

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pad bab ini akan diuraikan tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan penelitian yang meliputi: (1) Konsep Media Promosi Kesehatan, (2) Konsep Alat Permainan Edukatif, (3) Konsep Permainan Ular Tangga Raksasa, (3) Konsep Jajanan Sehat, (5) Konsep Perilaku, 6) Konsep Anak Usia Sekolah, dan (7) Konsep Dasar Teori yang Mendukung Penelitian

2.1 Konsep Media Promosi Kesehatan

2.1.1 Pengertian Media

Association for education and communication technology (AECT) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. *National Education Association (NEA)* memaknai media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrument yang digunakan untuk suatu kegiatan. Sadiman (2006) memaknai media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat penerima pesan.

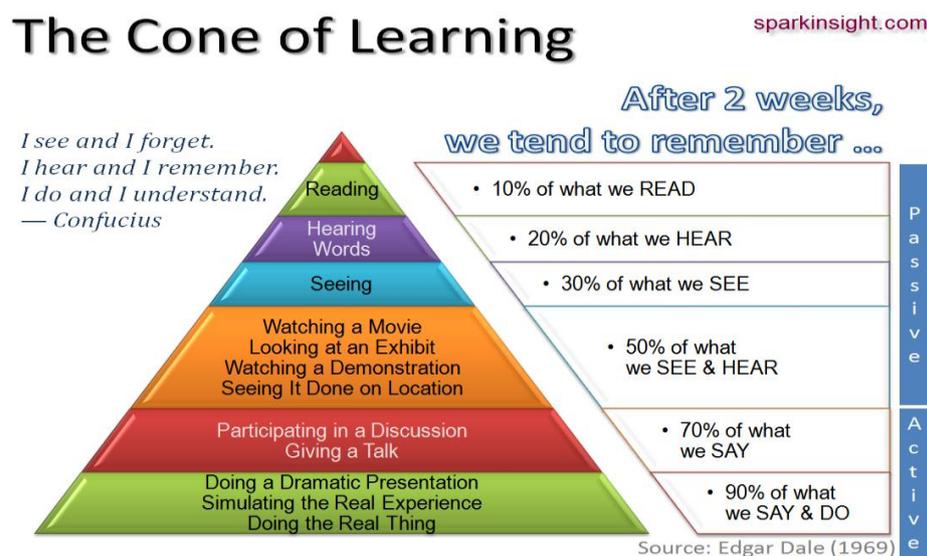
2.1.2 Pengertian Media Promosi Kesehatan

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik itu melalui media cetak, elektronika dan media luar ruang sehingga sasaran

dapat meningkatkan pengetahuannya dan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2005).

Media disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia diterima atau ditangkap melalui panca indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Dengan kata lain media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengarahkan indera sebanyak mungkin kepada suatu objek sehingga mempermudah pemahaman. Seseorang atau masyarakat di dalam proses pendidikan dapat memperoleh pengalaman atau pengetahuan melalui berbagai macam media pembelajaran. Tetapi masing-masing media mempunyai intensitas yang berbeda-beda di dalam membantu permasalahan seseorang (Notoatmodjo, 2007).

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Edgar Dale, 1969)

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa (Wina Sanjaya, 2008)

2.1.3 Macam-Macam Media Promosi Kesehatan

Menurut Notoatmodjo (2007) secara garis besar hanya ada tiga macam media promosi kesehatan antara lain :

1. Alat bantu lihat (*visual aids*) yang berguna dalam membantu menstimulasi indera mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses promosi kesehatan.

Alat ini ada dua bentuk :

- 1) Alat yang diproyeksikan, misalnya slide, film, film strip, dll.
- 2) Alat yang tidak diproyeksikan, misalnya
 - Dua dimensi misalnya gambar, bagan, dll
 - Tiga Dimensi misalnya boneka
2. Alat bantu dengar (*audio aids*) yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasi indera pendengar pada waktu proses penyampaian bahan promosi kesehatan. Misalnya, radio, pita suara, dll.
3. Alat bantu lihat dan dengar, seperti televisi dan video cassette atau biasa disebut *Audio Visual Aids (AVA)*.

2.1.4 Manfaat Media Promosi Kesehatan

Menurut Notoatmodjo (2007) media promosi kesehatan memiliki beberapa manfaat antara lain :

1. Menimbulkan minat pada sasaran pendidikan
2. Mencapai sasaran yang lebih banyak
3. Merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain
4. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik. Orang yang melihat sesuatu yang memang diperlukan tentu akan menarik perhatiannya, dan apa yang dilihat dengan penuh perhatian akan memberikan pengertian baru baginya dan mendorong untuk melakukan atau memakai sesuatu yang baru tersebut.
5. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan. Pengetahuan yang ada pada seseorang diterima melalui indera. Menurut penelitian para ahli, indera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata. Kurang lebih 75% sampai 87% dari pengetahuan manusia diperoleh atau disalurkan melalui mata. Sedangkan 13% sampai 25% lainnya tersalur melalui indera yang lain. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media visual lebih mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi.
6. Membantu menegakkan pengertian yang diperoleh. Didalam menerima sesuatu yang baru, manusia mempunyai kecendrungan untuk melupakan atau lupa terhadap pengertian yang telah diterima. Untuk mengatasi hal ini media akan membantu menegakkan pengetahuan-pengetahuan yang telah diterima sehingga apa yang diterima akan lebih lama tersimpan di dalam ingatan.

2.2 Konsep Alat Permainan Edukatif (APE)

2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, dan kognitif, dan adaptasi sosialnya (Hidayat, 2008). Alat permainan edukatif adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat atau dibeli (Direktorat PADU, 2003).

2.2.2 Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Direktorat PADU (2003) alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) bagi proses belajar adalah :

1. Penggugah perhatian, minat, dan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan belajar
2. Sumber pengetahuan dan ketrampilan baru yang perlu dipelajari anak
3. Media pengembangan nalar dan kreativitas anak seperti berpikir, menganalisa, memecahkan masalah sendiri, secara berburat sistemik, dan logika.
4. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

5. Menciptakan situasi bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
6. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
7. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

2.2.3 Tujuan Alat Permainan Edukatif APE

Menurut Direktorat PADU (2003) adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan.

2. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak.
3. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

2.3 Konsep Permainan Ular Tangga Raksasa

2.3.1 Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Rahman (2010) permainan ular tangga merupakan media permainan dengan medan permainan sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10x10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 sampai nomor 100. Kotak-kotak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan. Ada pesan atau perbuatan baik dan ada pesan atau perbuatan buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan penurunan ke kotak lebih rendah melewati ular. Menurut Janah (2009) tidak ada bentuk standar dari papan permainan ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan. Setiap pemain memulai permainan dengan meletakkan bidaknya di kotak pertama, kemudian secara bergiliran pemain melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika bidak pemain berhenti diujung bawah suatu tangga, bidak tersebut dapat langsung naik ke puncak tangga. Bila bidak pemain berhenti di kotak dengan gambar ekor ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular.

2.3.2 Pengertian Permainan Ular Tangga Raksasa

Permainan ular tangga raksasa pada dasarnya memiliki pengertian, langkah dan aturan yang sama, yang membedakan dengan permainan ular tangga pada umumnya hanya pada papan permainan yang dirancang khusus dengan ukuran papan permainan dan dadu berukuran besar serta bidak yang digunakan adalah anak yang mengikuti permainan ular tangga.

2.3.3 Manfaat Permainan Ular Tangga Raksasa

Sriningsih (2008) mengungkapkan bahwa media permainan ular tangga raksasa dapat menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Menurut pendapat Janah (2009) media permainan ular tangga raksasa memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah :

1. Mengenal kalah dan menang.
2. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
3. Mengembangkan imajinasi
4. Meningkatkan aspek kognitif
5. Belajar memecahkan masalah
6. Pembelajaran nilai-nilai kejujuran

2.3.4 Keunggulan Permainan Ular Tangga Raksasa

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan belajar. Media permainan ular tangga raksasa diungkapkan oleh Mulyati (2007) memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu:

1. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok.
3. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa, menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
4. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga

dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya jika siswa dihadapkan pada suatu masalah.

5. Pengetahuan yang terdapat dalam ingatan (pikiran) dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu.

Terkait dengan pendapat diatas Rahman (2010) menyebutkan bahwa media permainan ular tangga raksasa dapat dipergunakan dalam pengajaran kelompok kecil. Keunggulannya antara lain:

1. Dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak.
4. Dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
5. Permainan mudah dilakukan, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan sangat interaktif.

2.3.5 Kelemahan Permainan Ular Tangga Raksasa

Penggunaan media permainan ular tangga raksasa dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media permainan ular tangga tersebut. Namun menurut Rahman (2010), media permainan ular tangga juga mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

1. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
2. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
4. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Untuk itu peran fasilitator dalam penggunaan media permainan ular tangga raksasa ini sangat penting sehingga dapat memberikan kemudahan, keleluasaan terhadap anak yang melakukan permainan dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi anak.

2.3.6 Langkah-langkah Permainan Ular Tangga Raksasa

Ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga raksasa dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Semua pemain memulai permainan dari kotak nomor 1 dan berakhir pada kotak nomor 100.
2. Terdapat 1 buah dadu sedangkan bidak yang digunakan adalah anak yang mengikuti permainan. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada satu kotak.
3. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada papan permainan yang terletak pada kotak tertentu.
4. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
5. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa kotak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
6. Jika bidak pemain berakhir pada kotak yang terdapat kaki tangga (perbuatan baik), maka bidak tersebut berhak maju sampai pada kotak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
7. Jika bidak pemain berakhir pada kotak yang mengandung ekor ular (perbuatan buruk), maka bidak tersebut harus turun sampai pada kotak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
8. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak 100.

2.4 Konsep Jajanan Sehat

2.4.1 Pengertian Jajanan

Jajanan menurut FAO didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang dipersiapkan dan atau dijual oleh pedagang kaki lima dan di tempat-tempat keramaian umum lain yang langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut (Februhartanty & Iswarawanti, 2004). Menurut Winarno (2004) jajanan merupakan jenis makanan yang dijual oleh pedagang kaki lima, dijual di pinggir jalan, di stasiun maupun di pasar, tempat pemukiman dan lokasi sejenis lainnya.

Menurut Depkes (2003) jajanan adalah segala makanan dan minuman yang diolah oleh pengrajin makanan di tempat penjualan dan atau disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual pada masyarakat umum selain yang disajikan oleh jasa boga, rumah makan atau restoran, dan hotel.

2.4.2 Pengertian Jajanan Sehat

Jajanan Sehat didefinisikan makanan dan minuman yang aman dari cemaran biologis, kimia dan fisik atau benda lain yang dapat mengganggu, merugikan, atau membahayakan kesehatan manusia (BPOM, 2011). Jajanan yang sehat, aman dan bergizi adalah makanan dan minuman yang mengandung zat gizi yang diperlukan seorang anak untuk hidup sehat dan produktif, makanan tersebut harus bersih, tidak kadaluarsa, dan tidak mengandung bahan kimia maupun mikroba berbahaya bagi kesehatan.

2.4.3 Jenis – Jenis Jajanan

Jajanan menurut Nuraida (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 camilan adalah makanan yang dikonsumsi di antara dua waktu makan. Makanan camilan terdiri dari:
 - 1) Makanan camilan basah seperti pisang goreng, lemper, lumpia, risoles dan lain-lain.
 - 2) Makanan camilan kering, seperti produk ekstruksi (brondong), keripik, biskuit, kue kering dan lain-lain.
3. Kelompok minuman yang biasa dijual di kantin sekolah meliputi:
 - 1) Air putih, baik dalam kemasan atau disiapkan sendiri.
 - 2) Minuman ringan meliputi minuman dalam kemasan seperti teh, minuman sari buah dan lain-lain.
 - 3) 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:
 - 1) Utuh, misalnya pisang, jambu, jeruk, dan lain-lain.
 - 2) Kupas atau potong misalnya pepaya, nanas, mangga, dan lain-lain.

2.4.4 Bahaya Keamanan yang Bisa Ada Dalam Jajanan

Bahaya keamanan jajanan menurut BPOM RI (2011) terdiri dari :

1. Bahaya mikrobiologis, adalah bahaya mikroba yang dapat menyebabkan penyakit seperti Salmonella, E. Coli, virus, parasit dan kapang penghasil mikotoksin.
2. Bahaya Kimia, adalah bahan kimia yang tidak diperbolehkan digunakan untuk pangan, misalnya logam dan polutan lingkungan, Bahan Tambahan Pangan (BTP) yang tidak digunakan semestinya, pestisida, bahan kimia pembersih, racun/ toksin asal tumbuhan/hewan, dan sejenisnya.
3. Bahaya fisik, adalah bahaya benda-benda yang dapat tertelan dan dapat menyebabkan luka misalnya pecahan gelas, kawat stepler, potongan tulang, potongan kayu, kerikil, rambut, kuku, sisik dan sebagainya.

Masalah keamanan jajanan merupakan masalah yang kompleks yang merupakan dampak dari hasil interaksi mikrobiologik, toksisitas kimiawi, dan fisik yang saling berkaitan satu sama lain. Ditinjau dari mata rantai timbulnya masalah keamanan jajanan, pada dasarnya masalah keamanan jajanan dapat timbul di (1) tingkat produksi, (2) tingkat pengolahan, dan (3) tingkat distribusi termasuk penyajian untuk konsumsi.

2.4.5 Kunci Jajanan Sehat Anak Sekolah

Menurut BPOM (2011) jajanan sehat adalah makanan dan minuman yang aman dari kemungkinan cemaran biologis, kimia, dan fisik atau benda lain yang dapat mengganggu, merugikan, membahayakan kesehatan manusia. Berikut ini kunci jajanan sehat anak sekolah yang sangat perlu untuk diketahui :

Kunci 1 : Kenali Jajanan yang Sehat

Jajanan yang sehat adalah makanan dan minuman yang aman dari bahaya biologis, kimia, dan benda lain. Jajanan dapat tercemar oleh ketiga jenis bahaya tersebut, yang bila dikonsumsi dapat menyebabkan sakit. Agar jajanan yang kita makan dapat bermanfaat bagi tubuh dan tidak menyebabkan penyakit, maka kita harus memilih jajanan yang sehat.

Cara memilih jajanan yang sehat :

1. Aman dari bahaya biologis :
 - 1) Jajanan terlihat bersih
 - 2) Kemasan jajanan tidak rusak
 - 3) Jajanan tidak basi (tekstur lunak, bau tidak menyimpang seperti bau asam atau bau busuk)
2. Aman dari bahaya kimia :
 - 1) Jajanan tidak terlalu kenyal, keras, atau gosong.
 - 2) Jajanan tidak berasa pahit atau getir.
 - 3) Jajanan tidak berwarna yang terlalu mencolok.
 - 4) Jajanan tidak dibungkus dengan kertas bekas atau kertas Koran.
 - 5) Jajanan tidak menggunakan Bahan Tambahan Pangan (BTP) berlebih.

Ciri-ciri jajanan yang menggunakan BTP berlebih :

- 1) Bila timbul rasa pahit misalnya setelah mengonsumsi minuman, maka produk tersebut mungkin mengandung pemanis buatan yang berlebih.

2) Bila timbul rasa sepat pedas yang menggetarkan alat pengecap kita misalnya setelah mengonsumsi makanan, maka produk tersebut mungkin mengandung pengawet seperti benzoate yang berlebih.

6) Jajanan tidak mengandung bahan berbahaya

Ciri-ciri jajanan yang menggunakan bahan kimia berbahaya :

1) Bila produk terlalu kenyal dan atau rasanya getir, maka produk tersebut mungkin mengandung boraks.

2) Bila produk sangat awet tanpa diolah, maka produk tersebut mungkin mengandung formalin.

3) Bila produk berwarna mencolok dan sangat cerah, atau banyak titik-titik warna yang tidak homogen, maka produk tersebut mungkin mengandung pewarna tekstil. Warna tekstil yang sering disalahgunakan adalah pewarna tekstil merah (rhodamin B) dan kuning (methanil yellow).

3. Aman dari bahaya benda lain :

1) Pada jajanan tidak terlihat ada benda asing misalnya rambut, serpihan kayu, kerikil, staples.

2) Jajanan tidak dibungkus dengan pembungkus yang distapler.

Kunci 2 : Beli Jajanan yang Sehat

Untuk membeli jajanan kita harus memilih dengan tepat. Jajanan yang kita beli harus aman dari bahaya biologis, kimia, maupun benda lain. Untuk menghindari bahaya tersebut ada dalam jajanan yang kita beli maka kita harus mengetahui cara-cara membeli jajanan yang sehat.

Cara membeli jajanan yang aman dari bahaya biologis :

1. Beli jajanan di tempat yang bersih :
 - 1) Lokasi penjualan bersih dan terlindung dari matahari, debu, hujan, dan angin
 - 2) Jangan membeli jajanan yang dijual ditempat yang kotor atau dekat dengan sampah.
 - 3) Jajanan diletakkan di atas meja, tidak hanya dialasi plastik di lantai atau di tanah.
 - 4) Meja untuk makan dan penyajian pangan selalu bersih.
 - 5) Jajanan yang disajikan selalu ditutup untuk melindungi dari pencemaran.
 - 6) Kantin atau alat penjualan pedagang keliling bersih, tidak ada serangga dan binatang peliharaan di sekitarnya.
 - 7) Peralatan makannya bersih.
 - 8) Air pencuci peralatan bersih dan selalu diganti.
 - 9) Memiliki fasilitas cuci tangan.
2. Beli dari penjual yang sehat dan bersih :
 - 1) Penjual tidak sakit
 - 2) Baju penjual dan perlengkapan lainnya (celemek, tutup kepala) bersih.
 - 3) Kuku dan tangan penjual bersih dan bila ada luka sudah ditutup dengan plester.
 - 4) Penjual selalu mencuci tangan dengan baik dan teratur.
 - 5) Penjual memegang jajanan dengan alat bantu yang bersih (tidak dengan tangan).

- 6) Penjual tidak merokok, meludah, makan, memegang rambut, hidung, wajah, atau yang lain.
3. Pilih jajanan yang telah dimasak
 - 1) Pilih makanan berkuah yang disajikan panas.
 - 2) Hindari mengonsumsi pangan yang terlihat kurang matang.
 4. Beli jajanan yang dipajang, disimpan, disajikan dengan baik.
 - 1) Wadah penyimpanannya bersih.
 - 2) Jika memilih sendiri gunakan alat seperti sendok atau penjepit.
 - 3) Jajanan yang sudah pernah dipegang-pegang oleh orang lain jangan dibeli.
 - 4) Belilah makanan panas yang disajikan dalam keadaan panas, misalnya bakso atau soto.
 - 5) Belilah minuman yang dingin yang disajikan dalam keadaan dingin, misalnya es buah.
 5. Konsumsi jajanan secara benar.
 - 1) Buah dan sayuran yang akan dimakan mentah harus dicuci bersih terlebih dahulu.
 - 2) Belilah makanan yang masih panas dan langsung dimakan setelah panasnya hilang.
 - 3) Belilah minuman yang harusnya dingin tetap dingin.
 - 4) Jangan membeli minuman yang dibuat dengan menggunakan air mentah.
 - 5) Jangan membeli minuman yang dicampur es kotor.
 - 6) Jangan membeli jajanan yang bau dan penampakannya menyimpang (misalnya basi dan atau berlendir)

Cara membeli jajanan yang aman dari bahaya kimia :

- 1) Belilah jajanan yang dijual ditempat yang bersih dan terlindung dari matahari, debu, hujan, angin, dan asap kendaraan bermotor.
- 2) Pilihlah buah-buahan, terutama buah potong, yang sudah dicuci dengan bersih.
- 3) Jangan membeli jajanan yang dibungkus dengan kertas bekas atau kertas koran untuk membungkus pangan.
- 4) Jangan membeli jajanan yang warnanya terlalu mencolok atau terlalu cerah.
- 5) Jangan membeli jajanan yang terlalu keras, kenyal atau gosong

Cara membeli jajanan yang aman dari bahaya benda lain :

- 1) Periksa apakah jajanan yang dibeli mengandung benda lain seperti rambut, pecahan kaca, atau kerikil.
- 2) Hindari jajanan yang pembungkusnya distapler.

Kunci 3 : Baca Label dengan Seksama

Label jajanan adalah keterangan mengenai jajanan yang berbentuk gambar, tulisan, kombinasi keduanya, atau bentuk lain yang disertakan pada jajanan, dimasukkan ke dalam, ditempelkan pada, atau merupakan bagian kemasan pangan. Label jajanan dapat berfungsi sebagai media promosi dan memberikan informasi tentang jajanan yang dikemas. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan atau membaca atau memahami informasi pada label yang tercantum di kemasan bila kita akan membeli jajanan.

Informasi yang harus dibaca dan dimengerti pada label jajanan :

1. Nama produk

Nama produk adalah pernyataan atau keterangan identitas mengenai produk pangan. Nama produk bukan nama dagang atau merek yang diberikan oleh produsen sebagai identitas produk.

2. Daftar bahan atau komposisi

Daftar bahan atau komposisi adalah keterangan tentang daftar bahan atau komposisi bahan yang digunakan dalam daftar kegiatan atau proses produksi yang dicantumkan secara berurutan dimulai dari bagian yang terbanyak digunakan.

3. Berat atau isi bersih

Berat atau isi bersih adalah pernyataan pada label yang memberikan keterangan mengenai kuantitas atau jumlah produk yang terdapat di dalam kemasan atau wadah.

4. Nama dan alat produsen atau importir

Nama dan alat produsen atau importer diketahui untuk memudahkan penelusuran jika suatu saat terjadi masalah, seperti jajanan yang sudah rusak atau menimbulkan gangguan kesehatan.

5. Nomor Pendaftaran

Nomor pendaftaran adalah tanda dan nomor yang diberikan oleh BPOM RI yang merupakan persetujuan keamanan jajanan berdasarkan penilaian keamanan, mutu, dan gizi serta label jajanan dalam rangka peredaran pangan. Jajanan yang diproduksi oleh Industri Rumah Tangga Pangan (IRTP), nomornya diberikan oleh Bupati atau Walikota.

6. Kode dan Tanggal Produksi

Kode Produksi adalah kode yang dapat memberikan sekurang-kurangnya penjelasan mengenai riwayat produksi pangan yang bersangkutan. Tanggal produksi merupakan tanggal, bulan, dan tahun pangan tersebut diproduksi.

7. Keterangan Kadaluwarsa

Keterangan kadaluwarsa biasanya diinformasikan dalam bentuk tanggal kadaluwarsa ditulis lengkap tanggal, bulan, dan tahunnya jika masa simpan produk lebih dari 7 hari dan sampai dengan 3 bulan. Jika masa simpan lebih dari 3 bulan, cukup dicantumkan bulan dan tahunnya saja. Tanggal kadaluwarsa adalah batas akhir suatu jajanan dijamin mutunya sepanjang penyimpanannya mengikuti petunjuk yang diberikan oleh produsen. Penulisan tanggal, bulan, dan tahun kadaluwarsa biasanya dicantumkan dengan kalimat peringatan : “Baik digunakan sebelum...”

8. Keterangan kandungan gizi

Keterangan ini diberikan agar kita dapat memahami kandungan zat gizi, vitamin, dan mineral di pangan sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan gizi.

9. Klaim Halal

Jajanan halal adalah jajanan yang tidak mengandung unsur atau bahan yang haram atau dilarang untuk dikonsumsi oleh umat islam, serta diproses sesuai ketentuan hukum agama islam dengan cara-cara yang benar.

10. Keterangan Mengandung Babi

Jajanan yang mengandung bahan yang berasal dari babi diharuskan mencantumkan tulisan “Mengandung Babi” yang ditulis dengan huruf besar berwarna merah dan disertai gambar babi.

Kunci 4 : Jaga Kebersihan

Meskipun tidak semua mikroba dapat menyebabkan sakit, mikroba berbahaya atau kuman banyak ditemukan pada tanah, air, hewan, dan manusia. Kuman dapat terbawa oleh udara atau melalui tangan, lap, dan peralatan makan. Kuman dan bahan kimia berbahaya yang dapat mencemari kita mungkin berasal dari udara, peralatan, atau sumber-sumber lainnya. Mencuci peralatan dapat menghilangkan sebagian kotoran yang membawa kuman, namun untuk membunuhnya perlu digunakan bahan pensanitasi. Mencuci tangan yang paling baik dengan menggunakan sabun dan air mengalir.

1. Cara mencuci tangan yang baik :
 - 1) Basahi tangan
 - 2) Tuangkan sabun ke telapak tangan.
 - 3) Gosok telapak tangan dari mulai telapak tangan, punggung tangan, sela-sela jari, ujung kuku, sampai pergelangan tangan dengan sikat yang lembut.
 - 4) Bilas tangan dengan air bersih.
 - 5) Keringkan tangan dengan lap bersih yang kering atau diangin-anginkan.
2. Waktu mencuci tangan yang tepat :
 - 1) Setelah menggunakan toilet
 - 2) Sebelum dan sesudah makan
 - 3) Setelah menutup mulut pada saat batuk atau bersin, dan setelah memakai tissue atau sapu tangan untuk membersihkan hidung.
 - 4) Setelah menyentuh binatang.
 - 5) Setelah memakai sandal atau sepatu.

- 6) Setelah mengambil barang di lantai.
- 7) Setelah membersihkan dan membuang sampah.
- 8) Setelah memegang uang dan benda kotor lainnya

2.4.6 Faktor yang Berhubungan dengan Kebiasaan Jajan Anak Sekolah

Menurut Ariandi (2011) beberapa faktor yang mempengaruhi kebiasaan jajan anak sekolah meliputi :

1. Faktor Intrinsik

1) Faktor Biologis (Rasa Lapar)

Faktor biologis dalam hal ini yaitu rasa lapar. Sistem saraf pusat berperan dalam mengontrol keseimbangan antara rasa lapar, stimulasi nafsu makan, dan asupan makanan. Ketika berada di sekolah, anak berada di antara waktu makan pagi dan waktu makan siang sehingga sering timbul rasa lapar yang mendorong anak untuk mengonsumsi jajanan. Akibatnya, anak jajan di sekolah sekedar untuk menghilangkan rasa lapar tanpa mempertimbangkan mutu dan keseimbangan asupan gizi.

2) Pengetahuan

Pendidikan dan pengetahuan merupakan faktor tidak langsung yang mempengaruhi perilaku seseorang. Pengetahuan yang diperoleh seseorang tidak terlepas dari pendidikan. Pengetahuan gizi yang ditunjang dengan pendidikan yang memadai, akan menanamkan kebiasaan dan penggunaan bahan makanan yang baik. Ibu yang mempunyai pengetahuan luas tentang gizi, maka dapat memilih dan memberi makan anaknya dengan lebih baik. Peran orang tua terutama ibu, untuk mengarahkan anaknya dalam pemilihan jajanan cukup besar.

3) Faktor Ekonomi (Uang Saku)

Variasi uang saku dapat berkaitan dengan tingkat sosial ekonomi keluarga subjek yang berbeda-beda. Uang saku yang rutin diberikan pada anak dapat membentuk sikap dan persepsi anak bahwa uang saku adalah hak mereka dan mereka bisa menuntutnya. Kurangnya nasihat dan arahan dari orang tua tentang pemanfaatan uang saku akan mendorong anak untuk mememanfaatkannya secara bebas. Pemberian uang saku mempengaruhi kebiasaan jajan pada anak usia sekolah.

4) Kepercayaan

Media massa berupa radio, surat kabar serta iklan-iklan yang terdapat di papan reklame billboard, atau televisi berpengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan seseorang. Media massa berisi pesan yang mengandung sugesti yang dapat mempengaruhi pendapat seseorang, gaya hidup, selera, nilai, norma. Anak-anak mendapat paparan iklan dari berbagai media. Iklan makanan tidak jarang menonjolkan karakteristik fisik makanan seperti rasa renyah, gurih, atau manis. Hal ini memberikan dorongan bagi anak untuk terpengaruh dengan produk yang ditawarkan, karena karakteristik anak yang cenderung mudah tertarik.

5) Ketersediaan Bekal Sekolah

Kebiasaan membawa bekal terkait dengan faktor ketersediaan, apabila anak sudah membawa bekal makanan, maka akses anak terhadap makanan menjadi lebih mudah sehingga kemungkinan untuk membeli jajan menjadi lebih kecil. Selain itu, orang tua sebagai bagian dari lingkungan sosial budaya dapat memperkenalkan kebiasaan makan pada anak tentang apa,

kapan, dan dimana sebaiknya makan. Dengan demikian frekuensi membawa bekal makanan dapat mengurangi kebiasaan jajan sehingga membantu mengurangi kemungkinan mengonsumsi jajanan yang tidak sehat yang banyak tersedia di luar rumah. Oleh karena itu, kebiasaan membawa bekal makanan hendaknya selalu dipertahankan dan ditekankan oleh orang tua dalam setiap keluarga.

2. Faktor Ekstrinsik

1) Faktor Sosial (Pengaruh Teman Sebaya)

Pengaruh teman sebaya merupakan faktor sosial yang juga mempengaruhi pemilihan jajanan. Meniru atau mempelajari kebiasaan teman sebaya mempengaruhi pengambilan keputusan dalam jajan pada anak.

2) Lingkungan Sekolah

Tidak tersedianya jajanan sehat di lingkungan sekolah mempengaruhi anak dalam melakukan pemilihan jajanan. Apabila tidak tersedia jajanan sehat di lingkungan sekolah, anak tidak memiliki pilihan lain untuk tidak jajan misalnya apabila faktor biologis atau rasa lapar anak sudah muncul.

3) Panutan di Lingkungan Sekolah

Karakteristik anak sekolah dasar yaitu suka meniru orang-orang di sekitarnya termasuk guru disekolah. Misalnya guru jajan seperti yang dibeli oleh siswa maka siswa bisa menganggap bahwa jajanan itu baik untuk dimakan karena guru merupakan panutan atau model bagi siswa di sekolah.

2.4.7 Dampak Mengonsumsi Jajanan Tidak Sehat

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

1. Jajanan yang dijual di pinggir jalan jalan kemungkinan besar tercemar timah (Pb). Pb dapat mengakibatkan idiot, kelumpuhan, gangguan gastrointestinal (kram perut, sembelit, mual, muntah-muntah), encephalopathy (sakit kepala, pikiran kacau, sering pingsan, dan koma), gagal ginjal, kaku, dan kelemahan.
2. Makanan tidak bersih dapat tercemar bakteri E-coli. Gangguan yang ditimbulkan bakteri ini seperti sakit perut atau diare.
3. Jajanan yang mengandung formalin dan boraks dapat mengakibatkan gangguan pencernaan, seperti muntah-muntah atau depresi system syaraf. Dalam dosis tinggi, formalin menyebabkan kejang-kejang, muntah darah, kerusakan ginjal, keracunan, bahkan kematian.
4. Jajanan dengan pewarna rhodamin dapat mengakibatkan gangguan fungsi hati bahkan kanker hati dalam waktu jangka panjang.
5. Jajanan yang mengandung vitsin (*Mono Sodium Glutamat atau MSG*) dalam jangka panjang dapat mengakibatkan kanker bahkan kematian.
6. Jajanan dengan pemanis sintetis seperti aspartam, siklambat, sakarin dapat mengakibatkan sakit kepala, pusing, gangguan fungsi otak atau gangguan perilaku.
7. Bahan pemutih pada jajanan mengakibatkan efek karsinogenik dan menimbulkan reaksi alergi.

2.5 Konsep Perilaku

2.5.1 Pengertian Perilaku

Dari segi biologis, perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme (mahluk hidup) yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktivitas masing-masing. Sehingga yang dimaksud perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan yang dapat diamati langsung maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2007).

Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena itu perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme kemudian organisme tersebut merespons. Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Perilaku tertutup (*covert behaviour*)

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

2. Perilaku terbuka (*overt behaviour*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik (*practice*), yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

2.5.2 Domain Perilaku

Perilaku manusia sangatlah kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Benyamin Bloom (1908), seorang ahli psikologi pendidikan, membagi perilaku ke dalam 3 domain (kawasan atau ranah) yang terdiri dari : kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*) dan psikomotor (*psychomotor*), (Notoatmodjo, 2003).

1. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007). Pengetahuan umumnya datang dari pengalaman, juga bisa didapat dari informasi yang disampaikan oleh guru, orang tua, teman, buku dan surat kabar (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*).

Pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

1) Tahu (Know)

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

2) Memahami (Comprehension)

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

3) Aplikasi (Application)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4) Analisis (Analysis)

Analisis adalah kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (Synthesis)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden (Notoatmodjo, 2007).

2. Sikap (Attitude)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Manifestasi sikap tidak dapat langsung terlihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku tertutup. Sikap belum merupakan tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku. Sikap itu masih merupakan reaksi tertutup, bukan merupakan reaksi terbuka atau tingkah laku terbuka. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek (Notoatmodjo, 2007).

Sikap terdiri dari 4 tingkatan yakni :

1) Menerima (Receiving)

Menerima diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek).

2) Merespon (Responding)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap.

3) Menghargai (Valuing)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga.

4) Bertanggung jawab (Responsible)

Bertanggung jawab atas sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko adalah merupakan sikap yang paling tinggi.

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek (Notoatmodjo, 2007).

3. Praktik atau Tindakan (Practice)

Menurut Notoatmodjo (2007) suatu sikap belum otomatis terwujud dalam tindakan (overt behaviour). Untuk terwujudnya sikap agar menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas.

Praktik mempunyai beberapa tingkatan diantaranya :

1) Persepsi (Perception)

Mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil adalah merupakan tindakan tingkat pertama.

2) Respon Terpimpin (Guided respons)

Melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indicator tindakan tingkat dua.

3) Mekanisme (Mechanism)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai tindakan tingkat tiga.

4) Adopsi (Adoption)

Adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik, artinya tindakan itu sudah dimodifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

2.5.3 Proses Adopsi Perilaku

Dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2007). Penelitian Rogers (1986) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru, di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan yakni :

1. Awareness (kesadaran), dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (obyek) terlebih dahulu
2. Interest, dimana orang mulai tertarik pada stimulus
3. Evaluation (menimbang-nimbang terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya)
4. Trial, dimana telah mulai mencoba perilaku baru.

5. Adoption, dimana orang telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus.

Namun demikian, dari penelitian selanjutnya Rogers menyimpulkan bahwa perubahan perilaku tidak selalu melewati tahapan tersebut. Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng (*long lasting*). Sebaliknya apabila perilaku tersebut tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran maka tidak akan berlangsung lama.

2.5.4 Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2007) hal yang mempengaruhi perilaku seseorang sebagian terletak di dalam diri individu itu sendiri yang disebut faktor intern (dalam) dan sebagian terletak di luar dirinya, yang disebut dengan ekstern (luar).

1. Yang merupakan bagian dari faktor-faktor intern (dalam), termasuk :
 - 1) Keturunan, dimana seseorang berperilaku tertentu, karena memang sudah demikianlah diturunkan oleh orang tuanya.
 - 2) Motif, dimana seseorang berbuat sesuatu karena adanya dorongan atau motif tertentu. Dorongan ini timbul karena dilandasi oleh adanya kebutuhan, oleh Maslow dikelompokkan sebagai berikut :
 - Kebutuhan biologis, kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar.
 - Kebutuhan fisiologis (kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan akan perumahan, kebutuhan akan pakaian, kebutuhan akan sex)

- Kebutuhan sosial, yang meliputi akan perlindungan, kebutuhan untuk bergaul dengan orang lain. Kebutuhan akan kasih sayang atau cinta kasih, kebutuhan untuk diakui kelompoknya
 - Kebutuhan rohani yang meliputi kebutuhan agama, kebutuhan pendidikan, kebutuhan akan prestise atau gengsi dan sebagainya.
2. Sedangkan faktor ekstern (luar) yaitu faktor-faktor yang ada di luar individu yang bersangkutan yang mempengaruhi individu sehingga di dalam diri individu timbul dorongan-dorongan untuk berbuat sesuatu misalnya pengaruh dari lingkungan sendiri (Notoatmodjo, 2003).

2.6 Konsep Anak Usia Sekolah

2.6.1 Pengertian Tumbuh Kembang Anak

Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, atau ukuran, yang bisa diukur dengan ukuran berat (gram, kilogram) dan ukuran panjang (cm, meter), sedangkan perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dari seluruh bagian tubuh sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil berinteraksi dengan lingkungannya (Kania, 2006).

Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai proses pematangan. Pertumbuhan berdampak terhadap aspek fisik sedangkan perkembangan berkaitan dengan pematangan fungsi organ dan individu. Kedua kondisi tersebut terjadi sangat berkaitan dan saling mempengaruhi pada setiap anak (Supriasa, 2001).

2.6.2 Tahap Pencapaian Tumbuh Kembang Pada Anak Usia Sekolah

Menurut Hidayat (2008) pertumbuhan dan perkembangan pada masa sekolah akan mengalami proses percepatan pada umur 10-12 tahun, dimana pertumbuhan berat badan pertahun akan dapat 2,5 kg dan ukuran panjang tinggi badan sampai 5 cm per tahunnya. Pada usia sekolah ini secara umum aktivitas fisik pada anak semakin tinggi dan memperkuat kemampuan motoriknya. Pertumbuhan jaringan limfatik pada usia ini akan semakin besar bahkan melebihi jumlahnya orang dewasa.

Kemampuan kemandirian anak akan semakin dirasakan dimana lingkungan luar rumah dalam hal ini adalah sekolah cukup besar, sehingga beberapa masalah sudah mampu diatasi dengan sendirinya dan anak sudah mampu menunjukkan penyesuaian diri dengan lingkungan yang ada, rasa tanggung jawab dan percaya diri dalam tugas sudah mulai terwujud sehingga dalam menghadapi kegagalan maka anak sering kali dijumpai reaksi kemarahan atau kegelisahan, perkembangan kognitif psikososial, interpersonal, psikoseksual, moral dan spiritual sudah mulai menunjukkan kematangan pada masa ini. Secara khusus perkembangan pada masa ini anak banyak mengembangkan kemampuan interaksi sosial, belajar tentang nilai moral dan budaya dari lingkungan keluarganya dan mulai mencoba mengambil bagian dari kelompok untuk berperan, terjadi perkembangan secara lebih khusus lagi, terjadi perkembangan konsep diri, ketrampilan membaca, menulis serta berhitung, dan belajar menghargai di sekolah (Hidayat, 2008).

2.6.3 Teori Perkembangan Anak Usia Sekolah

1. Teori perkembangan Kognitif (Jean Piaget)

Dalam teori Jean Piaget anak usia sekolah memasuki tahapan kongkret yang terjadi pada umur (7-11 tahun) dengan perkembangan kemampuan sebagai berikut, anak sudah memandang realistik dunianya dan mempunyai anggapan yang sama dengan orang lain, sifat egosentrik sudah mulai hilang sebab anak mempunyai pengertian tentang keterbatasan diri sendiri, sifat pikiran sudah mempunyai dua pandangan atau disebut reversibilitas merupakan cara memandang dari arah berlawanan (kebalikan), sifat realistik tersebut belum sampai ke dalam pikiran dalam membuat suatu konsep atau hipotesis (Hidayat, 2008).

2. Teori Perkembangan Psikososial Anak (Erikson)

Pada usia sekolah anak memasuki tahap rajin dan rendah diri yang terjadi pada umur (6-12 tahun) dengan perkembangan sebagai berikut, anak selalu berusaha mencapai sesuatu yang diinginkan atau prestasinya sehingga pada babak usia ini adalah rajin dalam melakukan sesuatu akan tetapi apabila harapan pada anak ini tidak tercapai kemungkinan besar anak akan merasa rendah diri (Hidayat, 2008).

3. Tahap Perkembangan Psikoseksual Anak (Sigmund Freud)

Pada usia sekolah anak memasuki tahap laten berlangsung pada usia (5-12 tahun) dengan perkembangan sebagai berikut, kepuasan anak mulai terintegrasi, anak masuk dalam masa pubertas dan berhadapan langsung pada tuntutan sosial seperti suka berhubungan dengan kelompoknya atau teman sebayanya, dorongan libido mulai mereda (Hidayat, 2008).

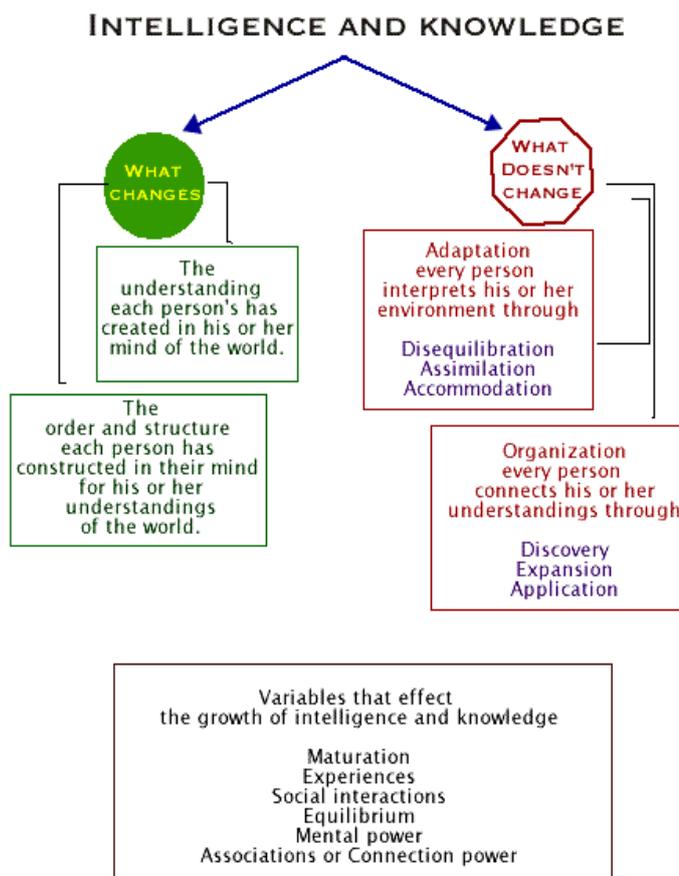
4. Tahap perkembangan Psikomoral Anak (Kohlberg)

Menurut Kohlberg, anak usia sekolah masuk dalam tahap orientasi masuk kelompok (hubungan dengan orang lain) pada tingkat pemikiran konvensional. Anak bertingkah laku yang dapat menyenangkan orang lain dan diterima orang lain (Hidayat, 2008).

2.7 Konsep Dasar Teori yang Mendukung Penelitian

2.7.1 Teori Belajar Jean Piaget

Teori belajar yang dikemukakan Piaget berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Proses kognitif menerima memungkinkan siswa untuk menempatkan suatu informasi pada suatu jaringan kognitif sehingga struktur kognitif tersebut semakin kaya, sementara proses kognitif menantang memungkinkan jaringan struktur kognitif yang ada semakin kuat hubungannya. Setiap tahap perkembangan intelektual tersebut dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengonstruksi pengetahuan.



Gambar 2.2 Teori Belajar Jean Piaget (Jean Piaget, 1983)

Dalam kaitannya dengan teori belajar konstruksivisme, Piaget yang dikenal sebagai konstruksivis pertama pengetahuan dibangun dalam pikiran anak. Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, akan tetapi melalui tindakan. Perkembangan kognitif anak bahkan bergantung kepada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran. Sementara akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga dengan demikian informasi tersebut mempunyai tempat. Sedangkan ekuilibrase adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga ekuilibrase dapat membuat seseorang menyatukan pengalaman luar dengan struktur di dalamnya.

Pandangan dari kalangan konstruktivisme yang lebih muktahir, yang dikembangkan dari teori Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan skemata yang dimilikinya. Dalam hal ini, belajar merupakan proses aktif untuk mengembangkan skemata sehingga pengetahuan terkait bagaikan jaring laba-laba dan bukan sekedar tersusun secara hirarki. Belajar merupakan proses membangun atau mengonstruksi pemahaman sesuai dengan kemampuan yang dimiliki seseorang. Dari pengertian diatas, dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor intern pada diri pembelajar dengan faktor ekstern atau lingkungan sehingga melahirkan suatu perubahan tingkah laku.