

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian**

Media adalah alat dalam sistem pembelajaran. Dikutip dari buku *Media & Teknologi* (Dr. Muh Yaumi, 2018 : 5), media (singular medium) berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.

Santoso S. Hamidjojo mengatakan bahwa media adalah segala bentuk perantara penyebar ide atau gagasan sehingga dapat samapi pada penerima. Sedangkan McLuhan mengemukakan bahwa media adalah sarana yang disebut pula *channel*, karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu, kini dengan bantuan media batas-batas itu hamper menjadi tidak ada.

###### **b. Klasifikasi**

Terdapat banyak sekali jenis media yang digunakan dalam penyampaian informasi maupun proses pembelajaran. Beberapa macam jenis media tersebut antara lain :

- 1) Media grafis, seperti diagram, grafik, gambar, foto, poster, dan lain-lain. Media grafis sering disebut sebagai media dua dimensi, dimana media tersebut hanya memiliki ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model. Model yang digunakan antara lain model padat (Soil Model), model penampang model susun, model kerja, *mock*, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi, seperti LCD, film, slide, dan lain-lain. Media pembelajaran jenis ini biasa digunakan dalam proses perkuliahan.
- 4) Media pembelajaran dengan lingkungan.

Bretz dan Briggs mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi empat kelompok, yaitu :

- 1) Media Audio

Media audio berfungsi menyalurkan informasi dari informan ke penerima. Media audio mengandalkan indera pendengaran. Contoh media audio antara lain radio, telepon, *tape recorder*, dll.

- 2) Media Visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan.

Media visual dibagi menjadi dua, yaitu :

- a) Media visual diam

Contoh : foto, gambar, poster, komik, diagram, ilustrasi, dll.

- b) Media visual gerak

Contoh : proyeksi

- 3) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Media audio visual dibedakan menjadi dua macam, yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak.

#### 4) Media serbaneka

Media serbaneka adalah media yang penggunaannya disesuaikan dengan kondisi di suatu daerah seperti di sekolah atau di lokasi lain di masyarakat yang dapat dimanfaatkan menjadi media pengajaran. Contohnya papan tulis dll.

#### c. Manfaat

Manfaat utama dari media pembelajaran adalah untuk membantu orang lain khususnya siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Menurut Hamalik (1986), pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Selain manfaat yang dikemukakan oleh Hamalik, masih banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tersebut antara lain :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arysad, 2007).

## **2. Media Video Animasi**

Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Video animasi merupakan media audio visual yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Video animasi termasuk dalam media audio visual yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajaran. Pemilihan media video animasi

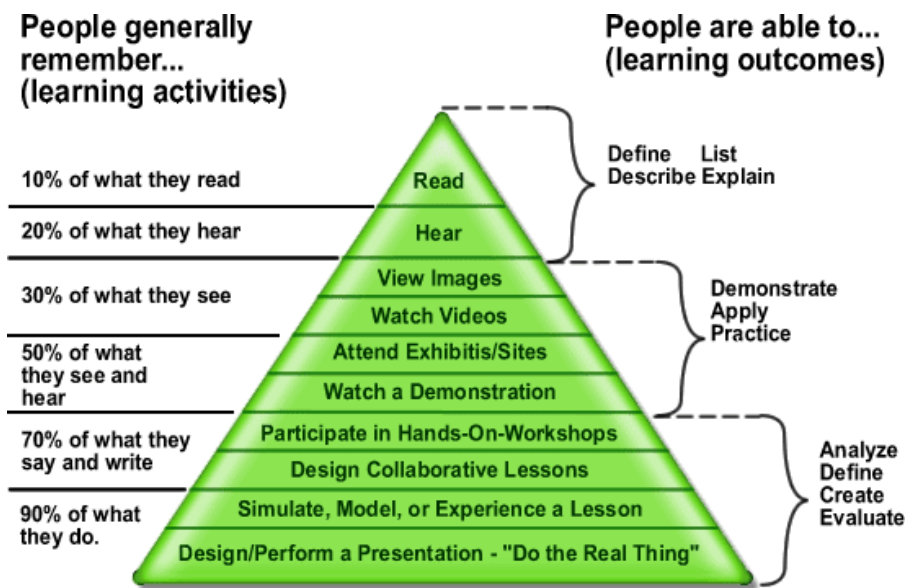
ini dikarenakan media video animasi memiliki berbagai kelebihan, diantaranya yaitu :

- a. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
- b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- d. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
- e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa (Rusman dkk, 2012).

Jenis-jenis media video animasi:

- a. Animasi tradisional
- b. Animasi 2 dimensi
- c. Animasi 3 dimensi
- d. *Motion graphic*
- e. *Stop motion*

Edgar Dale menyatakan bahwa untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, ia menggambarannya dalam sebuah kerucut yang dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media yang sesuai, untuk memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut Edgar Dale digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

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

### 3. Pengetahuan

#### a. Pengertian

Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil pengindraan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui pancaindra yang

dimilikinya. Panca indra manusia guna pengindraan terhadap objek yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. Pada waktu pengindraan untuk menghasilkan pengetahuan tersebut dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan (Notoatmodjo, 2014). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Ada banyak faktor yang mempengaruhi pengetahuan pada seorang individu. Menurut Notoatmodjo (2007), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain adalah sebagai berikut :

1) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Seseorang yang memiliki pendidikan tinggi akan cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media massa.

2) Media massa/informasi

Media dalam penyampaian informasi merupakan tugas utama, media massa juga membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang.

3) Sosial budaya dan ekonomi

Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4) Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berbeda dalam lingkungan tersebut.

5) Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

6) Usia

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia, maka akan bertambah pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin baik.

c. Tingkat Pengetahuan

Menurut Mubarak, dkk (2007), enam tingkatan pengetahuan antara lain sebagai berikut :

- 1) Tahu (*know*)
- 2) Memahami (*comprehension*)
- 3) Aplikasi (*application*)
- 4) Analisis (*analysis*)



- 5) Sintesis (*synthesis*)
- 6) Evaluasi (*evaluation*)

#### 4. Sikap

##### a. Pengertian sikap

Sikap adalah merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek (Notoatmodjo, 2003).

Sikap dibagi menjadi beberapa tingkatan :

- 1) Menerima (*receiving*), yaitu subjek mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan.
- 2) Merespon (*responding*), yaitu berupa memberikan jawaban apabila diberi pertanyaan, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 3) Menghargai (*valuating*), yaitu dapat berupa mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.
- 4) Bertanggung jawab (*responsible*), yaitu bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya (Notoadmodjo, 2007).

##### b. Komponen sikap

Dilihat dari strukturnya, sikap terdiri atas tiga komponen yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif.

###### 1) Komponen kognitif

Komponen kognitif berisi persepsi, kepercayaan, dan *stereotype* yang dimiliki individu mengenai sesuatu.

###### 2) Komponen afektif

Komponen afektif melibatkan perasaan atau emosi.

3) Komponen konatif

Komponen konatif atau kecenderungan bertindak (berperilaku) dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap

Sikap sosial terbentuk oleh adanya interaksi sosial. Berbagai faktor mempengaruhi pembentukan sikap, antara lain pengalaman pribadi, kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan lembaga agama.

1) Pengalaman pribadi

Tidak adanya pengalaman dengan suatu objek cenderung akan membentuk sikap negatif. Sebaliknya, adanya pengalaman dengan suatu objek akan menimbulkan adanya tanggapan dan penghayatan.

2) Kebudayaan

Kebudayaan sangat berpengaruh pada pembentukan sikap. Apabila seseorang hidup dalam masyarakat yang menjunjung tinggi sifat-sifat bela negara, maka sifat positif terhadap sifat-sifat tersebut juga terbentuk.

3) Media massa

Informasi yang disampaikan melalui berbagai sarana informasi yang berbentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lain-lain memberikan landasan kognitif bagi terbentuknya sikap.

4) Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Lembaga pendidikan dan lembaga agama berfungsi menanamkan konsep moral dalam diri individu. Nilai-nilai yang dikembangkan melalui pendidikan dan ajaran agama tersebut diharapkan akan terwujud dalam tindakan sehari-hari.

## 5. Ilmu Gizi

Istilah “gizi” berasal dari bahasa Arab “*ghidza*” yang berarti makanan, dalam bahasa Inggris dikenal dengan *nutrition* yang berarti bahan makanan atau zat gizi. Zat gizi adalah ikatan kimia yang diperlukan tubuh untuk melakukan fungsinya, yaitu menghasilkan energi, membangun dan memelihara jaringan, serta mengatur proses-proses kehidupan (Almatsier, 2001).

Gizi yang optimal harus didapatkan seseorang mulai awal kehidupannya. Status gizi yang baik dan optimal terjadi bila tubuh kita memperoleh cukup zat gizi yang digunakan secara efisien, sehingga memungkinkan tubuh kita untuk mendapatkan pertumbuhan fisik, perkembangan otak, kemampuan kerja, dan kesehatan secara umum dengan optimal (Almatsier, 2001).

Pengetahuan gizi meliputi pengetahuan tentang pemilihan bahan makanan dan konsumsi sehari-hari dengan baik dan memberikan semua zat gizi yang dibutuhkan untuk fungsi normal tubuh. Pemilihan dan konsumsi bahan makanan berpengaruh terhadap status gizi seseorang. Status gizi baik atau optimal terjadi apabila tubuh memperoleh cukup zat gizi yang dibutuhkan tubuh. Status gizi kurang terjadi apabila tubuh mengalami

kekurangan satu atau lebih zat gizi esensial. Sedangkan status gizi lebih terjadi apabila tubuh memperoleh zat gizi dalam jumlah yang berlebihan sehingga menimbulkan efek yang membahayakan (Almatsier, 2001).

## **6. Gizi Seimbang**

### **a. Pedoman Gizi Seimbang (PGS)**

Gizi seimbang adalah susunan makanan sehari-hari yang mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh yaitu jenis kelamin, umur dan status kesehatan. Gizi seimbang bagi anak sekolah dipenuhi setiap hari dengan makanan yang beraneka ragam. Perubahan komposisi tubuh dan peningkatan aktivitas fisik anak sekolah memerlukan asupan gizi seimbang. Secara umum menu makanan yang seimbang dengan komposisi energi dari karbohidrat 50% - 65%, protein 10% - 20%, dan lemak 20% - 30%.

Selain gizi seimbang, pada anak-anak, pola asuh yang baik akan memberikan pengaruh yang baik pula terhadap status gizinya. Pola asuh yang baik akan memperhatikan kecukupan asupan zat gizi dan pencegahan terjadinya penyakit. Selanjutnya pola asuh, asupan gizi dan kejadian penyakit infeksi sangat dipengaruhi oleh akar masalah, yang meliputi faktor sosial, ekonomi dan budaya.

Untuk mendukung keberhasilan gizi seimbang, disusunlah Pedoman Gizi Seimbang (PGS). Pedoman gizi seimbang merupakan penyempurnaan pedoman-pedoman yang lama dan memiliki empat pilar prinsip dalam mewujudkan tujuannya, meliputi: konsumsi makanan beragam,

membiasakan perilaku hidup bersih, melakukan aktifitas fisik, serta mempertahankan dan memantau berat badan dalam batas normal.

Terdapat sepuluh pesan yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari demi tercapainya gizi seimbang. Pesan-pesan tersebut antara lain :

- 1) Syukuri dan nikmati aneka ragam makanan.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber makanan. Tubuh memerlukan zat gizi, serat, serta substansi bioaktif, oleh karena itu sebaiknya konsumsi makanan yang beragam dan lengkap antara lain makanan pokok, lauk hewani, lauk nabati, sayur, dan buah.

- 2) Banyak makan sayuran dan buah-buahan.

Anjuran untuk konsumsi sayuran dan buah-buahan yaitu dua porsi sayur dan dua hingga tiga porsi buah setiap hari.

- 3) Biasakan konsumsi lauk pauk yang mengandung protein tinggi.

Perlu diperhatikan pula kandungan lemak yang terkandung dalam lauk pauk. Sebaiknya konsumsi lauk pauk yang termasuk dalam kategori rendah lemak.

- 4) Biasakan konsumsi aneka ragam makanan pokok.

Sebagian besar masyarakat Indonesia mengkonsumsi nasi sebagai makanan pokok. Namun, alangkah lebih baik apabila mengkonsumsi beragam jenis makanan pokok. Beragam zat gizi dapat ditemukan dari berbagai macam makanan pokok.

- 5) Batasi konsumsi panganan manis, asin, dan berlemak.

Konsumsi makanan yang mengandung manis, asin, dan lemak berlebihan akan berisiko menimbulkan berbagai macam penyakit. Oleh sebab itu, terdapat anjuran batas konsumsi gula, garam, dan lemak per hari. Anjuran batas konsumsi gula yaitu empat sendok makan (50 g), garam satu sendok teh (5 g), dan lemak lima sendok makan (67 g).

6) Biasakan sarapan.

Makan pagi adalah makan yang paling penting. Pemenuhan kebutuhan pada pagi hari akan menunjang kinerja aktivitas yang dilakukan sehari. Kebiasaan meninggalkan sarapan akan menimbulkan konsumsi makanan yang berlebihan pada siang hari.

7) Biasakan minum air putih yang cukup dan aman.

Asupan air putih yang dianjurkan adalah 8-10 gelas per harinya. Konsumsi air putih yang cukup akan membantu fungsi ginjal dan mampu menggantikan cairan tubuh yang hilang.

8) Biasakan membaca label pada kemasan pangan.

Membaca label pada kemasan pangan memudahkan kita untuk memilih bahan pangan yang sehat, aman, dan bernilai gizi seimbang.

9) Cuci tangan dengan sabun dengan air mengalir.

Mencuci tangan sebelum makan adalah salah satu upaya kesehatan untuk mencegah masuknya mikroorganisme masuk ke dalam tubuh.

10) Lakukan aktivitas fisik yang cukup dan pertahankan berat badan ideal.

Banyak aktivitas ringan yang dapat dilakukan, salah satunya adalah dengan berjalan kaki. Anjuran melakukan aktivitas fisik ringan dalam

seharinya adalah 5-10 menit dan aktivitas sedang 30 menit. Anjuran untuk berolahraga adalah tiga kali dalam seminggu (Kemenkes, 2019).

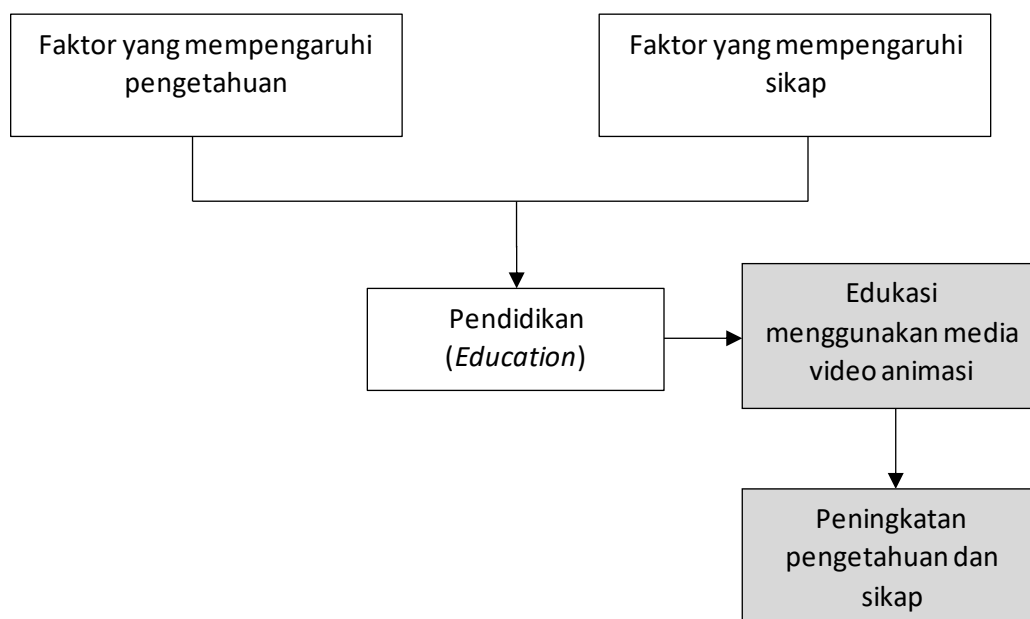
b. Angka Kecukupan Gizi Anak

Anak-anak membutuhkan kandungan gizi yang cukup, seperti energi dan protein. Energi merupakan salah satu hasil metabolisme karbohidrat, protein dan lemak. Energi berfungsi sebagai zat tenaga untuk metabolisme, pertumbuhan, pengaturan suhu tubuh dan kegiatan fisik. Kelebihan energi disimpan sebagai cadangan dalam bentuk glikogen sebagai cadangan energi jangka pendek dan dalam bentuk lemak sebagai cadangan jangka panjang.

Kebutuhan energi pada dasarnya tergantung dari empat faktor yang saling berkaitan, yaitu aktivitas fisik, ukuran, komposisi tubuh, umur, iklim, dan faktor ekologi lainnya. Untuk anak-anak diperlukan tambahan energi yang berfungsi untuk pertumbuhannya. Angka Kecukupan Energi (AKG) anak berasal dari rata-rata kebutuhan energi anak sehat yang tumbuh secara sehat yang tumbuh secara memuaskan; sedangkan Angka Kecukupan Zat-zat Gizi didasarkan atas beberapa hasil penelitian yang terutama dikembangkan dari kebutuhan bayi dan orang dewasa. Perbedaan kecukupan zat gizi antar kelompok anak cukup besar, sehingga AKG yang dianjurkan untuk anak dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: anak usia 1-3 tahun dengan rata-rata berat badan 12,0 kg dan tinggi badan 90 cm; anak usia 4-6 tahun dengan rata-rata berat badan 17,0 kg dan tinggi badan 110 cm; dan anak usia 7-9 tahun

dengan rata-rata berat badan 25,0 kg dan tinggi badan 120 cm. AKG anak usia 1-3 tahun, 4-6 tahun, dan 7-9 tahun secara berturut-turut adalah 1000 kkal, 1550 kkal, dan 1800 kkal (WNPG, 2004).

## B. Kerangka Teori

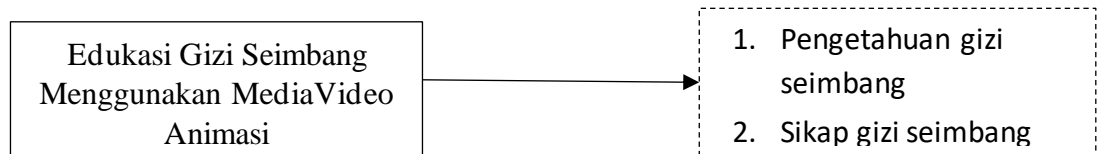


Gambar 2. 2 Kerangka Teori Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan dan Sikap

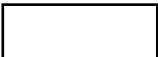
Sumber: Notoatmodjo (2007), Sarwono (2009), dan Rusman (2012)

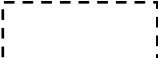


### C. Kerangka Konsep



Keterangan :

 = Variabel bebas

 = Variabel terikat

Gambar 2. 3 Kerangka Konsep

### D. Hipotesis

Ada pengaruh penggunaan media video animasi sebagai media edukasi terhadap pengetahuan dan sikap gizi seimbang siswa sekolah dasar.