - d. Daging ayam dan daging ikan goreng atau nugget goreng yang berformalin juga memiliki tekstur yang kenyal dan tidak busuk sampai dua hari pada suhu ruang.
2. Tanda pangan jajanan mengandung boraks, yaitu:
 - a. Bakso yang mengandung boraks tampak berwarna agak putih (seharusnya berwarna abu kecoklatan) dan bertekstur sangat kenyal. Bila bakso ini digigit amat kenyal seperti nyaris bola karet dan bila dipantulkan ke dinding atau lantai memantul seperti bola karet.
 - b. Mi basah yang mengandung boraks tampak lebih mengkilap, tidak lengket satu sama lain, tidak gampang putus dan kenyal.
 - c. Lontong yang mengandung boraks mempunyai tekstur sangat kenyal, berasa tajam dan memberikan rasa getir. Kerupuk yang mengandung boraks bertekstur renyah dan menimbulkan rasa getir.
3. Tanda pangan jajanan mengandung pewarna *Rhodamin B* dan *Methanyl Yellow*, yaitu:
 - a. Makanan dan minuman berwarna merah atau kuning yang mengandung pewarna *Rhodamin B* dan *Methanyl Yellow* biasanya menampilkan warna yang mencolok (merah sekali atau kuning sekali).
 - b. Produknya tampak mengkilap.
 - c. Pada makanan kadang warna tidak merata (tidak homogen karena ada yang menggumpal).

d. Setelah mengonsumsinya terasa sedikit rasa pahit dan gatal di tenggorokan.

e. Saos cabe atau saos tomat warnanya membekas di tangan atau lidah kemungkinan pewarna yang digunakan adalah *Rhodamin B* (Direktorat Bina Gizi, 2011).

4. Tanda pangan jajanan mengandung pemanis buatan, yaitu:

Zat yang dijadikan sebagai pemanis buatan yaitu sakarin dan siklamat. Kedua zat ini berbahaya bagi tubuh karena dapat memicu kanker. Contoh makanan yang mengandung pemanis buatan misalnya permen, gulali dan sirup. Adapun ciri dari makanan atau minuman yang mengandung pemanis buatan yaitu selain rasa manis berlebih yang dirasakan juga terdapat rasa pahit, dan minuman lebih encer dibandingkan menggunakan gula (Kurniasih, 2012).

5. Tanda pangan jajanan mengandung penyedap rasa, yaitu:

MSG (Monosodium Glutamate) adalah bahan yang digunakan untuk menyedapkan makanan supaya terasa gurih dan lebih terasa di lidah. Kelompok orang yang sensitif terhadap MSG yang berakibat muncul keluhan berupa rasa panas di leher, lengan dan dada, diikuti kakukaku otot dari daerah tersebut menyebar sampai ke punggung. Gejala lain berupa rasa panas dan kaku di wajah diikuti nyeri dada, sakit kepala, mual, berdebar-debar dan kadang sampai muntah (Widyalita, 2014).

6. Tanda label pangan yang harus ada di kemasan jajanan, yaitu:

Sebelum membeli jajanan maupun makanan sebaiknya konsumen lebih cermat dalam memperhatikan KIK (Kemasan, Izin Edar, dan Kadaluarsa).

- a. Kemasan, maksudnya adalah memeriksa keadaan kemasan yang ada pada produk olahan pangan apakah terdapat kerusakan seperti penyok, berkarat (pada kemasan kaleng), dan sobek.
- b. Izin edar merupakan bagian kedua yang harus di cek, karena izin edar atau makanan yang telah terdaftar di BPOM merupakan kunci dari aman atau tidaknya pangan olahan tersebut untuk di edarkan oleh produsen.
- c. Kedaluarsa adalah bagian terakhir yang penting, karena batas penyimpanan makanan tergantung pada keterangan kedaluarsa di makanan dan biasanya ketika masa kedaluarsanya telah habis kemasan produknya masih bagus dan produk tersebut terlihat belum rusak (BPOM, 2016).

2.5.6 Faktor yang Mempengaruhi Jajan Anak Sekolah

Menurut teori Becker dalam Anshori (2013) tentang model kepercayaan kesehatan dimana Becker mengemukakan bahwa perilaku memilih jajan dipengaruhi oleh 3 variabel, yaitu:

1. Variabel demografis terdiri dari usia, dan jenis kelamin.

- a. Usia

Karakteristik individu, termasuk didalamnya adalah usia, ikut mempengaruhi konsumsi makanan/pangan seseorang. Anak usia sekolah dasar akan lebih banyak mengkonsumsi makanan jajanan dari pada anak balita, karena anak usia sekolah sudah bisa memilih makanan apa yang disukai, mudah dipengaruhi oleh teman sebaya serta tersedianya variasi jajanan dilingkungan sekolah maupun lingkungan rumah yang mudah dijangkau (Yuliasuti, 2012).

b. Jenis Kelamin

Menurut Husaini & Husaini (1989) dalam Savitri (2009) menjelaskan bahwa jenis kelamin menentukan besar kecilnya kebutuhan gizi bagi seseorang. Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat berbeda antara laki-laki dan perempuan. Puncak pertumbuhan cepat pada perempuan adalah pada umur 11-13 tahun. Tetapi intensitas pertumbuhan pada anak laki-laki umumnya lebih besar dari anak perempuan, sehingga pada usia dewasa, laki-laki cenderung lebih tinggi daripada perempuan.

Hasil penelitian Muntahanah (2002) dalam Murniawan (2006) menunjukkan bahwa, laki-laki memiliki frekuensi konsumsi makanan jajanan lebih sering daripada perempuan. Hal tersebut dikarenakan zat gizi anak laki-laki lebih besar daripada kebutuhan anak perempuan karena aktivitas fisik laki-laki cenderung lebih besar dari anak perempuan, sehingga asupan makanannya pun lebih besar anak laki-laki termasuk juga dalam hal konsumsi makanan jajanan.

2. Variabel sosial psikologis terdiri dari pengetahuan, keyakinan, pendidikan, dan pengaruh teman sebaya.

a. Pengetahuan dan Sikap

Pengetahuan adalah informasi yang telah diterima dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan merupakan faktor penentu utama dari perilaku konsumen. Apa yang konsumen beli, dimana konsumen membeli dan kapan konsumen membeli akan bergantung pada pengetahuan yang relevan dengan keputusan tersebut (Anshori, 2013).

Pengetahuan seseorang terhadap suatu hal dapat diperoleh dari berbagai media, meliputi media cetak maupun media elektronik dan pendidikan, baik itu

pendidikan formal maupun informal. Tingkat pengetahuan akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku seseorang karena berhubungan dengan daya nalar, pengalaman dan kejelasan konsep mengenai objek tertentu. Jika pengetahuan gizi yang dimiliki seseorang tinggi maka cenderung untuk memilih makanan bernilai gizi yang lebih tinggi (Anshori, 2013).

b. Keyakinan

Keyakinan seorang anak merupakan suatu patokan seorang anak melakukan perilaku yang mereka anggap benar, misalnya seorang anak yang yakin akan jajanan yang mereka pilih bersih dan sehat maka mereka tidak ragu untuk memakannya (Anshori, 2013).

c. Pendidikan

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam tumbuh kembang anak karena dengan pendidikan yang baik maka orang tua dapat menerima segala informasi tentang kesehatan terhadap anaknya. Tingkat pendidikan akan mempengaruhi tingkat konsumsi pangan seseorang, termasuk dalam memilih bahan pangan demi memenuhi kebutuhan hidupnya. Orang yang memiliki pendidikan yang lebih tinggi cenderung memilih bahan pangan yang lebih baik dalam kuantitas maupun kualitasnya dibandingkan dengan orang yang berpendidikan rendah (Anshori, 2013).

d. Pengaruh Teman Sebaya

Pola konsumsi anak sangat dipengaruhi oleh pola konsumsi teman sebaya. Selain itu anak juga akan merasa senang apabila makan dengan orang terdekat, terutama jika anak lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah dengan teman-teman sebayanya di dalam kelompok yang mengakibatkan pengaruh teman

sebayanya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih kuat daripada pengaruh keluarga (Anshori, 2013).

3. Variabel struktur terdiri dari iklan dan besar uang jajan.

a. Iklan

Media massa berupa radio, surat kabar serta iklan-iklan yang terdapat di papan reklame maupun *billboard* juga berpengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan seseorang. Media massa mengandung pesan yang mengandung sugesti yang dapat mempengaruhi pendapat seseorang, gaya hidup, selera, nilai, norma. Anak-anak mendapat paparan iklan dari berbagai media. Iklan merupakan medium untuk sosialisasi dan internalisasi nilai-nilai sosial pada anak. Iklan makanan tidak jarang menonjolkan karakteristik fisik makanan seperti rasa renyah, gurih atau manis. Hal ini memberikan dorongan bagi anak untuk berpengaruh dengan produk yang ditawarkan, karena karakteristik anak yang cenderung mudah tertarik. Iklan di media massa mendorong anak-anak untuk mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat walaupun tidak semua makanan jajanan yang diiklankan adalah jajanan yang tergolong tidak sehat (Anshori, 2013).

b. Besar Uang Jajan

Pada umumnya anak sekolah diberi uang jajan hanya untuk keperluan jajan di sekolah. Dari beberapa penelitian diketahui bahwa besar uang jajan berhubungan dengan frekuensi jajan anak. Semakin besar uang jajan yang diperoleh dari orang tua maka semakin sering anak mengeluarkan uang untuk membeli jajanan dan semakin beragam pula makanan jajanan yang dibelinya. Pada anak usia sekolah dasar, semakin tinggi kelas maka semakin tinggi uang jajan yang diterima (Yuliastuti, 2012).

2.5.7 Dampak Mengonsumsi Jajanan Tidak Sehat

Berikut ini gangguan akibat mengonsumsi jajanan yang tidak sehat antara lain:

1. Jajanan yang dijual dipinggir jalan kemungkinan besar tercemar timah (Pb). Timah dapat mengakibatkan idiot, kelumpuhan, gangguan gastrointestinal (kram perut, sembelit, mual, muntah), encephalopathy (sakit kepala, pikiran kacau, sering pingsan, dan koma), gagal ginjal, kaku dan kelemahan.
2. Makanan tidak bersih dapat tercemar E-coli. Gangguan yang ditimbulkan bakteri ini seperti sakit perut atau diare.
3. Jajanan mengandung formalin, bagi tubuh manusia diketahui sebagai zat beracun (karsinogenik) yang dapat menyebabkan kanker, mutagen, korosif, dan iritatif. Paparan kronik formalin dapat menyebabkan sakit kepala, radang hidung kronis (rinitis), mual-mual, gangguan pernafasan baik batuk kronis atau sesak nafas kronis. Gangguan pada pnsyarafan dapat berupa gangguan tidur, sensitif, mudah lupa, sulit berkonsentrasi. Pada perempuan menyebabkan gangguan menstruasi dan infertilitas. Dalam jangka panjang penggunaan formalin dapat menyebabkan kanker mulut dan tenggorokan.
4. Jajanan mengandung boraks dapat mengakibatkan pusing, muntah, diare, kram perut, bahkan kematian.
5. Jajanan yang mengandung pewarna seperti rhodamin b, *metanil yellow*. Zat pewarna ini biasanya berwarna lebih terang dan memiliki rasa agak

pahit. Bila dikonsumsi akan mengakibatkan kanker, keracunan, iritasi paru-paru, mata, tenggorokan, hidung dan usus.

6. Jajanan mengandung pemanis seperti sakarin, siklamat, aspartam yang biasanya di gunakan pada prosuk es atau sirup dapat mengakibatkan sakit kepala, pusing, gangguan fungsi otak atau gangguan perilaku.
7. Jajanan yang mengandung vitsin atau MSG (*Mono Sodium Glutamat*) dalam jangka panjang dapat mengakibatkan kanker bahkan kematian.
8. Jajanan yang menggunakan bahan pemutih akan mengakibatkan efek karsinogenik dan menimbulkan reaksi alergi (Zentalian, 2014).

2.6 Konsep Anak Usia Sekolah

2.6.1 Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut Wong (2009), usia sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

2.6.2 Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah

1. Perkembangan Fisik

Laju pertumbuhan selama tahun sekolah awal lebih lambat daripada setelah lahir tetapi meningkat secara terus menerus. Edelman dan Mandle (1994) dalam Potter & Perry (2005) mengemukakan bahwa pada anak usia sekolah tampak lebih langsing daripada anak prasekolah, sebagai akibat perubahan distribusi dan ketebalan lemak. Rata-rata tinggi badan meningkat 5 cm per tahun

dan berat badan yang lebih bervariasi, meningkat 2-3,5 kg per tahun (Potter & Perry, 2005).

2. Perkembangan Kognitif

Perubahan kognitif pada anak usia sekolah adalah pada kemampuan untuk berpikir dengan cara logis tentang disini dan saat ini dan bukan tentang abstraksi. Pemikiran anak usia sekolah tidak lagi didominasi oleh persepsinya dan sekaligus kemampuan untuk memahami dunia secara luas. Sekitar 7 tahun, anak memasuki tahap Piaget ketiga yaitu perkembangan kognitif, yang dikenal sebagai operasional konkret, ketika mereka mampu menggunakan proses pemikiran yang logis dengan materi konkret (objek, manusia, dan peristiwa yang dapat mereka lihat dan sentuh) (Potter & Perry, 2005).

Pada tahap operasional konkret ini, anak mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian konkret, proses berpikir menjadi lebih rasional, matang, dan seperti dewasa atau lebih operasional. Anak dapat memusatkan berbagai aspek dari situasi secara simultan. Sudah mengerti sebab akibat secara rasional dan sistematis. Proses ini paling sering berlanjut dengan baik sampai usia remaja. Kemampuan belajar konsep meningkat misal belajar matematika, membaca, dan kemampuan verbal juga meningkat. Anak dapat melakukan pengelompokan dari spesifik menjadi umum dan sebaliknya. Kemampuan meningkat dan berpikir secara logis meningkat. Kepercayaan animisme dan berpikir egosentris cenderung menurun selama tahap operasional konkret, meskipun sisa-sisa cara berikir seperti ini sering ditemukan pada orang dewasa. Piaget mengklaim bahwa sebelum mulai tahap ini, ide anak-anak tentang objek yang berbeda, dibentuk dan didominasi oleh penampilan objek (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan dan kemampuan bahasa pada anak usia sekolah sangat berkembang secara cepat. Rata-rata pada usia 6 tahun memiliki kosakata sekitar 3000 kata yang dapat berkembang secara cepat dengan meluasnya pergaulan dengan teman sebaya dan orang dewasa serta kemampuannya membaca (Potter & Perry, 2005).

4. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada anak usia ini mereka lebih senang berpartisipasi dalam suatu kegiatan, seperti menari, karate, sepak bola, senam, berenang, atau permainan yang terorganisir dimana keterampilan yang semakin baik bisa ditunjukkan dan diuji. Mereka juga lebih berkonsentrasi dalam melakukan usaha untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui berbagai aktivitas seperti membangun sesuatu dalam ukuran mini, menggambar, menulis surat, bermain alat musik dan menghasilkan karya seni. Pada fase ini keterampilan motorik kasarnya telah sempurna, mereka juga menyukai olah raga beregu, bersepeda, dan bermain dengan teman sebaya (Allen & Marotz, 2010).

5. Perkembangan Psikososial

Industri versus inferioritas adalah tugas perkembangan pada masa usia sekolah. Selama masa ini anak berjuang untuk mendapatkan kompetensi dan ketrampilan yang penting bagi anak di masa dewasa (Potter & Perry, 2005).

Pada fase ini bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan sebagai pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi dan

bertenggang rasa dengan sesama teman. Permainan yang disukai anak cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, kecuali bagi anak-anak yang kurang diterima dikelompoknya dan cenderung memilih bermain sendiri. (Allen & Marotz, 2010).

2.6.3 Promosi Kesehatan Selama Periode Usia Sekolah

Periode usia sekolah merupakan periode kritis untuk penerimaan latihan perilaku dan kesehatan menuju kehidupan dewasa yang sehat. Jika tingkat kognisi meningkat pada periode ini, pendidikan kesehatan yang efektif harus dikembangkan dengan tepat. Program yang ditujukan pada pendidikan kesehatan sering diorganisasikan dan diadakan di sekolah (Potter & Perry, 2005).

Dalam melakukan promosi kesehatan, pendidikan yang perlu diberikan pada anak usia sekolah berfokus pada pengembangan perilaku yang secara positif berpengaruh pada status kesehatan anak. Perawat dapat berperan untuk memenuhi tujuan kebijakan nasional dengan meningkatkan kebijakan gaya hidup yang sehat (Potter & Perry, 2005).

Menurut Potter & Perry (2005), bahwa fungsi penting dalam program promosi kesehatan di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan penerimaan pengetahuan dan ketrampilan untuk perawatan diri yang kompeten dan menginformasikan pembuatan keputusan tentang kesehatan.
2. Memberikan penguatan positif terhadap perilaku sehat.
3. Pengaruh struktur lingkungan dan sosial untuk mendukung perilaku peningkatan kesehatan.
4. Memfasilitasi pertumbuhan dan aktualisasi diri.

5. Menyadarkan peserta didik terhadap aspek lingkungan dan budaya barat yang merusak kesehatan dan kesejahteraan.

2.6.4 Teori Perkembangan Piaget

Piaget adalah seorang tokoh psikologi kognitif yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan pemikiran para pakar kognitif lainnya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Dengan kata lain, daya berpikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Menurut Piaget, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yaitu : (MJ, 2012).

1. Asimilasi

Proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Contoh, bagi siswa yang sudah mengetahui prinsip penjumlahan, jika gurunya memperkenalkan prinsip perkalian, maka proses pengintegrasian antara prinsip penjumlahan (yang sudah ada dalam benak siswa), dengan prinsip perkalian (sebagai informasi baru) itu yang disebut asimilasi.

2. Akomodasi

Penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Contoh, jika siswa diberi soal perkalian, maka berarti pemakaian (aplikasi) prinsip perkalian tersebut dalam situasi yang baru dan spesifik itu yang disebut akomodasi.

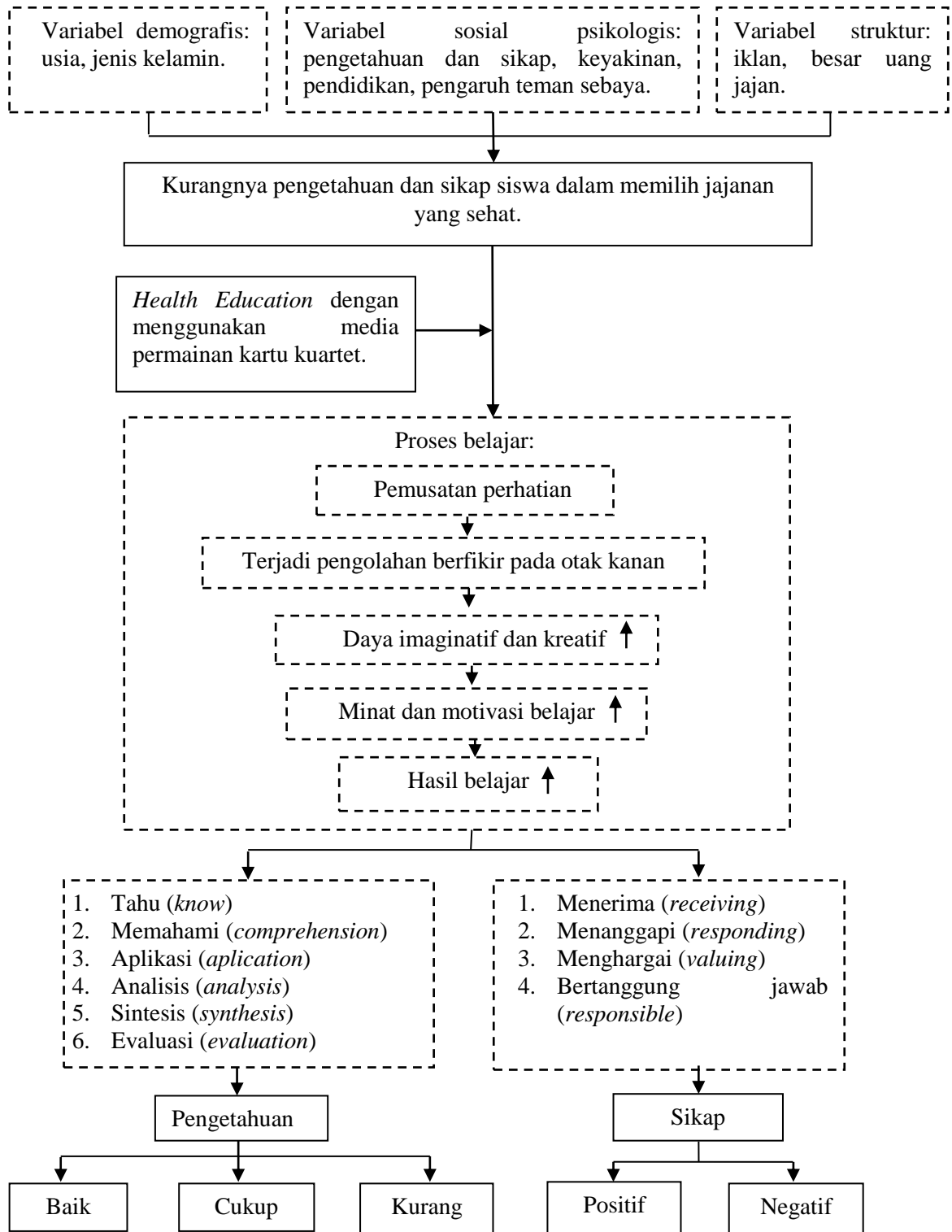
3. Equilibrasi (penyeimbangan)

Penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Contoh, agar siswa tersebut dapat terus berkembang dan menambah ilmunya, maka yang bersangkutan menjaga stabilitas mental dalam dirinya yang memerlukan proses penyeimbangan antara “dunia dalam” dan “dunia luar”.

Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensori motor tentu lain dengan yang dialami seorang anak yang sudah mencapai tahap kedua (pra-operasional) dan lain lagi yang dialami siswa lain yang telah sampai ke tahap yang lebih tinggi (operasional kongrit dan operasional formal). Jadi, secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang, semakin teratur (dan juga semakin abstrak) cara berfikirnya.

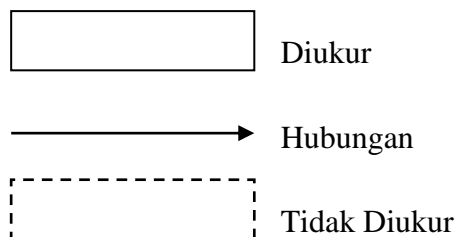
Dikemukakannya pula, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

2.7 Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Penelitian dengan Judul Pengaruh *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

Keterangan:



Kerangka konsep penelitian ini menerangkan sesuai dengan teori Becker tentang model kepercayaan kesehatan dimana Becker mengemukakan bahwa perilaku memilih jajan dipengaruhi oleh 3 variabel, yaitu variabel demografis (usia, jenis kelamin), variabel sosial psikologis (pengetahuan, keyakinan, pendidikan, pengaruh teman sebaya), variabel struktur (iklan dan besar uang jajan). Hal tersebut yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku seseorang.

Pemberian *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet digunakan sebagai stimulus dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam memilih jajanan yang sehat. Sehingga terjadi proses dimana diawali dengan adanya stimulus (rangsangan), terjadi pemusatan perhatian, terjadi proses pengolahan berfikir pada otak kanan yang dapat meningkatkan daya imajinatif dan kreatif, hingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam memilih jajanan sehat.

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini yaitu adanya pengaruh *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada anak sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.