

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu. Dengan harapan bahwa adanya pesan tersebut maka masyarakat, kelompok atau individu dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Pengetahuan tersebut pada akhirnya diharapkan dapat berpengaruh terhadap perilaku. Dengan kata lain dengan adanya promosi kesehatan tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kesehatan (Notoatmodjo, 2014).

Promosi kesehatan juga merupakan proses pendidikan yang tidak lepas dari proses belajar. Seseorang dapat dikatakan belajar bila dalam dirinya terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat mengerjakan sesuatu menjadi dapat mengerjakan sesuatu. Di dalam kegiatan belajar terdapat tiga unsur pokok yang saling berkaitan, yakni masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*). Dalam proses belajar, terjadi pengaruh timbal balik antara berbagai faktor, antara lain subjek belajar, pengajar atau fasilitator belajar, metode yang digunakan dan materi atau bahan yang dipelajari. Sedangkan keluaran merupakan hasil belajar itu

sendiri, yang terdiri dari kemampuan baru atau perubahan baru pada diri subjek belajar (Notoatmodjo, 2014).

2. Edukasi Gizi

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh edukator. Edukasi gizi merupakan pendekatan edukatif untuk menghasilkan perilaku individu/masyarakat yang diperlukan dalam peningkatan atau dalam mempertahankan gizi tetap baik (Notoatmodjo, 2014).

Edukasi gizi merupakan suatu proses berkesinambungan untuk menambah pengetahuan tentang gizi dan membentuk sikap atau perilaku hidup sehat dengan memperhatikan pola makan sehari-hari. Tujuan dari pemberian edukasi gizi adalah mendorong terjadinya perubahan perilaku yang positif yang berhubungan dengan gizi (Fasli Jalal, 2010).

Edukasi gizi sangat penting diperlukan untuk anak sekolah dasar dan bermanfaat bagi peningkatan perilaku gizi seimbang. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi edukasi gizi dapat meningkatkan perilaku anak sekolah dasar dengan efektivitas yang berbeda-beda (Briawan, 2016).

3. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek dari indra yang dimilikinya (Notoatmodjo, 2012).

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut Kholid dan Notoadmodjo (2012) terdapat 6 tingkat pengetahuan, yaitu:

1) Tahu (*Know*)

Tahu adalah mengingat kembali memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2) Memahami (*Comprehension*)

Memahami adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan tentang suatu objek yang diketahui dan diinterpretasikan secara benar.

3) Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi adalah suatu kemampuan untuk mempraktekkan materi yang sudah dipelajari pada kondisi *real* (sebenarnya).

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan menjabarkan atau menjelaskan suatu objek atau materi tetapi masih di dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu dengan yang lainnya.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah suatu kemampuan menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah pengetahuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek.

c. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013) faktor yang mempengaruhi pengetahuan meliputi:

1) Pendidikan

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dan merupakan usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Budiman & Riyanto, 2013). Semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin cepat menerima dan memahami suatu informasi sehingga pengetahuan yang dimiliki juga semakin tinggi (Sriningsih, 2011).

2) Informasi/ Media Massa

Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu. Informasi diperoleh dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan. Semakin berkembangnya teknologi menyediakan bermacam-macam media massa sehingga

dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat. Informasi mempengaruhi pengetahuan seseorang jika sering mendapatkan informasi tentang suatu pembelajaran maka akan menambah pengetahuan dan wawasannya, sedangkan seseorang yang tidak sering menerima informasi tidak akan menambah pengetahuan dan wawasannya.

3) Sosial, Budaya dan Ekonomi

Tradisi atau budaya seseorang yang dilakukan tanpa penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk akan menambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi juga akan menentukan tersedianya fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan tertentu sehingga status ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang. Seseorang yang mempunyai sosial budaya yang baik maka pengetahuannya akan baik tapi jika sosial budayanya kurang baik maka pengetahuannya akan kurang baik. Status ekonomi seseorang mempengaruhi tingkat pengetahuan karena seseorang yang memiliki status ekonomi dibawah rata-rata maka seseorang tersebut akan sulit untuk memenuhi fasilitas yang diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan.

4) Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi proses masuknya pengetahuan kedalam individu karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh individu.

Lingkungan yang baik maka pengetahuan yang didapatkan akan baik tapi jika lingkungan kurang baik maka pengetahuan yang didapat juga akan kurang baik.

5) Pengalaman

Pengalaman dapat diperoleh dari pengalaman orang lain maupun diri sendiri sehingga pengalaman yang sudah diperoleh dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Pengalaman seseorang tentang suatu permasalahan akan membuat orang tersebut mengetahui bagaimana cara menyelesaikan permasalahan dari pengalaman sebelumnya yang telah dialami sehingga pengalaman yang didapat bisa dijadikan sebagai pengetahuan apabila mendapatkan masalah yang sama.

6) Usia

Semakin bertambahnya usia maka akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperoleh juga akan semakin membaik dan bertambah.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dilakukan dengan metode wawancara terhadap subjek dengan memberikan pertanyaan materi yang diukur untuk mengetahui tingkatan pengetahuannya. Pertanyaan dalam mengukur tingkat pengetahuan dibagi menjadi pertanyaan subjektif dan objektif. Pertanyaan subjektif merupakan pertanyaan *essay* sehingga hasil yang didapat berbeda-beda, sedangkan pertanyaan objektif merupakan

pertanyaan pilihan ganda yang sudah ditentukan benar atau salahnya (Arikunto, 2010).

Menurut Arikunto (2010) pengukuran pengetahuan dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Pengetahuan Kurang: <56%
- 2) Pengetahuan Cukup: 56-75%
- 3) Pengetahuan Baik: 76-100%

4. Sikap

a. Pengertian Sikap

Sikap merupakan identitas atau ciri khas dari seseorang yang sering diartikan sebagai bentuk tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu hal. Tindakan atau reaksi yang dilakukan seseorang terhadap suatu hal akan memunculkan sebuah perilaku (Azwar, 2010).

Sikap dapat berubah-ubah sesuai dengan keadaan yang dialami seseorang. Sikap tidak dapat berdiri sendiri tetapi berhubungan dengan suatu objek yang dipelajarinya. Sikap mempunyai segi motivasi dan perasaan yang membedakan sikap dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang (Purwanto, 2013).

b. Faktor yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Azwar (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi sikap meliputi:

1) Pengalaman Pribadi

Pengalaman pribadi yang dialami seseorang memberikan kesan yang kuat dalam membentuk sikap dan akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi melibatkan faktor emosional.

2) Pengaruh Orang Lain

Seseorang cenderung memiliki sikap yang searah dengan sikap orang lain yang dianggap penting. Kecenderungan ini terjadi dikarenakan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting.

3) Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan memengaruhi sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan memberikan warna dan corak sikap anggota masyarakatnya berdasarkan dari pengalaman setiap individu masyarakat asuhannya.

4) Media Massa

Pemberitaan surat kabar, radio atau media komunikasi lainnya yang disampaikan secara objektif cenderung dipengaruhi oleh sikap dari penulisnya yang nantinya akan berpengaruh pada sikap konsumennya.

5) Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama

Lembaga pendidikan dan lembaga agama memiliki peranan dalam menentukan sistem kepercayaan dengan konsep moral dan ajaran yang akan mempengaruhi sikap.

6) Faktor Emosional

Sikap biasanya terbentuk dari pernyataan yang didasari oleh emosi dan berfungsi sebagai penyaluran frustrasi atau pengalihan dengan bentuk mempertahankan ego.

5. Media

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2012).

Dalam bukunya Azhar Arsyad (2016) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Azhar Arsyad (2016) media cetak sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan sangat bervariasi antara lain:

- a. *Booklet*: adalah suatu media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik tulisan maupun gambar.
- b. *Leaflet*: adalah bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat. Isi informasi dapat dalam bentuk kalimat maupun gambar, atau kombinasi.
- c. *Flyer* (selebaran): adalah seperti *leaflet* tetapi tidak dalam bentuk lipatan.
- d. *Flip chart* (lembar balik): media penyampaian pesan atau informasi kesehatan dalam bentuk lembar balik. Biasanya dalam bentuk buku, dimana tiap lembar (halaman) berisi gambar peragaan dan dibaliknya berisi kalimat sebagai pesan atau informasi berkaitan dengan gambar tersebut.
- e. Rubrik atau tulisan-tulisan pada surat kabar atau majalah, mengenai bahasan suatu masalah kesehatan, atau hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan.

- f. Poster adalah bentuk media cetak berisi pesan-pesan/informasi kesehatan, yang biasanya ditempel di tembok-tembok, di tempat-tempat umum, atau di kendaraan umum.
- g. Foto yang mengungkapkan informasi-informasi kesehatan.

Menurut Azhar Arsyad (2016) media elektronik sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi-informasi kesehatan jenisnya berbeda-beda, antara lain:

- a. Televisi: penyampaian pesan atau informasi-informasi kesehatan melalui media televisi dalam bentuk sandiwara, sinetron, forum diskusi atau hanya tanya jawab seputar masalah kesehatan, pidato (ceramah), TV spot, *quiz* atau cerdas cermat dan sebagainya.
- b. Radio: penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui radio juga dapat berbentuk macam-macam 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: slide juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan.

6. Stiker

Stiker adalah media informasi visual berupa lembaran kecil kertas atau plastik yang ditempelkan, atau istilah lainnya adalah etiket. Etiket

adalah secarik kertas yang ditempelkan pada kemasan barang yang memuat keterangan mengenai barang tersebut. Jenis-jenis stiker sebagai berikut:

a. Stiker Kromo

Stiker Kromo adalah stiker yang terbuat dari kertas sifatnya mudah sobek, memiliki permukaan seperti bahan *art paper* agak *glossy*. Kegunaannya sebagai *label product*, *gift*, promosi, tempelan, mainan anak, dll.

b. Stiker *Vinyl*

Stiker *vinyl* ini mempunyai kelebihan dibandingkan dengan yang lainnya yaitu dari bahannya yang terbuat dari bahan plastik sehingga tidak mudah sobek, tidak seperti stiker kromo atau hvs yang hanya dari kertas biasa. Stiker ini mempunyai warna dasar putih susu dan bisa ditempel di berbagai media datar. Kegunaannya sebagai branding iklan, dekorasi, mobil, mainan, label, dll.

c. Stiker *One Way Vision*

Sticker *One Way Vision* disebut juga sebagai stiker perforasi karena bentuknya yang berlubang-lubang. Sticker *One Way Vision* adalah jenis stiker yang biasanya ditempatkan dan direkatkan pada media kaca dan hanya dapat dilihat dari satu sisi saja, sedangkan sisi lainnya transparan.

d. Stiker Transparan

Stiker transparan adalah stiker yang terbuat dari bahan plastik transparan, sehingga anda dapat samar-samar melihat apa yang ada dibalik stiker tersebut. Stiker transparan juga dapat dipakai di mobil-

mobil, seperti di bagian bawah jendela atau kaca depan/belakang. Stiker transparan terbuat dari plastik, jadi stiker tersebut tidak akan menyerap air.

e. Stiker HVS

Stiker HVS adalah stiker yang terbuat dari kertas. Stiker ini mempunyai sifat yang mudah sobek, memiliki permukaan seperti bahan HVS sehingga dapat ditulis. Kegunaannya sebagai label produk, *gift*, promosi, tempelan, mainan anak, dll.

f. Stiker *Metalize*

Stiker *Metalize* adalah stiker yang berbahan sejenis plastik dan berwarna dasar silver metalik. Kegunaannya sebagai *label product*.

Kelebihan stiker *vinyl* dibandingkan dengan stiker *digital printing* maupun *cutting sticker* memiliki kelebihan yaitu lebih tahan lama dan warna yang tidak mudah pudar. Jenis *sticker vinyl* seperti *oracal* atau *3M scotchcal* bahkan memiliki ketahanan *outdoor* hingga 5 tahun, dibandingkan dengan *sticker printing* yang biasanya sudah mulai pudar tintanya setelah 1 tahun. Ini karena *cutting sticker* tidak menggunakan tinta/*ink* sebagai pewarna stiker melainkan stiker sudah diberi pigmen warna permanen sejak dari proses produksi oleh pabrik.

Kekurangan pada stiker yaitu terbatas untuk warna-warna yang solid (non gradasi). Akan tetapi hal ini bisa disiasati dengan teknik gambar animasi, seperti menggunakan program *Raster to Vector* atau pakai *Corel®Trace*, dll. Tentu saja tidak bisa langsung dipakai karena gambar

harus dirapikan terlebih dahulu. Proses pembuatan yang lebih rumit dibandingkan dengan *sticker digital printing*. Waktu pengerjaan yang lebih lama karena ada beberapa pekerjaan yang harus dilakukan secara manual, seperti *weeding / peeling* (atau mengelupas bagian stiker yang tidak perlu).

Berdasarkan hasil penelitian Aprizal Sugandi (2015) menunjukkan bahwa adanya pengaruh promosi kesehatan dengan media stiker terhadap tingkat pengetahuan dan sikap penggunaan masker pada pedagang burung di Pasar Depok Kota Surakarta. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum promosi kesehatan sebagian besar pedagang memiliki pengetahuan dan sikap yang kurang baik, tetapi setelah dilakukan promosi kesehatan pengetahuan dan sikap pedagang menjadi baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa promosi kesehatan dengan menggunakan media stiker cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap.

7. Pesan Gizi Seimbang

Gizi seimbang merupakan susunan pangan sehari-hari yang memiliki kandungan zat gizi sesuai dengan kebutuhan tubuh. Gizi seimbang memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih dan mempertahankan berat badan normal untuk mencegah masalah gizi (Kemenkes RI, 2014).

Menurut Kemenkes RI (2014) pesan umum gizi seimbang terdiri dari 10 pilar, yaitu:

- a. Syukuri dan nikmati aneka ragam makanan

Kualitas gizi dipengaruhi oleh keragaman jenis pangan yang dikonsumsi. Semakin beragam jenis pangan yang dikonsumsi maka semakin mudah untuk memenuhi kebutuhan gizi.

- b. Banyak makan sayuran dan cukup buah-buahan

Sayuran dan buah-buahan merupakan sumber berbagai vitamin, mineral, dan serat pangan.

- c. Biasakan mengonsumsi lauk pauk yang mengandung protein tinggi

Lauk pauk terdiri dari pangan sumber protein hewani dan pangan sumber protein nabati.

- d. Biasakan mengonsumsi aneka ragam makanan pokok

Makanan pokok adalah pangan mengandung karbohidrat yang sering dikonsumsi di Indonesia sejak lama. Contoh pangan karbohidrat adalah beras, jagung, singkong, ubi dan produk olahannya.

- e. Batasi konsumsi pangan manis, asin dan berlemak

Masyarakat perlu diberi pendidikan membaca label pangan, mengetahui pangan rendah gula, garam dan lemak, serta memasak dengan mengurangi garam dan gula.

- f. Biasakan sarapan

Sarapan adalah kegiatan makan dan minum yang dilakukan antara bangun pagi sampai jam 9 untuk memenuhi sebagian kebutuhan gizi harian (15-30% kebutuhan gizi) dalam rangka mewujudkan hidup sehat, aktif, dan produktif.

- g. Biasakan minum air putih yang cukup dan aman

Air merupakan salah satu zat gizi makro esensial, yang berarti bahwa air dibutuhkan tubuh dalam jumlah yang banyak untuk hidup sehat, dan tubuh tidak dapat memproduksi air untuk memenuhi kebutuhan.

h. Biasakan membaca label pada kemasan pangan

Keterangan pada label makanan membantu konsumen untuk mengetahui bahan-bahan yang terkandung dalam makanan tersebut. Selain itu dapat memperkirakan bahaya yang mungkin terjadi pada konsumen yang berisiko.

i. Cuci tangan menggunakan sabun dengan air bersih mengalir

Pentingnya mencuci tangan secara baik dan benar memakai sabun adalah agar kebersihan terjaga secara keseluruhan serta mencegah kuman dan bakteri berpindah dari tangan ke makanan yang akan dikonsumsi dan juga agar tubuh tidak terkena kuman.

j. Lakukan aktivitas fisik yang cukup dan pertahankan berat badan normal

Aktivitas fisik bermanfaat bagi setiap orang karena dapat menjadikan tubuh sehat dan meningkatkan kebugaran. Selain itu dapat mencegah kelebihan berat badan, meningkatkan fungsi jantung, paru-paru dan otot serta memperlambat risiko penuaan.

8. Anak Usia Sekolah

Masa anak usia sekolah dasar merupakan masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Secara relatif, pada masa ini anak-anak lebih mudah

dibimbing daripada masa sebelum dan sesudahnya. Terdapat dua fase dalam masa usia sekolah dasar yaitu masa usia 6 atau 7 tahun sampai 9 atau 10 tahun dan masa usia 9 atau 10 tahun sampai umur 12 atau 13 tahun (Yusuf, 2011).

Masa usia 6 atau 7 tahun sampai 9 atau 10 tahun sekolah dasar memiliki sifat anak yaitu adanya hubungan keadaan jasmani dengan prestasi (apabila keadaan jasmani sehat maka prestasi yang didapatkan akan banyak), cenderung untuk memuji diri sendiri, suka membandingkan dirinya dengan orang lain, apabila tidak dapat menyelesaikan suatu masalah, maka masalah tersebut dianggap tidak penting (Yusuf, 2011).

Masa usia 9 atau 10 tahun sampai umur 12 atau 13 tahun sekolah dasar pada anak memiliki sifat khas yaitu anak dapat menghadapi tugas-tugasnya dengan baik dan berusaha untuk menyelesaikannya, amat realistis, ingin mengetahui, dan ingin belajar (Yusuf, 2011).

Proses perkembangan pada anak dapat terjadi secara cepat maupun lambat tergantung dari individu atau lingkungannya. Proses tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor perkembangan anak, yaitu :

1. Faktor Herediter

Faktor herediter dapat diartikan sebagai pewarisan atau pemindahan karakteristik biologis individu dari pihak kedua orang tua ke anak atau karakteristik biologis individu yang dibawa sejak lahir (Lestari, 2011).

2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang memegang peranan penting dalam mempengaruhi perkembangan anak. Faktor lingkungan secara umum dapat digolongkan menjadi lingkungan biologis (jenis kelamin, umur, kesehatan), lingkungan fisik (cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah, radiasi), lingkungan psikososial (stimulasi, motivasi belajar, ganjaran atau hukuman, kelompok sebaya, stress, sekolah), dan lingkungan keluarga (Candra Sari, et al. 2017).

Selain adanya faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pada anak, terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku anak diantaranya, yakni:

1. Sekolah

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang berperan dalam pengaruh pembentukan perilaku siswa. Baik buruknya suasana sekolah sangat tergantung pada kepemimpinan kepala sekolah, komitmen guru, sarana pendidikan, dan kedisiplinan dalam sekolah. Selain dari terciptanya kedisiplinan, yakni juga dari kebiasaan belajar, dan pengendalian diri dari siswa (Tim Penulis Poltekkes Depkes Jakarta, 2010)

2. Keluarga

Keluarga adalah sebagai lingkungan pertama dan yang utama bagi perkembangan anak. Anak usia 4-5 tahun dianggap sebagai titik awal proses identifikasi diri menurut jenis kelamin, sehingga peran ibu dan ayah atau orang tua pengganti (seperti nenek, kakek, dan orang dewasa, dan lainnya) sangat besar. Apabila proses identifikasi ini tidak berjalan dengan lancar, maka akan menimbulkan proses identifikasi yang salah (Tim Penulis Poltekkes Depkes Jakarta, 2010).

3. Media Massa

Abad ini adalah abad informasi, yang ditandai oleh kemajuan yang pesat di bidang teknologi informasi. Kemajuan media elektronik yang sedang melanda saat ini membuat anak atau remaja dipenuhi dengan tayangan dan berita yang kurang mendidik. Dikhawatirkan akan muncul nilai kehidupan yang tidak sesuai dengan kehidupan yang ada (Tim Penulis Poltekkes Depkes Jakarta, 2010).

B. Landasan Teori

Promosi kesehatan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu (Notoadmodjo, 2014).

Edukasi gizi sangat penting diperlukan untuk anak sekolah dasar dan bermanfaat bagi peningkatan perilaku gizi seimbang (Briawan, 2016).

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek dari indra yang dimilikinya (Notoatmodjo, 2012).

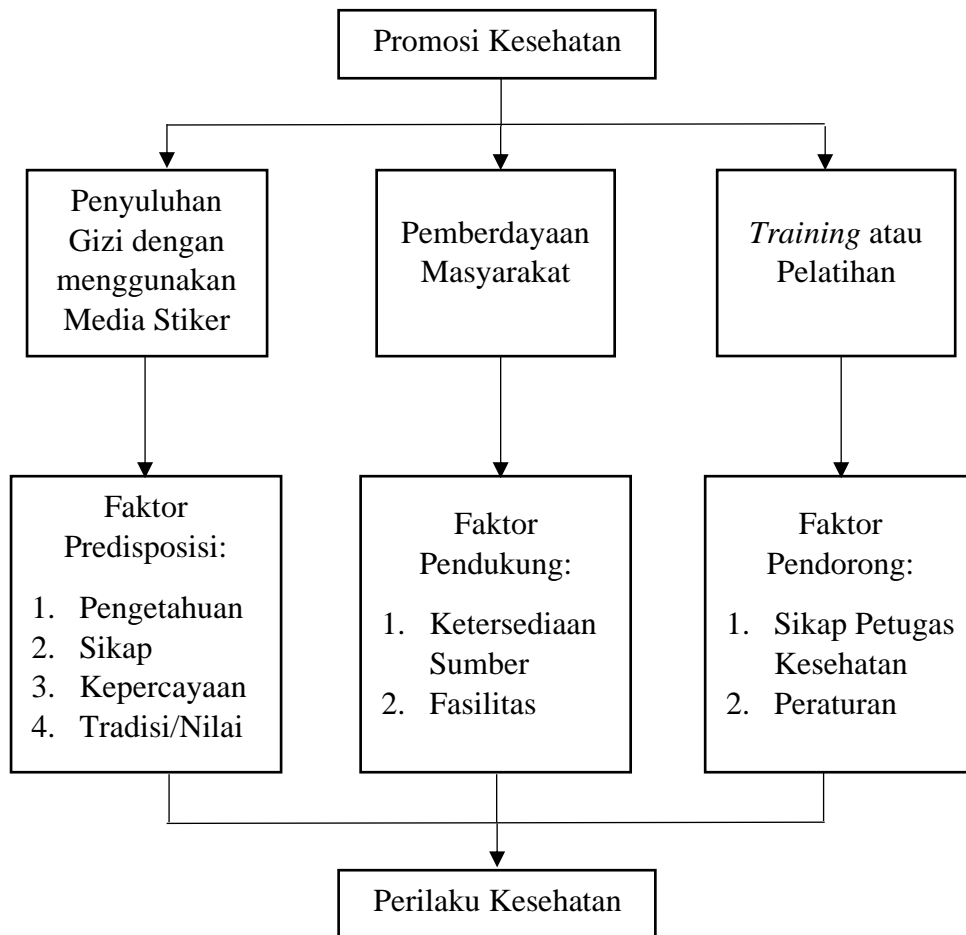
Sikap merupakan identitas atau ciri khas dari seseorang yang sering diartikan sebagai bentuk tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu hal (Azwar, 2010).

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Rusman, 2012). Stiker adalah media informasi visual berupa lembaran kecil kertas atau plastik yang ditempelkan.

Gizi seimbang merupakan susunan pangan sehari-hari yang memiliki kandungan zat gizi sesuai dengan kebutuhan tubuh. Gizi seimbang memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih dan mempertahankan berat badan normal untuk mencegah masalah gizi (Kemenkes RI, 2014).

Masa anak usia sekolah dasar merupakan masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Secara relatif, pada masa ini anak-anak lebih mudah dibimbing daripada masa sebelum dan sesudahnya (Yusuf, 2011).

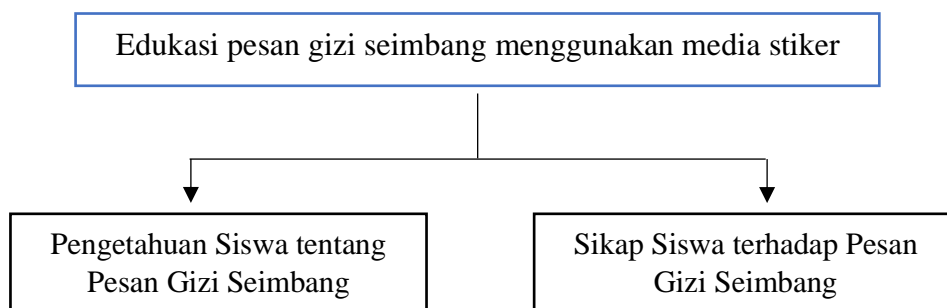
C. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber: Lawrence Green (1980) dalam Notoadmodjo (2014)

D. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

Keterangan:

: Variabel Bebas

: Variabel Terikat

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan skor pengetahuan siswa SD tentang Pesan Gizi Seimbang sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan media berupa stiker.