

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Masalah Gizi Anak Sekolah Dasar

Ada dua faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan status gizi anak di negara-negara berkembang, yaitu penyakit infeksi dan konsumsi makanan yang kurang memenuhi kebutuhan gizi. Gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam jangka pendek akan memengaruhi konsentrasi belajar dan prestasi belajar. Akibat jangka panjangnya adalah penurunan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Keadaan gizi atau status gizi yang baik akan menimbulkan derajat kesehatan yang optimal, dan akan membantu anak sekolah dalam meningkatkan kemampuan daya pikir dan performa belajar. Status gizi didefinisikan sebagai suatu keadaan kesehatan tubuh seseorang atau sekelompok orang yang diakibatkan oleh konsumsi penyerapan dan penggunaan zat gizi makanan (Gibson, 2005) (Hardinsyah & Supariasa, 2017).

Anak-anak sekolah di negara berkembang umumnya menderita kelaparan jangka pendek, kekurangan energi protein dan kekurangan iodium, vitamin A dan zat besi. Beberapa studi menemukan bahwa status gizi dan kesehatan berpengaruh penting pada kapasitas belajar anak-anak dan kinerja mereka di sekolah. Anak-anak sekolah yang kekurangan gizi tertentu dalam makanan mereka, terutama besi dan iodium atau yang menderita kekurangan energi-protein, kelaparan dan atau infeksi parasit atau

penyakit lain tidak memiliki kapasitas yang sama untuk belajar seperti anak-anak yang sehat dan gizinya baik (Cueto, 2008) (Hardinsyah & Supariasa, 2017). Sehingga perlu diadakannya penelitian mengenai pengertian dari gizi seimbang yaitu salah satunya adalah “Isi Piringku” dalam mengurangi masalah gizi pada siswa sekolah dasar. Terdapat beberapa upaya pencegahan dari masalah gizi tersebut seperti mengutamakan prinsip preventif dan promotif dengan melakukan promosi-promosi kesehatan. Selain itu, dapat menerapkan Pedoman Gizi Seimbang yang difokuskan pada peningkatan konsumsi sayur dan buah, pangan hewani dengan mengurangi lemak serta minyak dan membatasi gula dan garam untuk penanggulangan masalah-masalah gizi yang dialami oleh anak sekolah dasar.

2. Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan adalah segala bentuk kombinasi pendidikan kesehatan dan intervensi yang terkait dengan ekonomi, politik dan organisasi, yang dirancang untuk memudahkan perubahan perilaku dan lingkungan yang kondusif bagi kesehatan (Kholid, 2014). Kegiatan-kegiatan promosi kesehatan berarti membangun kebijakan publik berwawasan kesehatan (*build healthy public policy*) (Waryana, 2016). Promosi kesehatan merupakan revitalisasi pendidikan kesehatan pada masa lalu, dimana dalam konsep promosi kesehatan bukan hanya proses penyadaran masyarakat dalam bidang kesehatan saja, melainkan juga upaya bagaimana mampu menjembatani adanya perubahan perilaku seseorang (Mubarak, Chayatin, Rozikin, & Supradi, 2007). Menurut Notoatmodjo (2007) promosi kesehatan adalah

proses untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatannya. Promosi kesehatan lebih dari sekadar perawatan kesehatan karena menempatkan kesehatan supaya mereka sadar akan konsekuensi kesehatan dari keputusan kesehatan. Promosi kesehatan menciptakan kondisi hidup dan kondisi kerja yang aman, yang menstimulasi, memuaskan dan menyenangkan (Waryana, 2016). Promosi kesehatan terdiri dari komunikasi (penyuluhan), pemberdayaan masyarakat (pemberdayaan sosial) dan *training*.

Promosi kesehatan mengupayakan agar perilaku individu, kelompok, atau masyarakat mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan kesehatan. Intervensi perlu dilakukan diagnosis atau analisis terhadap masalah perilaku supaya lebih efektif. Konsep umum yang digunakan untuk mendiagnosis perilaku adalah konsep dari Lawrence Green (1980). Menurut Green, perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu:

a. Faktor Predisposisi (*Predisposing Factors*)

Faktor ini mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial, ekonomi, dan sebagainya.

b. Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*)

Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat.

c. Faktor Penguat (*Reinforcing Factor*)

Faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, sikap dan perilaku petugas termasuk petugas kesehatan. Undang-undang juga diperlukan untuk memperkuat perilaku masyarakat.

(Notoatmodjo, 2007)

Berdasarkan Notoatmodjo (2010), Promosi kesehatan di sekolah merupakan langkah yang strategis dalam upaya peningkatan kesehatan masyarakat, karena hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa:

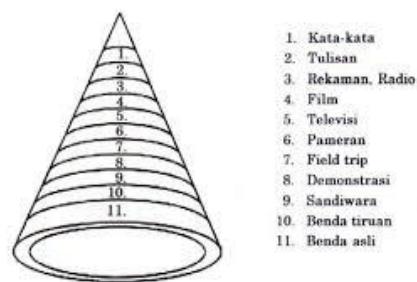
- a. Sekolah merupakan lembaga yang sengaja didirikan untuk membina dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik fisik, mental, moral, maupun intelektual.
- b. Promosi kesehatan melalui komunitas sekolah ternyata paling efektif diantara upaya kesehatan masyarakat yang lain, khususnya dalam pengembangan perilaku hidup sehat, karena:
 - 1) Anak usia sekolah (6 tahun – 18 tahun) mempunyai persentase yang paling tinggi dibandingkan dengan kelompok umur yang lain.
 - 2) Sekolah merupakan komunitas yang telah terorganisasi, sehingga mudah dijangkau dalam rangka pelaksanaan usaha kesehatan masyarakat.
 - 3) Anak sekolah merupakan kelompok yang sangat peka untuk menerima perubahan atau pembaruan, karena kelompok anak sekolah sedang berada dalam taraf pertumbuhan dan perkembangan. Pada taraf ini anak dalam kondisi peka terhadap stimulus sehingga mudah dibimbing,

diarahkan dan ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, termasuk kebiasaan hidup sehat.

3. Media

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemampuan *audience* sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri *audience* (Kholid, 2014). Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Mubarak, Chayatin, Rozikin, & Supradi, 2007). Untuk menyampaikan pengetahuan agar dapat berlangsung secara efektif pada proses pembelajaran dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang komprehensif (Waryana, 2016). Acuan yang digunakan sebagai penggunaan media adalah Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*). Kerucut Pengalaman Dale dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerucut Edgar Dale

Dari kerucut pada Gambar 1. dapat dilihat bahwa lapisan yang paling dasar adalah benda asli dan yang paling atas adalah kata-kata. Hal ini berarti bahwa dalam proses pendidikan, benda asli mempunyai intensitas yang paling tinggi untuk mempersepsikan bahan pendidikan/pengajaran. Sedangkan penyampaian bahan yang hanya dengan kata-kata saja sangat kurang efektif atau intensitasnya paling rendah (Notoatmodjo, 2007).

b. Fungsi Media

Dalam Kholid (2014), media memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para *audience*.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang promosi.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara *audience* dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Kholid (2014) jenis media ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Ditinjau dari bentuknya, terdapat berbagai jenis media pembelajaran, di antaranya:

- 1) Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
- 2) Media Auditif: radio, tape recorder, laboratorium bahasa dan sejenisnya.
- 3) *Projected still media*: slide, over head projector (OHP), *in focus* dan sejenisnya.
- 4) *Projected motion media*: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), computer dan sejenisnya.

Robert Heinich (1996) menyebutkan macam-macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media nonproyeksi seperti foto, diagram, display dan model
- 2) Media proyeksi seperti slide, *overhead transparency* (OHT), proyeksi computer

- 3) Media audio seperti kaset dan compact disk (CD)
- 4) Media bergerak seperti video dan film
- 5) Pembelajaran yang dimediasi computer
- 6) Multimedia dan hypermedia berbasis computer
- 7) Media seperti radio dan televisi digunakan untuk pembelajaran jarak jauh

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Dalam Kholid (2014) menyebutkan terdapat tiga ciri media pembelajaran yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada *audience* dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-laps recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive property*)

Ciri distributif suatu media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar *audience* dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

e. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Keberhasilan media dalam proses pembelajaran tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan dan karakteristik penerima pesan (Kholid, 2014). Secara operasional terdapat pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, antara lain:

- 1) *Acces*, kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media dengan mempertimbangkan apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh *audience*.
- 2) *Cost*, biaya juga harus menjadi bahan pertimbangan dengan memperhatikan aspek manfaat.
- 3) *Technology*, dalam memilih media kita perlu memerhatikan teknologi yang ada, apakah teknisnya mudah untuk digunakan atau tidak.
- 4) *Interactivity*, media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- 5) *Organization*, dukungan organisasi juga penting untuk dipertimbangkan, apakah media tersebut didukung oleh ketua organisasi atau tidak.
- 6) *Novelty*, kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi *audience*.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Selain kriteria tersebut, terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan atau standard kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Penyaji terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

f. Media Promosi Kesehatan

Yang dimaksud dengan media promosi kesehatan pada hakikatnya adalah alat bantu pendidikan atau AVA seperti telah diuraikan. Disebut media promosi kesehatan karena alat-alat tersebut merupakan saluran (*channel*) untuk menyampaikan informasi kesehatan dan karena alat-alat tersebut digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien. Berdasarkan fungsinya sebagai penyalur pesan-pesan kesehatan, media ini dibagi menjadi 3, yakni media cetak, media elektronik dan media papan (Notoatmodjo, 2007).

1) Media Cetak

Media cetak sebagai alat bantu menyampaikan pesan-pesan kesehatan sangat bervariasi, antara lain sebagai berikut:

- a) *Booklet*, ialah suatu media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar.

- b) *Leaflet*, ialah bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat. Isi informasi dapat dalam bentuk kalimat maupun gambar, atau kombinasi.
- c) *Flyer* (selebaran), bentuknya seperti *leaflet*, tetapi tidak berlipat.
- d) *Flip chart* (lembar balik), media penyampaian pesan atau informasi kesehatan dalam bentuk lembar balik. Biasanya dalam bentuk buku di mana tiap lembar (halaman) berisi gambar peragaan dan lembaran baliknya berisi kalimat sebagai pesan atau informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut.
- e) Rubrik atau tulisan-tulisan pada surat kabar atau majalah yang membahas suatu masalah kesehatan, atau hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan.
- f) Poster ialah bentuk media cetak yang berisi pesan atau informasi kesehatan, yang biasanya ditempel di tembok-tembok, di tempat-tempat umum, atau di kendaraan umum.
- g) Foto yang mengungkapkan informasi kesehatan.

2) Media Elektronik

Media elektronik sebagai sasaran untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi kesehatan berbeda-beda jenisnya, antar lain:

- a) Televisi, penyampaian pesan atau informasi kesehatan melalui media televise dapat dalam bentuk sandiwara, sinetron, forum diskusi atau tanya jawab sekitar masalah kesehatan, pidato (ceramah), TV *Spot*, kuis atau cerdas cermat dan sebagainya.

- b) Radio, penyampaian pesan atau informasi kesehatan melalui radio juga dapat bermacam-macam bentuknya, antara lain obrolan (tanya jawab), sandiwara radio, ceramah, *radio spot* dan sebagainya.
- c) Video, penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan dapat melalui video.
- d) *Slide*, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi kesehatan.
- e) Film strip, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan.

3) Media Papan (*Billboard*)

Papan (*billboard*) yang dipasang di tempat-tempat umum dapat diisi dengan pesan-pesan atau informasi-informasi kesehatan. Media papan di sini juga mencakup pesan-pesan yang ditulis pada lembaran seng yang ditempel pada kendaraan-kendaraan umum (bus dan taksi).

4. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca inderanya (Mubarak, Chayatin, Rozikin, & Supradi, 2007). Selain itu pengetahuan merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh dari mata dan telinga (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan juga diperoleh dari pendidikan, pengalaman diri

sendiri maupun pengalaman orang lain, media massa maupun lingkungan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain terpenting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang disadari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak disadari oleh pengetahuan (Sunaryo, 2004). Bertambahnya pengetahuan merupakan salah satu tanda terjadinya proses belajar. Syarat terjadinya proses belajar adalah retensi atau daya ingat. Hasil evaluasi menunjukkan adanya perubahan positif pada pengetahuan dan sikap, namun perubahan perilaku siswa belum sepenuhnya terlihat. Oleh karena, sesuatu yang dipelajari oleh seseorang akan cenderung menurun secara logaritmik dari waktu ke waktu, retensi dalam waktu 1 jam sekitar 42% hasil belajar menurun. Tanpa pengetahuan, seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi (Waryana, 2016).

b. Tingkat Pengetahuan

Berdasarkan Kholid (2014), tingkat pengetahuan seseorang secara rinci terdiri dari enam tingkatan, yaitu :

1) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya termasuk mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsang yang telah diterima. Tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami (*Comprehension*)

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

3) Aplikasi (*Application*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi *real* (sebenarnya).

4) Analisis (*Analysis*)

Adalah kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek di dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu dengan yang lain.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan pengetahuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang telah ada.

c. Perkembangan Pengetahuan

Menurut Piaget, perkembangan kognitif (inteleksi) itu meliputi empat tahap atau periode, yaitu seperti tampak pada Tabel 1 (Jatmika, 2005).

Tabel 1. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

Periode	Usia	Deskripsi Perkembangan
1. Sensorimotor	0 – 2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflex-refleks sederhana, seperti: menggenggam atau mengisap.
2. Praoperasional	2 – 6 tahun	Anak mulai menggunakan symbol-simbol untuk mempresentasi dunia (lingkungan) secara kognitif. Symbol-simbol itu seperti: kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).
3. Operasi Konkret	6 – 11 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.
4. Operasi Formal	11 tahun sampai dewasa	Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Di sini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah dapat berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.

Pada usia 6 – 11 tahun anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis dan menghitung). Kemampuan intelektual pada masa

ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Kepada anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis dan berhitung. Usia tersebut juga merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*) (Yusuf, 2010). Sehingga pada usia 6-11 tahun dapat diberikan media bacaan komik. Bagi anak, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik. sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut. Oleh karena itu, komik yang dapat memberikan gambaran konkrit pendidikan gizi merupakan salah satu media pilihan untuk siswa (Sitasari & Trisurini, 2018).

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pengalaman, pendidikan, instruksi verbal, penerimaan informasi verbal dari pihak lain, pekerjaan, umur, informasi, dan media. Masing-masing faktor tidak berdiri sendiri seringkali merupakan gabungan dari beberapa faktor. Informasi yang dapat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang dapat diperoleh dari berbagai cara misalnya dari media cetak dan media elektronik (Notoatmodjo, 2005).

5. Sikap

Sikap adalah respons 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). Fungsi sikap belum merupakan tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi perilaku (tindakan) atau reaksi tertutup. Menurut Allport (1954) sikap itu terdiri dari tiga komponen pokok, yang pertama kepercayaan atau keyakinan, ide, dan konsep terhadap objek. Kedua, kehidupan emosional atau evaluasi orang terhadap objek. Ketiga, kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*). Ketiga komponen tersebut secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*) (Notoatmodjo, 2010).

Notoatmodjo (2010) menyatakan seperti halnya pengetahuan, sikap juga mempunyai tingkat-tingkat berdasarkan intensitasnya, sebagai berikut:

- a. Menerima (*receiving*), diartikan bahwa seseorang atau subjek mau menerima stimulus yang diberikan (objek).
- b. Menanggapi (*responding*), diartikan memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan atau objek yang dihadapi.
- c. Menghargai (*valuing*), diartikan subjek, atau seseorang memberikan nilai yang positif terhadap objek atau stimulus, dalam arti membahasnya dengan orang lain dan bahkan mengajak atau mempengaruhi atau menganjurkan orang lain merespons.
- d. Bertanggung jawab (*responsible*), sikap yang paling tinggi tingkatannya adalah bertanggungjawab terhadap apa yang telah diyakininya. Seseorang

yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinannya, dia harus berani mengambil risiko bila ada orang lain yang mencemoohkan atau adanya risiko lain.

6. Komik

a. Pengertian Komik

Komik adalah istilah umum yang digunakan untuk menunjuk pada rangkaian gambar secara berurutan. Komik menghadirkan kisah dalam sebuah panel (area yang berisi dari cerita yang akan disajikan) (Duncan & Smith (2009) dalam Arimurti (2012)). Cerita-cerita sederhana yang disajikan dalam komik mudah ditangkap dan dipahami oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Komik merupakan alat bantu lihat (*visual aids*) yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. *Visual aids* menstimulus indera pengelihatan pada waktu terjadinya proses pendidikan. Notoatmodjo (2003) mengatakan bahwa menurut berbagai penelitian para ahli, indera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata. Pengetahuan manusia yang diperoleh melalui mata kurang lebih mencapai 75%-87% sedangkan 13-25% lainnya diperoleh melalui indera lain.

Komik adalah sumber dari inspirasi seorang komikus dalam menyampaikan cerita atau berita aktual yang sedang terjadi. Akan tetapi, komik juga menjadi wadah pembelajaran bagi anak-anak yang dikemas sangat menarik minat membaca. Komik menjadi sebuah media yang penyampaian isi dituangkan ke dalam gambar sederhana namun tetap

memiliki makna yang sangat luas yang menggabungkan pola pikir intelektual dan artistik seni. Sebuah komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, selain memiliki fungsi menghibur, sebuah komik pun juga harus memiliki fungsi yang mengedukasi para pembacanya, selalu memiliki pesan moral yang ingin disampaikan. Kedudukan komik makin berkembang dengan baik di masyarakat yang sudah menyadari nilai komersial dan edukatif yang dibawanya (Bonnet, 1998).

Komik dalam peran sebagai media edukasi memiliki pengaruh yang besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi (Maharsi, 2011). Peran komik dalam edukasi dapat ditemukan seperti di buku buku pelajaran TK yang menggunakan komik sebagai salah satu materi dalam pemberian informasi. Penggunaan gambar pada buku pelajaran dinilai mampu untuk menyalurkan informasi yang mudah untuk dipahami walaupun yang ditampilkan dengan gambar yang sederhana. Maharsi (2011) mengatakan bahwa komik mampu memberikan nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kecerdasan mental, nalar, dan spiritual. Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005).

b. Bentuk dan Jenis Komik

Bonnet (1998) mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku

komik dengan istilah *comic books*. Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi (Maharsi, 2011).

1) Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya.

Komik strip lainnya adalah komik strip kartun. Biasanya komik strip jenis ini menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Bonnet (1998) menyebutkan bahwa jenis komik kartun ini sebagai komik intelektual.

2) Buku Komik

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Dalam penyampaian pesan dalam sebuah komik, gambar maupun ilustrasi merupakan elemen yang penting. Gambar dapat menjadi pintu gerbang bagi pembaca untuk masuk ke cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu pertimbangan yang matang

diperlukan baik dalam memilih gambar maupun cara menampilkannya. Gambar yang baik harus dapat mendeskripsikan artikel yang disampaikan secara cepat dan efektif, relevan dengan konteks yang disampaikan, memiliki makna yang terkandung di dalamnya yang dapat memengaruhi emosi pembaca.

Seiring perkembangan dunia informatika, selain buku cetak, kini dikenal juga istilah *e-book* (buku elektronik), *e-magazine* (majalah elektronik) seperti website dan blog. Pada umumnya buku komik disajikan tidak terlalu tebal dan dengan ukuran yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk dibawa.

3) Novel Grafis

Komik jenis ini adalah komik yang menampilkan cerita yang memiliki tema yang serius. Bobot cerita novel grafis disajikan lebih kepada konsumen yang sudah dewasa. Cerita yang disajikan pun layaknya sebuah novel dan disajikan dengan gambar menyerupai buku komik.

c. Fungsi Komik

Komik digunakan dalam media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Menurut Trimo (1997) ada beberapa kelebihan penggunaan komik, yaitu mampu menambah perbendaharaan kata pembacanya, mempermudah merumuskan hal-hal abstrak, dan mengembangkan minat baca anak (Lestari, Putri C, & Yuniarti, 2009). Sementara itu, menurut Indriana (2011) komik sebagai

media grafis memiliki keunggulan, yaitu mampu menarik perhatian, memperjelas penyampaian ide, dan mengilustrasikan informasi sehingga mudah diingat.

d. Unsur-unsur Komik

Menurut Suhandang dan Kusnadi (1985) terdapat dua unsur penting dalam sebuah komik, yaitu konsep cerita dan estetika. Konsep cerita yang terdapat dalam komik meliputi jenis cerita atau titik tolak cerita, waktu dan tempat kejadian cerita tersebut, serta konsep karakter dan tokoh yang akan ditampilkan dalam cerita.

7. Pesan Gizi pada Isi Piringku



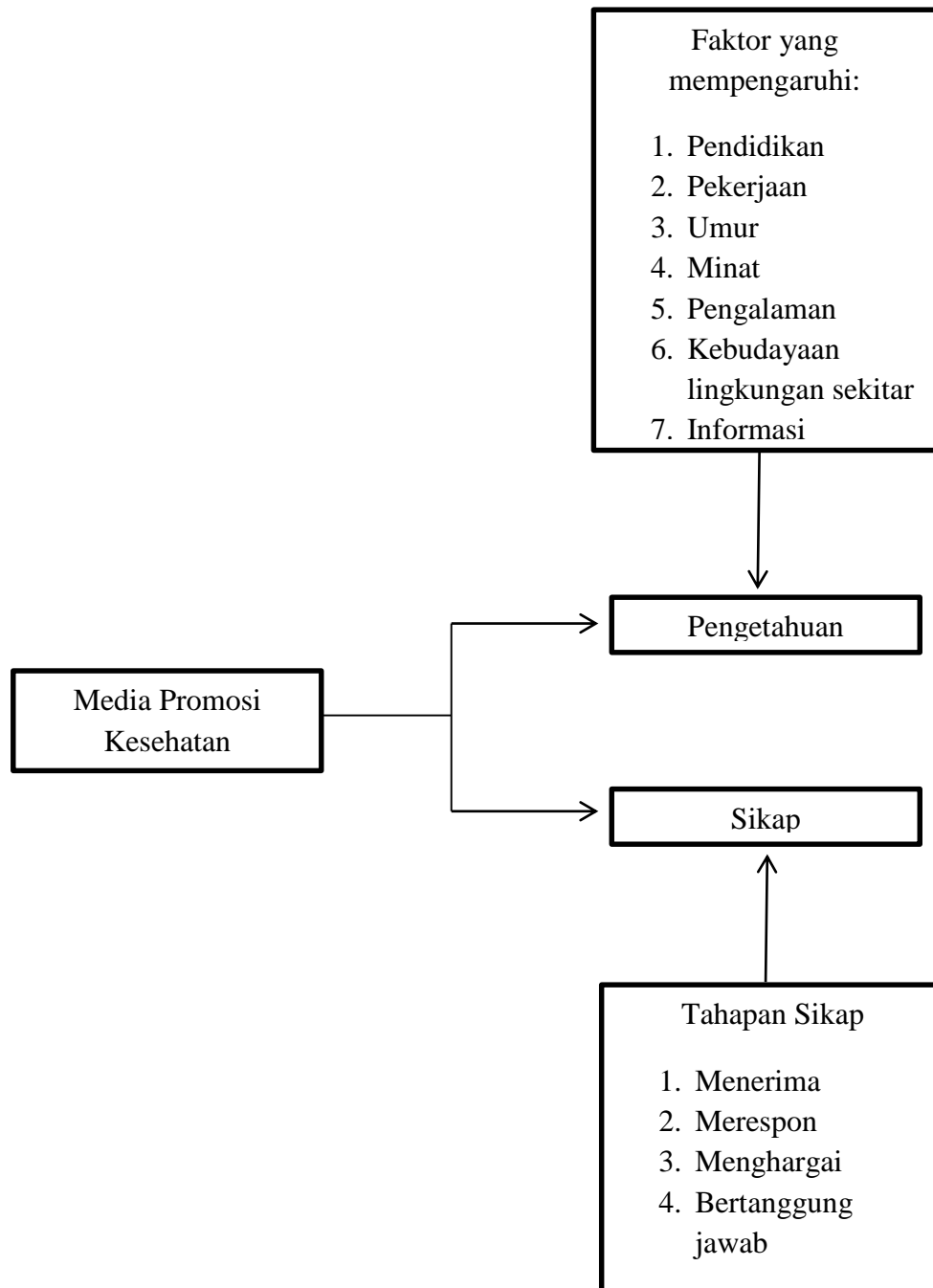
Gambar 2. Piring Makanku: Sajian Sekali Makan

Menurut Permenkes RI No. 41 Tahun 2014, piring makanku sajian sekali makan, dimaksudkan sebagai panduan yang menunjukkan sajian makanan dan minuman pada setiap kali makan (misal sarapan, makan siang dan makan malam). Visual Piring Makanku ini menggambarkan anjuran makan sehat dimana separoh (50%) dari total jumlah makanan setiap kali makan adalah sayur dan buah dengan proporsi 1/3 bagian buah-buahan, 2/3 sayuran dan separoh (50%) lagi adalah makanan pokok dan lauk-pauk dengan

proporsi $\frac{1}{3}$ lauk pauk dan $\frac{2}{3}$ makanan pokok. Piring Makanku juga menganjurkan makan bahwa porsi sayuran harus lebih banyak dari porsi buah, dan porsi makanan pokok lebih banyak dari porsi lauk-pauk. Piring makanku juga menganjurkan perlu minum setiap kali makan, bisa sebelum, ketika atau setelah makan. Meskipun gambar gelas hanya satu buah dalam visual ini, tidak berarti bahwa minum dalam satu kali makan hanya satu gelas, bisa saja disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya segelas sebelum makan dan segelas lagi setelah makan.

Makan dan minum tidak ada artinya bila tidak bersih dan aman termasuk tangan dan peralatan makan. Oleh karena itu sejalan dengan prinsip gizi seimbang makan dalam visual Piring Makanku juga dianjurkan untuk cuci tangan sebelum dan sesudah makan. Karena Piring Makanku adalah panduan setiap kali makan, maka tidak diperlukan anjuran aktivitas fisik dan pemantauan berat badan. Kedua hal ini cukup divisualkan pada gambar Tumpeng Gizi Seimbang.

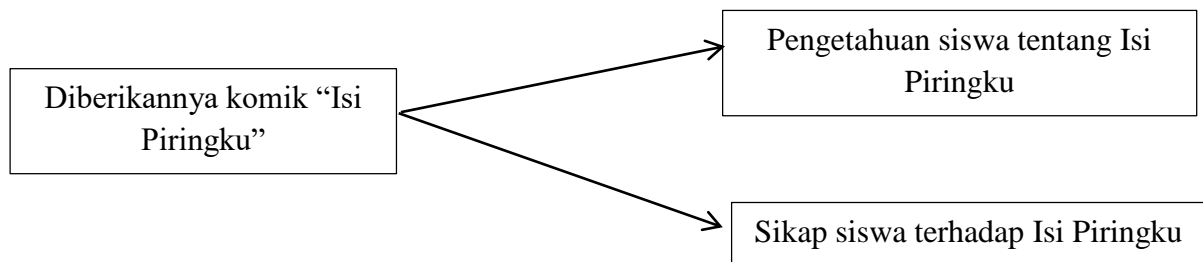
B. Kerangka Teori



Gambar 3. Kerangka Teori

Sumber : Notoatmodjo (2003), Notoatmodjo (2007), Kholid (2014)

C. Kerangka Konsep



Gambar 4. Kerangka Konsep
Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Komik Tentang Isi Piringku sebagai
Media Edukasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Sekolah Dasar

D. Hipotesis Penelitian

1. Penggunaan media komik tentang isi piringku berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar.
2. Penggunaan media komik tentang isi piringku berpengaruh terhadap peningkatan sikap siswa sekolah dasar.