

**STUDI LITERATURE REVIEW PENGETAHUAN ANAK USIA
SEKOLAH DASAR TENTANG JAJANAN SEHAT SEBELUM DAN
SESUDAH DILAKUKAN PENDIDIKAN KESEHATAN
MENGUNAKAN MEDIA *FLASCARD***

SKRIPSI



NAMA : FIKI ABDUL LUTFI

NIM : 16010016

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
TAHUN 2021**

**STUDI LITERATURE REVIEW PENGETAHUAN ANAK USIA
SEKOLAH DASAR TENTANG JAJANAN SEHAT SEBELUM DAN
SESUDAH DILAKUKAN PENDIDIKAN KESEHATAN
MENGUNAKAN MEDIA *FLASCARD***

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan



NAMA : FIKI ABDUL LUTFI

NIM : 16010016

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
TAHUN 2021**

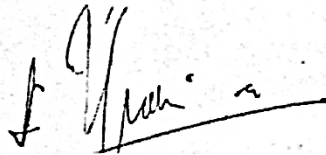
LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk mengikuti seminar hasil pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas ilmu Kesehatan

Universitas dr. Soebandi Jember

Jember, 19 Agustus 2020

Pembimbing I



Arief Judi Susilo, S.Kep., M.Kes.

NIDN.196512171989031001

Pembimbing II



Ns. Hella Melly Tursina, S.Kep., M.Kep.

NIDN. 0706109104

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Literature Review yang berjudul (*Studi Literature pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar Tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Flascard*) telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas ilmu kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 29 September 2021

Tempat : Program Studi ilmu keperawaatan

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember

Tim Penguii

Ketua.



Andi Eka Pranata, S.ST., S.Kep., Ns., M.Kes

NIDN.0722098602

Penguji I



Arief Judi Susilo, S.Kep., M.Kes.

NIDN. 196512171989031001

Penguji II



Ns. Hella Meldy Tursina, S.Kep., M.Kep

NIDN.0706109104

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas dr. Soebandi Jember

Mengesahkan,



Ns. Hella Meldy Tursina, S.Kep., M.Kep

NIDN.0706109104

PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fiki Abdul Lutfi

Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 29 Maret 1998

Nim : 16010016

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan sebagai syarat penelitian, baik di fakultas ilmu kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember maupun di perguruan tinggi lain. Skripsi ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing. Dalam perumusan skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis serta dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan atau sanksi lainnya, sesuai dengan norma yang berlaku dalam perguruan tinggi ini.

Jember, 19 Agustus 2020



Fiki Abdul Lutfi
16010016

SKRIPSI

STUDI LITERATURE PENGETAHUAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR TENTANG JAJANAN SEHAT SEBELUM DAN SESUDAH DILAKUKAN PENDIDIKAN KESEHATAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASCARD MEMILIH JAJANAN SEHAT

Oleh:

Fiki Abdul Lutfi

NIM. 16010016

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Arief Judi Susilo, S.Kep., M.Kes.

Dosen Pembimbing Anggota : Ns. Hella Meldy Tursina, S.Kep., M.Kep

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi *Literature Review* ini dapat terselesaikan. disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas ilmu kesehatan dr. Soebandi Jember dengan judul “*Literature Review*: pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media flascard”.

Selama proses penyusunan skripsi *Literature Review* ini penulis dibimbing dan dibantu oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. H. Lulut Sasmito, M.Kes selaku Ketua Yayasan Jember International School yang menaungi Universitas dr. Soebandi Jember
2. Drs. Ns. H. Said Mardijanto, S.Kep., M.M selaku Rektor Universitas dr. Soebandi Jember
3. Hella Meldy Tursina, S.Kep., Ns., M.M selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember
4. Irwina Angelia Silvanasari, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES dr. Soebandi Jember
5. Andi Eka Pranata, S.ST., S.Kep., Ns., M.Kes, Sebagai ketua penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang bermanfaat dalam menyempurnakan skripsi ini.

6. Arief Judi Susilo, S.Kep, M.Kes Selaku Pembimbing 1 yang selalu memberi motivasi dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini.
7. Hella Meldy Tursina S.Kep, M.Kep Selaku Pembimbing II yang telah membimbing dengan sabar dan selalu memberi nasehat dalam pengerjaan skripsi.
8. Koordinator Dan Tim Pengelola Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES dr. Soebandi Jember

Semoga amal kebbaikannya diterima oleh Allah SWT. Dalam penyusunan skripsi *Literature Review* ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Jember, 19 Agustus 2020

Penulis

Fiki Abdul Lutfi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai di waktu yang tepat.

Skripsi ini dengan tulus saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu, Sunjoko dan Rustin terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Sosok Spesial yang sangat saya sayangi, Ita Azzaitul Hasanah, yang dengan penuh kasih sayang selalu meluangkan waktu dan pikirannya serta menjadi sumber inspirasi dan motivasi saya dalam menyelesaikan Skripsi ini, terimakasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Keluarga Bapak Ahmad Tohari, Ibu Agustini, terimakasih untuk doa, nasehat, masukan dan semangatnya selama ini.
4. Sahabat seperjuangan Semua Teman Seangkatan 2016 Stikes dr. Soebandi Jember.
5. Kepada semua teman – teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

MOTTO

**“ Tuhan Tidak Mengharuskan Kita Sukses. Tuhan Hanya Mengharapkan
Kita Mencoba “**

ABSTRAK

Fiki Abdul Lutfi* Arief Judi Susilo** Hella Meldy Tursina***, 2021

Pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar Tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media *FLASCARD* Dengan Studi Literature Review 2021. Skripsi, Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES dr. Soebandi Jember

Anak usia sekolah adalah kelompok yang paling sering keracunan jajanan atau terkena Penyakit Diare. Pendidikan kesehatan terkait jajanan sehat perlu dilakukan untuk meningkatkan perilaku positif anak. Salah satu metodenya adalah lewat permainan kartu *Flashcard*. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan kartu *Flashcard* terhadap Pengetahuan siswa Sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *flascard* tentang jajanan sehat

Ada pengetahuan kartu *Flashcard* terhadap peningkatan Pengetahuan siswa terkait jajanan sehat.

KATA KUNCI: Permainan Kartu *Flashcard*, Pengetahuan Jajanan Sehat, Anak Usia Sekolah

Keterangan:

*peneliti

**dosen pembimbing 1

***dosen pembimbing 2

ABSTRAK

Fiki Abdul Lutfi* Arief Judi Susilo** Hella Meldy Tursina***, 2020

Knowledge of Elementary School Age Children About Healthy Snacks Before And After Health Education Using Flashcard Media With Literature Review 2020. Thesis, Nursing Science Program, Stikes dr. Soebandi, Jember

School-age children are the group most frequently poisoned by food or diarrhea. Health education related to healthy snack is carried out to improve children's positive behavior. One of the methods is through the Flashcard card game. The purpose of this study was to determine the differences in Flashcard card games on student's knowledge before and after being given education about healthy snack. : Literature Review using Google Scholar Search engine, Garuda Portal with Publishead years 2015-2020. : 4 of them used the *Quassy-Experment Pretest-Posttest* design. Analysis of 4 journals which revealed that the education media with picture cards/Flashcard had differences in knowledge before and after being given education about healthy snack for school-age children. The 4 Journal reveal that the use of educational media in delivering material has a positive role in the success of education. : There is an effect of Flashcar cards on inceasing students' knowledge regarding healthy snacks. : The Knowledge of healthy snacks Flashcard card game, school age children.

DAFTAR ISI

SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Bagi Peneliti.....	5
1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan	5
1.4.3 Bagi Masyarakat	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Konsep Pengetahuan.....	6
2.1.1 Definisi Pengetahuan.....	6
2.1.2 Pengetahuan mengenai makanan jajanan	6
2.1.2 Sumber Pengetahuan	6
2.1.3 Tingkat pengetahuan	7
2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan pengetahuan	9
2.1.5 Cara mengukur pengetahuan.....	11
2.2 Anak Usia Sekolah	11
2.2.1 Definisi Anak Usia Sekolah	11
2.2.2 Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Sekolah ...	13
2.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak	13
2.2.4 Pertumbuhan Fisik.....	15
2.2.5 Perkembangan Perilaku Motorik.....	16

2.3 Jajanan	16
2.3.1 Pengertian Jajanan.....	16
2.3.2 Jenis-jenis Jajanan	17
2.3.3 Jenis-jenis Makanan Yang Tidak Memenuhi Syarat.....	18
2.3.4 Ciri Makanan Jananan Sehat	19
2.3.5 Keamanan Pangan Untuk Anak Usia Sekolah	20
2.3.6 Pengaruh Positif Jajanan Sehat	21
2.3.7 Pengaruh Negatif Jananan Sehat	22
2.4 Media Pendidikan Kesehatan	22
2.5 Media Flascard	25
2.5.1 Pengertian Flascard	25
2.5.2 SOP Penggunaan Flascard	25
2.5.3 Fungsi Flascard	27
2.5.4 Kelebihan Flascard	27
2.5.5 Kekurangan Flascard	28
2.5.6 Cara Pembuatan Flascard	29
2.5.7 Persiapan Dalam Bermain Flascard	29
2.5.8 Langkah Penggunaan Flascard	30
2.5.9 Manfaat Flascard	30
2.6 Kerangka Teori.....	31
BAB 3 METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Kerangka Kerja	33
3.3 Pengumpulan Data	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5 Teknik Pengolahan Dan Analisa data	35
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil study literature	38
4.2 Pembahasan	42
BAB 5 PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	45

DAFTAR PUSTAKA.....	46
----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

1.1 Gambar Model Kerangka Teori

1.2 Gambar Kerangka Kerja Literature Review

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Konsultasi

DAFTAR SINGKATAN

IMT : Indeks Massa Tubuh

PJAS : Pangan Jananan Anak Sekolah

BPOM :Badan Pengawas Obat Dan Makanan

BTP : Bahan Tambahan Pangan

DINKES :Dinas Kesehatan

DEPKES :Departemen Kesehatan

MENKES : Mentri Kesehatan

WHO : Word Health Organization

ISPA : Infeksi Saluran Pernafasan Atas

POM PI : Pemberi Informasi

SOP : Standart Operasional Prosedur

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Fiki Abdul Lutfi

Tempat/ Tanggal Lahir : Bondowoso, 29 Maret 1998

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Alamat :Dsn Kalianayar Selatan RT 17/RW04 Desa
Kalianyar Kec. Tamanan
Kab.Bondowoso

Agama : Islam

Pekerjaan : Mahasiswa

Status Perkawinan : Belum Menikah

Email : [6](#)

Riwayat Pendidikan

TK : TK Pertiwi

SD : SDN Kalianyar 01

SMP :SMP 02 Tamanan

SMA : SMA Tamanan

Perguruan Tinggi : STIKES dr.Soebandi Jember

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Anak usia sekolah dasar Umur 10-12 Tahun adalah kelompok yang paling sering mengalami keracunan jajanan. Penyuluhan terkait jajanan sehat perlu dilakukan untuk meningkatkan perilaku positif anak (Azizah,2018). Jajanan anak sekolah biasanya merupakan pangan siap saji dan sebagian besar anak mengkonsumsi secara rutin. Dibalik enakanya jajanan tersebut, terdapat dampak buruk terhadap kesehatan (Fikawati,2017).

Jajanan memegang peran yang penting untuk mendukung terpenuhnya asupan gizi dikalangan anak sekolah. Gizi yang didapat oleh seorang anak melalui konsumsi makanan setiap hari berperan besar untuk kehidupan anak tersebut (Rusliyanti,2015). Anak sekolah sering mengalami berbagai masalah kesehatan akibat salah memilih jajanan yang tidak benar dan aman, yang meliputi gangguan nafsu makan, gangguan status gizi, penyakit-penyakit seperti (Diare/ Keracunan), demam tifoid, maupun infeksi karena cacing (Purnamasari,2018)

Menurut Word Health Organization (WHO) tahun 2016, 57 dari 129 Negara memiliki tingkat *stunting* yaitu 20% dan Indeks Massa Tubuh(IMT) tinggi yaitu 35%. Sementara kejadian penyakit bawaan makanan yang disebabkan oleh 31 Agen bakteri, virus, parasit, racun dan bahan kimia, setiap tahun banyak 600 juta, atau hampir 1 dari 10 orang di dunia sakit setelah mengkonsumsi makanan yang telah terkontaminasi (WHO, 2016).

Berdasarkan data Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) yang dilakukan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) RI Direktorat Inspeksi dan Sertifikasi Pangan bersama 26 Balai Besar / Balai POM di seluruh Indonesia menunjukkan bahwa 45% PJAS tidak memenuhi syarat karena mengandung bahan kimia berbahaya seperti formalin, boraks, rhodamin, dan mengandung Bahan Tambahan Pangan (BTP) seperti siklamat dan benzoat melebihi batas aman, serta akibat cemaran mikrobiologi (Badan Pengawas Obat dan Makanan/BPOM, 2014). Hasil uji yang dilakukan (BPOM) pada Januari - Agustus 2014 hampir sepertiga jajanan anak sekolah di 23.500 Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah di Indonesia tercemar mikroba berbahaya, juga ditemukan penggunaan bahan berbahaya dan bahan tambahan pangan yang tidak memenuhi syarat (BPOM, 2014).

Hasil Laporan BPOM tentang kejadian keracunan obat dan makanan di seluruh Indonesia sebanyak 4643 kasus. Data tersebut di laporkan oleh 274 Rumah Sakit di Indonesia 9,66% dari 2838 total rumah sakit yang harus melaporkan data keracunan ke BPOM. Salah satu penyebab utama kasus keracunan adalah kelompok pangan 1226 kasus (makanan 336 kasus, minuman 890 kasus). Apabila dilihat dari produk obat dan makanan yang diawasi BPOM, maka penyebab keracunan yang diduga karena produk obat dan makanan sebesar 2385 kasus 51,35% (BPOM, 2017)

Jawa Timur adalah povinsi dengan angka kejadian keracunan tertinggi kedua setelah Jawa Barat. Tercatat 18 kasus keracunan makanan, dengan 4 korban meninggal dan 231 korban yang menjalani rawat inap atau rawat jalan Dinas Kesehatan.(Dinkes,2016). Angka kejadian diare pada anak sebesar 3,5%, kejadian hepatitis A meningkat menjadi 2,7% dari sebelumnya 2,1%, prevalensi ISPA masih

menetap pada angka 25 %, dan yang perlu menjadi perhatian adalah konsumsi makanan anak yang cenderung beresiko, yaitu konsumsi penyedap (77%) dan satu dari sepuluh anak mengkonsumsi *mie instant* >1x/ hari .Departemen Kesehatan (Depkes, 2013).

Menurut data dari Dinas Kesehatan Kabupaten Jember, untuk angka kejadian diare golongan usia anak sekolah juga mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada tahun 2008 jumlah kasus diare sebesar 12.157, pada tahun 2009 kasus diare sebesar 12.511, dan pada tahun 2010 terjadi peningkatan sebesar 12.802. Sedangkan wilayah yang memiliki angka kejadian diare tertinggi untuk anak usia sekolah adalah di wilayah kecamatan rambipuji yaitu sebesar 621 kasus atau sebesar 4,85% dari total kasus seluruhnya sebanyak 12.802 kasus (Dinkes Jember, 2009).

Negara berkembang diserang oleh beragam jenis penyakit bawaan makanan, antara lain penyakit diare, yang mempunyai prevalensi kejadian pada kalangan anak-anak cukup tinggi. Setiap tahun, sekitar 1500 juta kejadian diare, dan lebih 3 juta anak meninggal. WHO memperkirakan 70% penyakit diare terjadi karena makanan terkontaminasi. Hasil survei BPOM RI (2006-2010) bahwa, 40-44% jajanan anak disekolah tidak memenuhi syarat keamanan pangan.

Ketersedian dan Keamanan pangan merupakan hak dasar manusia. Masalah tersebut saat ini menjadi keprihatinan dunia karena ratusan juta manusia dilaporkan menderita penyakit akibat keracunan pangan (Burg, 2005; Bradley, 2009). Salah satu kelompok masyarakat yang sering mengalami masalah akibat keracunan makanan jajanan adalah anak sekolah (BPOM, 2009). Berdasarkan data Kejadian Data Luar Biasa (KLB) pada jajanan anak sekolah tahun 2004-2006, kelompok

siswa Sekolah Dasar (SD) paling sering mengalami keracunan pangan. Menurut WHO keracunan makanan yang dapat menyebabkan kematian mencapai 2,2 juta orang dan sebagian besar terjadi pada anak-anak. Hal ini didukung oleh hasil survey BPOM tahun 2004 yang menunjukkan bahwa 60% jajanan Sekolah tidak memenuhi standar mutu dan keamanan. Survei BPOM pada tahun 2007 membuktikan bahwa 45% jajanan Sekolah merupakan pangan makanan jajanan yang berbahaya (BPOM, 2009).

Jajanan berbahaya merupakan makanan yang mengandung bahan tambahan pangan (BTP) seperti *borak*, *formalin* dan pewarna tekstil. Dan bila sering terpapar pewarna tekstil dan boraks dalam jangka lama maka dapat mengakibatkan keracunan makanan (Yamlean, 2011).

Penggunaan media *flashcard* dalam proses promosi kesehatan merupakan upaya peningkatan pengetahuan yang diharapkan dapat memberikan perubahan sikap. Selain mudah dilakukan, pemberian media *flashcard* sebagai media edukasi tentang jajanan sehat dengan metode ceramah sambil bermain sangat tepat bagi anak karena karakteristik anak usia SD yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok juga mudah diingat dan menarik dengan menampilkan gambar-gambar dan penjelasan (Satriana, 2013). Selain itu, *flashcard* mudah dibawa, praktis, mudah diingat, dan menyenangkan (Nurseto, 2011).

Salah satu permainan edukatif yang ada adalah penggunaan media kartu, kartu sebagai media penyuluhan memang telah beberapa kali dicoba untuk diteliti dan dinilai dapat membantu mempermudah penyampaian materi khususnya bagi anak usia sekolah. Beberapa jenis kartu yang telah diteliti adalah jenis kartu *flashcard*, *kwarted*, atau kartu kasugi yang dibuat oleh Departemen Kesehatan.

Kelebihan *flashcard* menuntut siswa aktif dan menghafal dengan cepat (Kristyawan, 2016). Model pembelajaran dengan bantuan media *flashcard* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan pengetahuan, media *flashcard* ini juga dapat digunakan sebagai permainan yang menarik perhatian anak dan menyenangkan (Anggarawati, 2014).

Salah satu upaya untuk membentuk perilaku sehat yaitu dengan memberikan pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan sebaiknya diberikan sedini mungkin (Pratiwi, 2015). Upaya pemberian pendidikan kesehatan atau edukasi tentang makanan sehat selama masa anak-anak tidak hanya dapat mencegah beberapa penyebab penyakit utama dan kematian, tetapi juga dapat menurunkan biaya kesehatan dan dapat meningkatkan kualitas hidup manusia (Wahyuni, 2015).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis melakukan penyusunan skripsi Literature Review tentang "Pengetahuan anak Usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard*".

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dari *Literature Review* ini adalah "Pengetahuan anak Usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard*".

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1. Tujuan umum

Tujuan umum dari ini adalah "Pengetahuan anak Usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* Studi *Literature Review*".

1.3.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Literature Review ini adalah :

- 1.3.2.1 Mengidentifikasi Pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media *Flashcard* berdasarkan studi *Literature Review*
- 1.3.2.2 Mengidentifikasi Pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media *Flashcard* berdasarkan studi *Literature Review*
- 1.3.2.3 Menganalisis Pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media *Flashcard* berdasarkan studi *Literature Review*

1.4. Manfaat Studi *Literature Review*

Manfaat *Literature Review* ini adalah :

1.4.1. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat hasil *literature Riview* ini bagi peneliti adalah dapat memberikan wawasan dan pengalaman dalam proses studi *Literature Review*.

1.4.2. Manfaat Bagi institusi Pendidikan

Manfaat hasil *Literature Review* ini bagi institusi diharapkan menambah referensi baru bagi civitas akademika. Sehingga dapat menunjang keilmuan dan menambah wawasan terkait dengan studi *Literatur Riview*.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pengetahuan

2.1.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan yaitu hasil dari pemahaman setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap sebuah obyek tertentu. Penginderaan tersebut terjadi melalui panca indera yang dimiliki oleh manusia, yakni indera pendengaran, penglihatan, penciuman bau, rasa serta raba. Diketahui seberapa besar pengetahuan yang diperoleh manusia yaitu melalui indra penglihatan dan pendengaran. (Noetoatmodjo, 2007). Pengetahuan adalah akumulasi dari segala sesuatu yang diketahui dan digunakan dalam menjalankan urusannya (Smith dan Webster, 2000),

Pengetahuan yaitu sekumpulan informasi yang dipahami, yang diperoleh dari proses belajar selama hidup dan dapat dipergunakan sewaktu-waktu sebagai alat penyesuaian diri, baik terhadap diri sendiri, orang lain maupun lingkungannya. Pengetahuan individu terhadap sesuatu dapat berubah dan berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, pengalaman, dan tinggi rendahnya mobilitas materi informasi tentang sesuatu tersebut di lingkungannya, termasuk pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat (Supriyadi, 2011)

Pengetahuan adalah pemahaman teoritis dan praktis (*know-how*) yang dimiliki oleh manusia. Pengetahuan yang dimiliki seseorang sangat penting bagi intelegensi orang tersebut. Pengetahuan dapat disimpan dalam buku, teknologi, praktik, dan tradisi. Pengetahuan yang disimpan tersebut dapat mengalami

informasi jika digunakan sebagaimana mestinya. Pengetahuan berperan penting terhadap kehidupan dan perkembangan individu, masyarakat, atau organisasi (Basuki,2017)

2.1.2 Pengetahuan Mengenai Makanan jajanan

Pengetahuan mengenai makanan jajanan adalah kepandaian memilih makanan yang merupakan sumber zat-zat gizi dan kepandaian dalam memilih makanan jajanan yang sehat. Pengetahuan (*Knowledge*) Adalah hasil pengetahuan dari manusia, yang sedang menjawab pertanyaan “ what”, misalnya apa air, apa makanan, apa media dan sebagainya. Pengetahuan secara perorangan maupun bersama ternyata langsung dalam dua bentuk dasar yang sulit ditentukan mana kiranya yang paling “asli” atau nama yang paling berharga dan yang paling manusiawi. Bentuk satu adalah mengetahui saja dan untuk menikmati pengetahuan itu demi memuaskan hati manusia (Notoatmodjo,2007)

Pengetahuan Gizi anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan. Pengetahuan anak dapat diperoleh baik secara internal maupun eksternal. Pengetahuan secara internal yaitu pengetahuan yang berasal dari dirinya sendiri berdasarkan pengetahuan hidup. Pengetahuan secara eksternal yaitu pengetahuan yang berasal dari orang lain sehingga pengetahuan anak tentang gizi bertambah (Solihin, 2005)

2.1.3 Sumber Pengetahuan

a. Empirisme (Indera)

Adalah alat ataupun sumber pengetahuan manusia untuk mengetahui objek – objek fisik dengan perantaranya dan bisa dijadikan sebagai pengalaman atau sebagai sumber pengetahuan. Dan segala sesuatu yang tidak bias dijangkau atau tidak bias dicapai oleh indera maka itu bukanlah pengetahuan yang sesungguhnya.

b. Rasionalisme (Akal)

Adalah pengetahuan yang dihasilkan oleh proses belajar mengajar, Pengkajian Buku serta lembaga- lembaga pendidikan. Dan tidaklah mengingkari pnggunaan indera, namun hanyalah perantara ataupun perangsang agar supaya akal lebih berfikir dan menemukan kebenaran yang sesungguhnya.

2.1.4 Tingkat Pengetahuan

Menurut notoadmodjo (2010),di dalam domain pengetahuan ada 6 tingkatan, yaitu:

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dsb. Sebagai contoh, ketika diminta menjelaskan manajemen kualitas, orang yg berada di level ini bisa menguraikan dengan baik definisi dari kualitas,

karakteristik produk yang berkualitas, standar kualitas minimum untuk produk.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Berisikan kemampuan mendemonstrasikan fakta dan gagasan mengelompokkan dengan mengorganisir, membandingkan, menerjemahkan, memaknai, memberi deskripsi, dan menyatakan gagasan utama :

- Terjemahan
- Pemaknaan
- Ekstrapolasi

c) Aplikasi (*Application*)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dsb di dalam kondisi kerja. Sebagai contoh, ketika diberi informasi tentang penyebab meningkatnya reject di produksi, seseorang yg berada di tingkat aplikasi akan mampu merangkum dan menggambarkan penyebab turunnya kualitas dalam bentuk fish bone diagram.

d) Analisis (*Analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari

sebuah skenario yg rumit. Sebagai contoh, di level ini seseorang akan mampu memilah-milah penyebab meningkatnya reject, membandingkan tingkat keparahan dari setiap penyebab, dan menggolongkan setiap penyebab ke dalam tingkat keparahan yg ditimbulkan.

e) Sintesis (*Synthesis*)

Satu tingkat di atas analisis, seseorang di tingkat sintesis akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yg dibutuhkan. Sebagai contoh, di tingkat ini seorang manajer kualitas mampu memberikan solusi untuk menurunkan tingkat reject di produksi berdasarkan pengamatannya terhadap semua penyebab turunnya kualitas produk.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dsb dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yg ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya. Sebagai contoh, di tingkat ini seorang manajer kualitas harus mampu menilai alternatif solusi yg sesuai untuk dijalankan berdasarkan efektivitas, urgensi, nilai manfaat, nilai ekonomis, dsb.

2.1.5 Faktor –faktor yang mempengaruhi Pembentukan Pengetahuan

Menurut (Erfandi, 2009), Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan pengetahuan, yaitu.

a. Mass media / informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

b. Sosial budaya dan ekonomi.

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

c. Lingkungan.

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

d. 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.

2.1.6 Cara Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin di ukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan domain di atas (Notoatmodjo,2003).

Pengukuran Pengetahuan dibagi menjadi 3 (tiga) katagori sebagai berikut:
(Arikunto, 2002)

- a. Tinggi : Jika jawaban benar ≥ 76 -100%
- b. Sedang : Jika jawaban benar 56 – 75 %
- c. Rendah : Jika jawaban benar ≤ 55 %

2.2 Anak Usia Sekolah

2.2.1 Definisi Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak yang berusia 6-12 tahun (santrock,2008), sedangkan menurut yusuf (2011) anak usia sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampun intelektual atau kemampuan kognitif.

Karakteristik anak usia sekolah menurut Hardinsyah dan Supariasa (2016) yaitu anak usia sekolah (6-12 tahun) yang sehat memiliki ciri diantaranya adalah banyak bermain diluar rumah, melakukan aktivitas fisik yang tinggi, serta beresiko terpapar sumber penyakit dan perilaku hidup yang tidak sehat. Secara fisik dalam kesehariannya anak akan aktif bergerak, berlari, melompat, dan sebagainya/ Akibat tingginya aktivitas anak yang dilakukan, jika tidak diimbangi dengan asupan zat gizi yang seimbang dapat menimbulkan beberapa masalah gizi yaitu diantaranya: Kurang zat besi, Kurang yodium, Kurang vitamin A, Kurang vitamin D.

Karakteristik Anak Usia Sekolah pada masa kelas-kelas sekolah dasar (10-12)

Menurut Agustina ditandai dengan beberapa sifat khas yang muncul pada masa ini antara lain :

- a. Adanya minat praktis sehari-hari yang konkret.
- b. Amat realistis, ingin tahu dan ingin belajar
- c. Menjelang akhir masa ini ada minat kepada hal-hal dan masa pelajaran khusus.
- d. Sampai umur 11 tahun anak dapat membuthkan seorang guru maupun orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya setelah umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas dengan berusaha menyelesaikan sendiri.
- e. Pada masa ini anak memandang nilai raport sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi di sekolah (Agustina, 2018)

Ciri-ciri Kesukaan Anak usia Sekolah Dasar :

1. Rasa Ingin Tahu yang besar
2. Berpikir Konkrit

3. Senang Berfantasi dan berimajinasi
4. Akti dan Energik
5. Berjiwa Petualang
6. Belajar Banyak hal Menggunkan tubuh.

2.2.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Ciri-ciri yang dimiliki oleh setiap anak akan mengalami perubahan seiring bertambahnya usia mereka. Pertumbuhan adalah perubahan fisik dan peningkatan ukuran. Pertumbuhan dapat diukur secara kuantitatif. Indikator pertumbuhan meliputi tinggi badan, berat badan, ukuran tulang, dan pertumbuhan gigi. Pola pertumbuhan fisiologis sama untuk semua orang, namun tetapi laju pertumbuhan bervariasi pada tahap pertumbuhan berbeda. Perkembangan adalah peningkatan kompleksitas fungsi dan kemajuan keterampilan yang dimiliki individu untuk beradaptasi dengan lingkungan. Perkembangan merupakan aspek perilaku dari pertumbuhan, misalnya individu mengembangkan kemampuan untuk berjalan, berbicara, dan berlari dan melakukan suatu aktivitas yang semakin kompleks (Behrman, Kliegman, & Arvin, 2000; Supartini, 2004).

Istilah Pertumbuhan dan Perkembangan keduanya mengacu pada proses dinamis. Pertumbuhan dan perkembangan walaupun sering digunakan secara bergantian, keduanya memiliki makna yang berbeda. Pertumbuhan dan Perkembangan merupakan proses yang berkelanjutan, teratur, dan berurutan yang dipengaruhi oleh faktor maturasi lingkungan, dan genetic (Kozier, Erb, Berman & Snyder, 2011).

2.2.3 Faktor faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan Perkembangan anak

Menurut (Soetjiningsih, 2012) Faktor utama yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak secara umum digolongkan menjadi tigayaitu :

1. Faktor Genetik

Faktor genetic merupakan modal dasar dalam pencapaian hasil akhir tumbuh kembang anak, Termasuk factor genetik antara lain berbagai fartor bawaan yang normal dan patologis,jenis kelamin,suku bangsa atau bangsa.

2. Faktor Lingkungan

Lingkugan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan.lingkungan yang baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan,sedangkan yang kurang baik akan menghambatnya.lingkungan ini merupakan”bio-fisiko-psiko-sosial”yang mempengaruhi individu setiap hari,mulai dari konsepsi sampai akhir hayatnya.faktor ini meliputi lingkungan prenatal(yaitu,lingkungan dalam kandungan)dan lingkungan post natal(yaitu,lingkungan setelah bayi lahir)

- a. Factor prenatal meliputi: Gizi ibu pada waktu hamil, mikanis, toksin/zat kimia,endokrin,radiasi,infeksi,stress,imunitas dan amoksia embrio (soetjiningsih, 2012).
- b. Faktor postnatal secara umum digolongkan menjadi empat yaitu :
Lingkungan Biologis meliputi, Ras/Suku Bangsa, Jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolise, dan hormon (Hidayat,2005).

3. Faktor Hormonal

Faktor hormonal yang berperan penting dalam perkembangan anak antara lain, Hormone somatotropin, thyroid, dan glukokortikoid.

- Hormon somatotropin berperan dalam memengaruhi pertumbuhan tinggi badan dengan menstimulasi terjadinya proliferasi sel kartilago dan sistem tulang.
- Hormon Thyroid berperan menstimulasi metabolisme tubuh.
- Hormon Glukokortikoid mempunyai fungsi menstimulasi pertumbuhan sel interstisial dari testis (untuk memproduksi testosteron) dan ovarium (untuk memproduksi estrogen), selanjutnya hormone tersebut akan menstimulasi perkembangan seks, baik pada anak laki-laki maupun perempuan yang sesuai dengan peran hormonnya (wong,2000).

2.2.4 Pertumbuhan Fisik

Perubahan Fisik usia sekolah 6-12 tahun Rata-rata kenaikan berat badan kurang lebih 3,2 kg per tahun. Periode ini, perbedaan individu pada kenaikan berat badan disebabkan oleh faktor genetik dan lingkungan. sedangkan tinggi badan pada anak usia sekolah kurang lebih 150cm (Kozier,Erb&Snyder, 2011)

Kekuatan Otot , koordinasi dan daya tahan tubuh meningkat secara terus menerus. Kemampuan menampilkan pola gerak-gerakan yang rumit seperti menari, melempar bola dan bermain musik. Kemampuan perintah motorik yang lebih tinggi adalah hasil dari kedewasaan maupun latihan, derajat penyelesaian mencerminkan keanekaragaman yang luas dalam bakat minat dan kesempatan

bawaan sejak lahir. Organ organ seksual secara fisik belum matang, namun minat pada jenis kelamin yang berbeda dan tingkah laku seksual tetap pada anak-anak dan meningkat secara progresif sampai masa pubertas. (Berhman&Arvin,2000)

2.2.5 Perkembangan Perilaku Motorik

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Fase atau usai sekolah dasar (7 -12 Tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motoric yang lincah. Oleh karena itu, Usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motoric, baik halus maupun kasar. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu factor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan ataupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motoric sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. (Hurlock, 1978).

2.2.6 Perkembangan Kognitif

Perubahan kognitif pada anak usia sekolah adalah pada kemampuan untuk berpikir dengan cara logis tentang disini dan saat ini, bukan tentang hal yang bersifat abstraksi. Pemikiran anak usia sekolah tidak lagi didominasi oleh persepsinya dan sekaligus kemampuan untuk memahami dunia secara luas. Perkembangan kognitif piaget terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap sensoris-motorik (0-2 tahun); (2) pra operasional (2-7 tahun); (3) concrete operational (7-11 tahun); dan (4) formal operation (11-15 tahun) menurut

2.3 Jajanan

2.3.1 Pengertian Jajanan

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No.942/MENKES /SK/VII/ 2003, makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh pengrajin makanan di tempat penjualan dan atau disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum selain yang disajikan jasa boga, rumah makan atau restoran, dan hotel.

Makanan yang sehat yaitu makanan yang higienis dan bergizi. Makanan yang higienis adalah makanan yang tidak mengandung kuman penyakit dan tidak mengandung racun yang dapat membahayakan kesehatan. Bahan makanan yang akan kita makan harus mengandung komposisi gizi yang lengkap, yaitu terdiri atas karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, dan air. Di Indonesia komposisi tersebut dikenal dengan nama makanan “4 sehat 5 sempurna” (Hanifa & Luthfeni, 2006).

2.3.2 Jenis – Jenis Jajanan

Jajanan dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis (Direktorat Bina Gizi, 2011) :

1. Makanan sempinggan: Kelompok makanan utama, yang dapat disiapkan di rumah terlebih dahulu atau disiapkan di tempat penjualan. Makanan tradisional seperti gado-gado, pecel, dan nasi uduk termasuk dalam jajanan jenis ini. Contoh yang lain yaitu bakso, mie ayam, dan lain-lain.

2. Minuman

Kelompok minuman yang biasa dijual meliputi (Direktorat Bina Gizi, 2011)

:

- a. Air minum, baik dalam kemasan maupun yang disiapkan sendiri.
- b. Minuman ringan

1. Dalam kemasan, misalnya the, minuman sari buah, minuman berkarbonasi dan lain – lain.

2. Disiapkan sendiri oleh kantin misalnya es sirup dan teh.

- c. Minuman campur misalnya es buah es cendol, es doger dan lain – lain.

3. Makanan cemilan : makanan yang dikonsumsi diantara dua waktu makan

Makanan cemilan terdiri dari :

- a. Makanan cemilan basah : seperti pisang goreng, lumpia, lempeng, risoles.

Makanan cemilan ini dapat disiapkan di tempat penjualan.

- b. Makanan cemilan kering : seperti produk keripik, biskuit, kue kering dan lain – lain.

2.3.3 Jenis – jenis makanan yang tidak memenuhi syarat

Jenis – jenis makanan pangan yang diuji dan tidak memenuhi syarat pengawasan PJAS (Pangan Jajanan Anak Sekolah) menurut Kementerian Kesehatan 2013, yang terdiri dari : Bakso (sebelum diseduh/disajikan), mie (disajikan/siap dikonsumsi), makanan kudapan seperti : jelly/agar – agar/produk gelatin lainnya, gorengan seperti bakwan, tahu goreng, tahu cilok, sosis, batagor, empek – empek, Makanan ringan Seperti : kerupuk, keripik, produk ekstrusi dan sejenisnya,

Minuman Seperti : es mambo, lollipop, es lilin, es cendol, es campur dan sejenisnya, minuman berwarna dan sirup.

Berdasarkan pemeriksaan sampel pangan yang paling tidak memenuhi syarat secara berturut – turut adalah minuman berwarna/sirup, minuman es, jelly/agar – agar, dan bakso. Penyebab sampel tidak memenuhi syarat antara lain karena menggunakan bahan berbahaya yang dilarang untuk pangan, menggunakan bahan tambahan pangan melebihi batas maksimal, mengandung cemaran logam berat melebihi batas maksimal dan kualitas mutu mikrobiologis yang tidak memenuhi syarat (Adriani & Wiratmadji, 2014).

2.3.4 Ciri Makanan Jajanan Sehat

Bagi anak sekolah, makanan jajanan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan sehari-hari mereka. Makanan jajanan digunakan sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan gizi anak sekolah karena keterbatasan waktu orang tua mengolah makanan di rumah. Selain murah makanan jajanan juga mudah didapat. Berdasarkan kondisi ini seharusnya makanan jajanan dapat dikelola menjadi produk sehat yang aman dikonsumsi. Makanan jajanan sehat adalah makanan yang memiliki ciri sebagai berikut :

1. Bebas dari lalat, semut, kecoa dan binatang lain yang dapat membawa kuman penyakit.
2. Bebas dari kotoran dan debu lain.
3. Makanan yang dikukus, direbus, atau digoreng menggunakan panas yang cukup artinya tidak setengah matang.
4. Disajikan dengan menggunakan alas yang bersih dan sudah dicuci lebih dahulu dengan air bersih.

5. Kecuali makanan jajanan yang di bungkus plastik atau daun, maka pengambilan makanan lain yang terbuka hendaklah dilakukan dengan menggunakan sendok, garpu atau alat lain yang bersih, jangan mengambil makanan dengan tangan.
6. Menggunakan makanan yang bersih, demikian pula lap kain yang digunakan untuk mengeringkan alat-alat itu supaya selalu bersih (Dinas Kesehatan/DINKES, 2016).

2.3.5 Keamanan Pangan untuk Anak Usia Sekolah

Anak sekolah sebagai konsumen utama PJAS (Pangan jajanan anak sekolah) adalah asset bangsa Indonesia yang akan menjadi penerus kita di masa mendatang. Edukasi keamanan pangan menjadi salah satu upaya sehingga masyarakat memahami dan menerapkan perilaku keamanan pangan menjadi salah satu upaya sehingga masyarakat memahami dan menerapkan perilaku keamanan pangan secara konsisten (Kementrian Kesehatan RI, 2015).

Berikut tipe memilih jajanan sehat yang perlu di perhatikan oleh anak sekolah .

1. Kenali pangan yang aman

Mengenai definisi keamanan pangan, apa saja syarat yang aman, aerta tips memilih pangan yang aman, disajikan ciri –ciri pangan yang mengandung bahan tambahan pangan melebihi batas maksimal serta bahan kimia yang berbahaya.

2. Beli pangan yang aman

Membeli pangan yang aman, misalnya membeli pangan di tempat yang bersih, membeli dari penjual yang sehat dan bersih, membeli pangan yang telah

dimasak, memilih pangan yang dipajang, disimpan dan disajikan dengan baik, serta mengonsumsi pangan yang benar.

3. Baca label dengan seksama

Label pangan adalah keterangan pangan yang berupa gambar, tulisan, campuran keduanya, atau bentuk lain yang disertakan pada pangan. Kunci ini menjelaskan pentingnya membaca label pangan serta parameter yang perlu diperhatikan.

4. Jaga kebersihan

Pentingnya menjaga kebersihan meskipun semua mikroba dapat menyebabkan sakit, mikroba berbahaya/kuman banyak ditemukan pada tanah, air, hewan, dan manusia. Kuman dapat terbawa oleh udara atau melalui tangan, lap, dan peralatan makan sehingga perlu intervensi untuk mencegah terjadinya penyakit akibat pangan. Prinsip pokok yang dibahas pada kunci ini adalah mencuci tangan dengan baik, serta menjaga lingkungan kantin agar tetap bersih.

5. Catat apa yang ditemui

Beberapa parameter yang perlu dilaporkan jika ditemui penyalahgunaan terhadap praktek keamanan pangan, baik di sekolah maupun di tempat lainnya. Pelaporan dapat dilakukan secara elektronik melalui pemberitahuan elektronik. Pemberitahuan elektronik adalah sistem informasi antara komunitas sekolah dengan klub POM PI untuk menginformasikan secara cepat berbagai hal terkait keamanan pangan jajanan anak sekolah baik sifatnya positif ataupun negatif.

2.3.6 Pengaruh Positif Jajanan Sehat

Menurut Ahmad (2011) jajan dapat memberikan pengaruh positif apabila jenis jajanan yang dibeli anak tidak sembarangan dan mengandung nutrisi. Pemilihan jajanan yang baik dan bergizi akan berdampak baik pada pemenuhan energi sekaligus dapat mendukung pertumbuhan anak. Menurut Dewi (2010) jajanan memberikan kontribusi energi kepada anak-anak dalam memenuhi kecukupan energi.

2.3.7 Pengaruh Negatif Jajanan Tidak Sehat

Menurut Ahmad (2011) jajanan dapat memberikan pengaruh negatif apabila jenis jajanan yang dikonsumsi adalah makanan yang kurang baik. Kebanyakan anak memilih makanan hanya berdasarkan apa yang anak suka, dan selera yang muncul pada saat anak tersebut lapar. Selain itu anak-anak sering membeli jajan disembarang tempat. Anak-anak belum memiliki kemampuan dalam memilih jajanan yang baik, oleh karena itu mereka cenderung mengonsumsi makanan seperti yang dimakan oleh teman yang lain, tanpa memperhatikan kandungan gizi makanan yang dibeli maupun tingkat bahaya makanan yang dibelinya.

2.4 Media pendidikan kesehatan

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Mubarak dkk, 2006)

Pendidikan kesehatan adalah upaya persuasi atau pembelajaran kepada audien agar audien mau melakukan tindakan-tindakan untuk memelihara, meningkatkan taraf kesehatannya. Jadi Media pendidikan kesehatan adalah saluran

komunikasi yang dipakai untuk mengirimkan pesan kesehatan.(Notoatmodjo, 2010).

Berbagai macam media alat bantu dalam pendidikan kesehatan yang dapat digunakan antara lain (Notoadmojo, 2012) :

1. Berdasarkan stimulasi indra

a. Alat bantu lihat (Visual aid) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra penglihatan pada saat proses pendidikan.terdapat dua alat bantu visual, yaitu :

1) Alat bantu yang diproyeksikan seperti slide, OHP, dan film strip

2) Alat bantu yang tidak diproyeksikan misalnya dua dimensi seperti gambar, peta, dan bagan. Termasuk alat bantu cetak dan tulis misalnya leaflet, poster, lembar balik dan buklet. Termasuk tiga dimensi seperti bola dunia dan boneka.

b. Alat bantu dengar (audio aids) yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasi indra pendengaran pada waktu penyampaian bahan pendidikan. Alat ini digunakan untuk menstimulasi indera pendengar misalnya radio, CD, Alat bantu lihat-dengar (audio visual aids)

c. Alat bantu ini digunakan untuk menstimulasi indera penglihatan dan pendengaran seperti televise, film dan video.

2. Berdasarkan pembuatanya dan penggunaanya

- a. Alat peraga yang rumit (complicated) seperti film, film strip, dan slide. Dalam penggunaanya alat peraga ini memerlukan listrik dan proyektor.
- b. Alat peraga sederhana, yang mudah dibuat sendiri dengan bahan-bahan setempat yang mudah diperoleh seperti bamboo, karton, dan kertas ataupun Koran.

Media / alat peraga yang digunakan dalam Media Pendidikan Kesehatan mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut (Notoadmojo, 2012):

- a. Menimbulkan minat sasaran
- b. Mencapai sasaran yang lebih banyak
- c. Membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman
- d. Menstimulasi sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima orang lain
- e. Mempermudah penyampaian bahan atau informasi kesehatan. Seperti diuraikan sebelumnya bahwa pengetahuan yang ada pada seseorang diterima melalui indra. Menurut penelitian para ahli, indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke dalam otak adalah mata. Kurang lebih 75% sampai 87% dan pengetahuan manusia diperoleh/disalurkan melalui mata. Sedangkan 13% sampai 25% lainnya tersalur melalui indra yang lain. Dari sini dapat disimpulkan bahwa alat alat visual lebih mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi kesehatan.
- f. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran.

- g. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik
- h. Membantu menegakkan pengertian yang diperoleh Di dalam menerima sesuatu yang baru, manusia mempunyai kecenderungan untuk melupakan atau lupa terhadap pengertian yang telah diterima.

2.5 Media *FlashCard*

2.5.1 Pengertian *Flashcard*

Flashcard berasal dari bahasa inggris yaitu *flash* artinya cepat dan *card* artinya kartu. Menurut Ashar (2006) *flashcard* merupakan media sederhana berupa kartu kecil yang berisi gambar symbol dan angka yang digunakan untuk menuntun siswa dalam pembelajaran. *Flashcard* berisi gambar atau kata dan *flashcard* biasanya dikelompokkan dalam satu jenis misalnya jenis makanan, transportasi, pakaian, dan lain – lain yang memiliki ukuran 25 x 30 cm (Kasihani, 2007).

2.5.2 SOP Penggunaan *Flashcard*

Tahap Kegiatan	waktu	Kegiatan	Kegiatan Peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	-Memberikan salam -Menjelaskan tujuan bermain -Meminta persetujuan -Melakukan pretest terhadap anak sekolah dasar -Menyiapkan alat	-Menjawab salam - Menyimak -Menjawab	Lisan. Lembar Pretest, Lembar persetujuan

Penyajian	15menit	-Menjelaskan alat yang digunakan -Menjelaskan cara bermain kepada anak Cara Bermain 1 : a. Kartuflasscarddisusun,kemudian kartu flascard diacak b. Anak diminta untuk menyusun kartu flascard c. jika benar diberi pujian d. jika salah dibenarkan e. Kemudian peneliti mendeskripsikan isi dari setiap kartu flascard Cara Bermain kedua: a. peneliti menunjukkan kartu flascard yang ditutup dengan tangan atau dengan kartu lain kemudian dibuka sedikit demi sedikit b. Anak diminta untuk menebak kartu flascard	Mendengarkan Bermain bersama Peneliti	-Lisan -Kartu flascard
-----------	---------	--	---	--------------------------------------

		c. jika anak benar menjawab beri pujian d. Peneliti menjelaskan kembali kartu flascard e. Permainan ini dilakukan sampai 5kali atau sampai 5 kartu		
Penutup	5 menit	-Memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai flascard Salam penutup	-Bertanya -Menjawab salam	Lisan

2.5.3 Fungsi *Flashcard*

Dini Adriana menyebutkan fungsi media *Flashcard* antara lain :

- Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari.
- Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik.
- Memberikan variasi baaru kepada siswa terutama bagi siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan
- Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa.
- Siswa kan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar berwarna.
- Merangsang siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- Bias menciptakan *review quizzer* pelajaran di sekolah.

- h. Menambah variasi menyajikan materi.
- i. Memungkinkan siswa memiliki kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan minat dan bakatnya.

2.5.4 Kelebihan *Flashcard*

Susilana & Riyana (2009) menyatakan media *flashcard* tergolong media *visual* (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan yaitu :

a. Mudah dibawa

Ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

b. Praktis

Cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, tidak perlu memiliki keahlian khusus dan tidak mebutuhkan listrik. Hanya perlu menyusun urutan gambar yang sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali.

c. Mudah diingat

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk kembali mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

d. Menyenangkan

Media *flashcard* dalam penggunaanya bias melalu permainan. Misalnya siswa secara berlomba – lomba mencari suatu benda atau nama – nama tertentu

dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari suatu perintah.

2.5.5 Kekurangan *Flashcard*

Flashcard hanya cocok digunakan untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa (Nurseto, 2011).

2.5.6 Cara Pembuatan *Flashcard*

Cara pembuatan *flashcard* agar layak digunakan dalam media pembelajaran sebagai berikut :

1. Siapkan kertasnduplex (karton tebal).
2. Gambar persegi di karton dengan ukuran 25 x 30 cm / 8 x 12 cm.
3. Potong karton sesuai ukuran 25 x 30 cm / 8 x 12 cm.
4. Siapkan gambar dengan ukuran sama, jika menggambar manual maka siapkan kertas HVS lalu potong sesuai dengan karton lalu gambar sesuai dengan tema yang diinginkan.
5. Setelah gambar siap tempelkan pada bagian karton.
6. Untuk bagian lain dari karton yang tidak ditempel gambar berilah tulisan sesuai nama objek (biasanya nama objek ditulis dengan beberapa bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) (Susilana & Riyana, 2009).

2.5.7 Persiapan dalam Bermain *Flashcard*

Beberapa yang harus diperhatikan sebelum bermain *flashcard* menurut Susilana & Riyana (2009) diantaranya :

- a. Mempersiapkan pemateri. Pemateri harus menguasai materi pembelajaran dan memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.

- b. Menyiapkan *flashcard* perlunya pengecekan kembali, apakah jumlah dan urutan kartunya sudah sesuai dengan tema pembelajaran.
- c. Mempersiapkan tempat, disarankan untuk bangku siswa berbentuk melingkar dan guru di tengah tujuannya agar semua siswa bias melihat *flashcard*.
- d. Mempersiapkan siswa memberikan pengarahan kepada anak dan mengkondisikan anak agar memperhatikan saat kegiatan dimulai.

2.5.8 Langkah Penggunaan *Flashcard*

Menurut Dian Indriana (2011) langkah langkah penggunaan *Flashcard* yaitu :

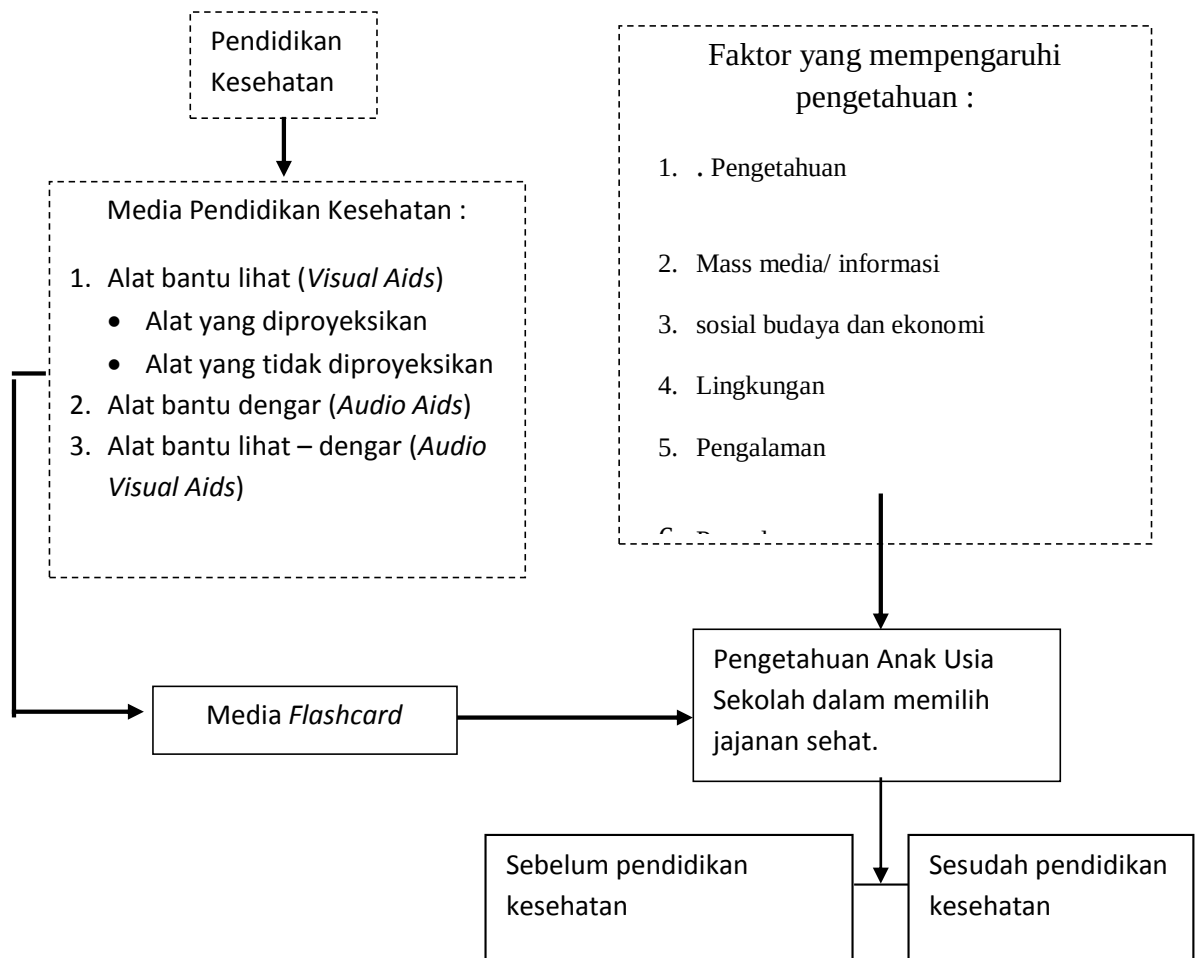
- a. Kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- b. Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan
- c. Setelah kartu dijelaskan beri kartu ke salah satu siswa dan diurutkan sampai siswa terakhir
- d. Ulangi kegiatan dari pertama hingga kartu terakhir

2.5.9 Manfaat *Flashcard*

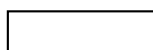
Susilana & Riyana (2009) menyatakan manfaat dari media pembelajara *flashcard* antara lain

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai kosakata dalam waktu yang cepat.
- b. Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenalkan kosakata kepada anak sejak dini
- c. Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis – jenis binatang, buah dan lain – lain .

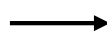
a. Kerangka Teori



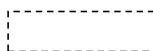
Keterangan :



= Diteliti



= Mempengaruhi



= Tidak di teliti

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *literature review*, dimana data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang bukan diperoleh dari pengamatan langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Sumber data sekunder yang digunakan berupa artikel atau jurnal internasional yang berhubungan dengan judul penelitian serupa yaitu : Pengaruh Media *flashcard* terhadap Sikap Anak Usia Sekolah dalam memilih Jajanan Sehat.

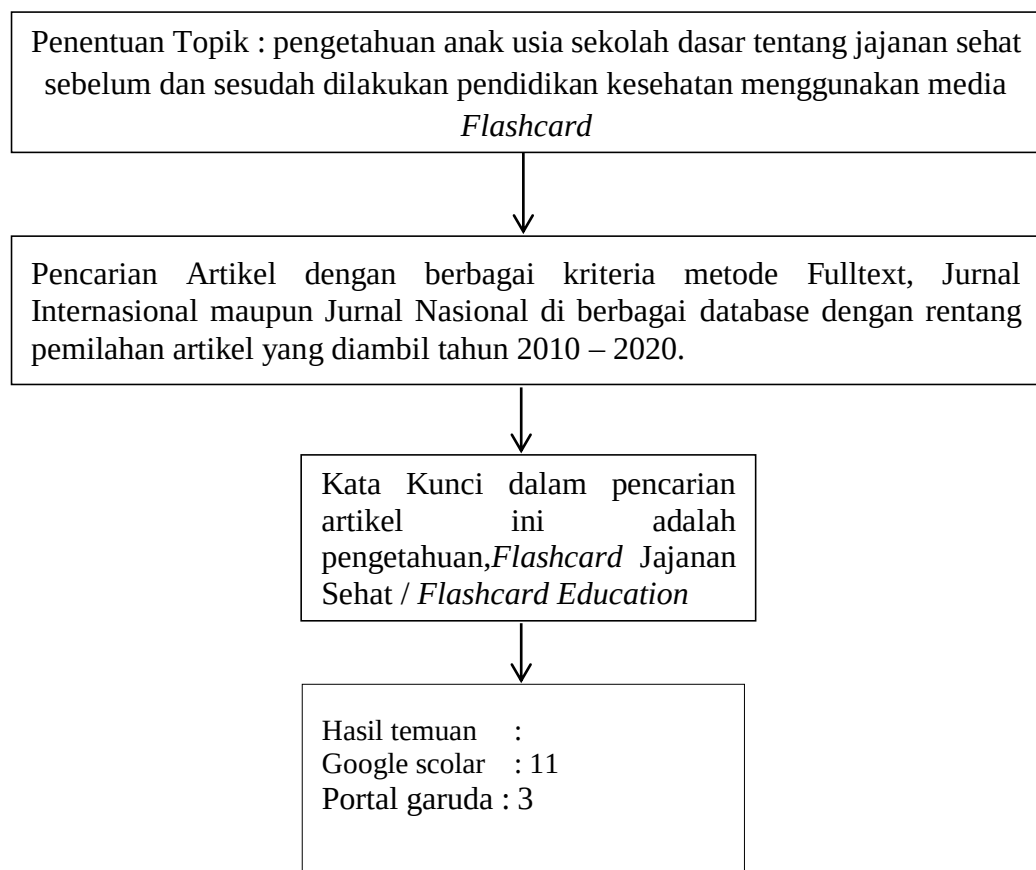
3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan literatur review, yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang objek penelitiannya digali melalui berbagai informasi kepustakaan (buku, jurnal ilmiah, artikel ilmiah baik nasional maupun internasional). Fokus penelitian ini dengan mencari berbagai referensi yang relevan dengan permasalahan atau topik yang diangkat oleh peneliti yang digunakan untuk menganalisis dan memecahkan pertanyaan penelitian yang dirumuskan (Syaodih, 2010).

Peneliti meneliti Perbedaan pengetahuan anak usia sekolah tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah media *flashcard*.

3.2 Kerangka Kerja

Secara sistematis langkah-langkah dalam menulis penelitian seperti gambar berikut ini :



3.3 Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016), sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Dalam penelitian studi *Literature* ini sumber data dapat diperoleh melalui data sekunder seperti Google Scholar, dimana peneliti mengambil berbagai sumber data dari akses diatas yang dinilai banyak sekali artikel yang bisa di dapat dari beberapa situs tersebut, terpercaya dan sudah ada review.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada studi *literaturur review* ini melalui berbagai Database yaitu, , Google Shoolar, yang berisikan tentang berbagai media pendidikan kesehatan seperti efektifitas media komik, media leaflet, media audiovisual dan lain sebagainya. Hasil pengumpulan data literature selanjutnya dilakukan pencarian dimulai dengan kata kunci “*Flashcard*” “*Flashcard Education*” “*Media Flashcard Jajanan Sehat*” dengan rentang tahun 2010 - 2020. Selanjutnya artikel tersebut diseleksi, berdasarkan judul dan penjelasan dalam abstrak. Dalam penulisan *literatur review* ini artikel yang diambil *Media Flashcard Jajanan Sehat* atau *Flashcard Education Nutrition*. Berdasarkan hasil penelusuran peneliti menemukan 14 jurnal sesuai dengan kata kunci pencarian tesrsebut yang kemudian dilakukan pemilahan jurnal yang sesuai dengan topik yang akan di teliti, dari total 14 jurnal beberapa artikel tidak sesuai dengan topik yang akan diteliti sehingga hanya 3 jurnal yang sesuai dengan kriteria.

Kriteria	Inklusi	ekslusi
Population	Jurnal nasional yang berhubungan dengan topic penelitian yaitu pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media flascard	Jurnal internasional berhubungan dengan teori lain yang digunakan untuk mengetahui pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat setelah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media flascard
Intervension	Flascard	Flascard, dan Media yang lain

Comparator	Pemilihan jajanan sehat	Tidak Berkaitan dengan variable
Outcomes	Terdapat Pengetahuan Anak Usia Sekolah dengan memilih jajanan Sehat	Tidak terdapat pengetahuan anak usia sekolah terhadap memilih jajanan sehat
Study design and publication type	Quasi experiment	Cross Sectional
Publication years	Tahun 2015-2020	Dibawah tahun 2015
Language	Bahasa Indonesia	Selain bahasa Indonesia

3.5 Teknik Pengolahan dan Analisa Data

Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif yaitu : menelaah persamaan dan perbedaan ataupun persamaan antara penelitian yang telah dilakukan oleh pengarang, penelitian mana yang saling mendukung, dan penelitian mana yang saling bertentangan, ataupun beberapa pertanyaan yang belum terjawab, dan lain sebagainya.

Analisis dimulai dengan materi hasil penelitian yang diperhatikan dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan. Cara lain dapat juga, misalnya dengan melihat tahun penelitian dalam rentang 5 tahun terakhir tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

BAB 4

HASIL

4.1 Hasil Study Literatur

Hasil artikel penelitian yang dicari dengan beberapa cara pencarian dan kata kunci, kemudian dilakukan review dari semua artikel tersebut. berdasarkan hasil pencarian literature review, penelitian menemukan sebanyak 3 artikel yang akan dilakukan review sebagai berikut:

No	Author	Nama Jurnal	Judul	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisa)	Kesimpulan	Database
1	-Aminuddin syam, dkk	Jurnal Tepat: Teknologi Terapan Untuk Pengabdian masyarakat, Volume1, nomer 2, Tahun 2018	Pengetahuan dan Sikap Siswa Terhadap Makanan Jajanan Sebelum dan Sesudah pemberian edukasi kartu bergambar pada anak usia sekolah dasar di Kota Makassar	D: dengan pendekatan <i>Cross Sectional</i> S: 80 orang V: Pengetahuan dan sikap siswa terhadap makanan jajanan I: kuesioner A: Analisis Deskriptif	.Berdasarkan Hasil Penelitian ini adalah pengaruh bermain kartu pada siswa SD yaitu terdapat peningkatan presentasi dan skor pengetahuan jajanan sehat pada siswa SD sebelum dan setelah	<i>Google scholar</i>

					intervensi. Dengan demikian kartu dapat menjadi alternative media gizi yang menarik dan bermanfaat untuk siswa SD.	
2	-Pina Septiana,dkk	Pontianak Nutrition Journal (PNJ) - Vol. 01 No. 02, 2018	Edukasi media kartu bergambar berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap anak dalam pemilihan jajanan sehat di sd negeri pontianak utara	D:<i>Quasy-Eksperiment pretest-posttest design with control grup design.</i> S :Kelompok perlakuan 24 dan pada kelompok kontrol 29 besar sampel sebanyak 70 sampel V :Variabel Dependen (Pengetahuan dan Sikap Anak Usia dalam pemilihan Jajanan Sehat) Variabel Independent (Edukasi Media Kartu Bergambar).	Edukasi Kartu Bergambar memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak dalam memilih jajanan sehat di SD Negeri Pontianak.	Google Scholar

				I : Kuesioner A : Uji Chi-Square, Uji statistik Wilcoxon, Uji Mann Whitney.		
3	- Nisaul Muslakah, dkk	JURNAL KESEHATAN ISSN 1979-7621, Vol 10. No.1	Pengaruh Pendidikan Media Flascard Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang Di sd Muhammadiyah Baluwati Surakarta	D: Quasi experiment design non Randomized control group pretest posttest. Permainan berkelompok terdiri dari 5 responden dan 1 fasilitator S: cluster random sampling V: Variabel Dependen (pendidikan media flashcard) variable independent (pengetahuan anak tentang pedoman gizi seimbang) I: Kuesioner	1. Ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media <i>flashcard</i> terhadap pengetahuan anak tentang pedoman umum gizi seimbang yaitu pada kelompok perlakuan responden yang memiliki tingkat pengetahuan kategori baik persentasenya meningkat dari pada <i>pretes</i>, sedangkan pada	<i>Google Scholar</i>

				A: Analisis uji independent sampel test	kelompok kontrol persentasenya hanya meningkat 2,8x lipat dari pada <i>pretest</i>. 2. Ada perbedaan pengetahuan anak tentang pedoman umum gizi seimbang pada kelompok pendidikan dengan media flashcard dengan kelompok control dengan nilai P =0,000.	
--	--	--	--	--	---	--

Hasil pencarian didapatkan 3 artikel diantaranya menggunakan desain *Quassy-Experiment* dan menggunakan kelompok *Pretest – Posttest*. 3 artikel penelitian dilakukan di Indonesia. Analisis berdasarkan tabel diatas terdapat 3 jurnal yang mengungkapkan bahwa media pendidikan kartu bergambar / *Flashcard* dapat mempengaruhi pengetahuan anak usia sekolah. 3 jurnal tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan dalam penyampaian materi memiliki peran positif terhadap keberhasilan pendidikan.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan dari 80 responden, terdapat 58 responden (65,9 %) memiliki pengetahuan baik, 23 responden (26,1 %) memiliki pengetahuan cukup, dan 7 responden (8,0 %) memiliki pengetahuan kurang.(Aminuddin syam, R Indriasari, In Ibnu, 2018)

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata skor pengetahuan anak tentang keamanan jajanan sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebesar 80,69 sesudah diberikan pendidikan kesehatan meningkat menjadi 94,23.

Berdasarkan fakta dari hasil artikel yang telah di riview, didukung oleh teori bahwa, Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang berhubungan. Pengetahuan yang baik belum tentu diwujudkan dalam perilaku yang baik. Terbentuknya suatu perilaku baru dimulai pada domain kognitif. Dalam arti, subjek tahu terlebih dahulu terhadap stimulus yang berupa materi atau objek diluarnya sehingga menimbulkan pengetahuan baru pada subjek tersebut. Namun , seseorang dapat bertindak atau berperilaku tanpa mengetahui dahulu makna stimulus yang diterimanya. Dengan kata lain, tindakan (Practice) seseorang tidak harus didasari oleh pengetahuan (Bondiga, 2011) .

Hasil Penelitian menunjukkan Pengetahuan responden yang baik lebih banyak bersikap positif. Hal ini disebabkan anak yang memiliki pengetahuan baik tentang makanan jajanan menerapkan pengetahuannya dalam memilih makanan jajanan yang akan dikonsumsi, sedangkan responden yang memiliki pengetahuan yang kurang sebagian besar responden tersebut memiliki pengetahuan yang positif juga dalam memilih makanan jajannya dikarenakan terpengaruh oleh

lingkungan terutama teman sebayanya yang memiliki pengetahuan baik tentang makanan jajanan .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bulan maret – april 2018 menggunakan Media kartu bergambar dengan metode permainan berkelompok didapatkan hasil analisa data menggunakan uji *Mann-Whitney Test* diperoleh hasil perbedaan nilai sikap kedua kelompok sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi sebesar $p = 0,03 < \alpha 0,05$ yang artinya adanya pengaruh media *Flashcard* terhadap sikap anak (Pina Septiana dan Suaebah, 2018).

Berdasarkan teori Windasari (2014) Metode permainan berkelompok mempunyai beberapa keunggulan diantaranya : Memberi kemungkinan untuk saling mengemukakan pendapat, Merupakan pendekatan yang demokratis, mendorong rasa kesatuan, Dapat memperluas pandangan atau wawasan, Problem kesehatan yang dihadapi akan lebih menarik untuk dibahas karena proses diskusi melibatkan semua anggota termasuk orang-orang yang tidak suka berbicara. Selain itu teori Notoatmodjo (2012) menyebutkan dalam teorinya bahwa dengan bantuan media pendidikan kesehatan dapat menimbulkan minat sasaran pendidikan, mencapai sasaran yang lebih banyak, membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman, mempermudah penyampaian bahan atau informasi kesehatan, mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran dan membantu menegakkan pengertian yang diperoleh.

Menurut opini peneliti berhasil atau tidaknya suatu pendidikan kesehatan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang teruji secara teoritis dari budaya, informasi, dan lingkungan. Budaya yang kurang baik seperti kebiasaan tidak sarapan pagi hari sehingga dapat menimbulkan keinginan untuk membeli makanan

diluar rumah. Kurangnya informasi dapat mempengaruhi sikap seseorang karena dasar pembentukan sikap adalah pengetahuan yang di dapatkan dengan membaca informasi terkait kebaikan jajanan sehat. Lingkungan sangat berpengaruh dalam proses penyerapan informasi pendidikan kesehatan. Hal ini terjadi karena adanya interaksi yang akan direspon oleh setiap individu. Selain itu penggunaan media pendidikan kesehatan dengan metode permainan berkelompok dianggap lebih efektif karena lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami. Lama pemberian intervensi juga dinilai dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan kesehatan karena dinilai semakin sering diberikan pendidikan maka responden akan lebih memahami tentang materi yang akan disampaikan oleh fasilitator.

Hasil penelitian tentang pemilihan makanan sehat di dapatkan Negatif nilai 9 presentase 79% dan hasil Positif nilai 10,2 presentase 89,8.

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses pendidikan salah satunya adalah alat – alat bantu atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan (Notoatmodjo, 2010). Pemberian materi pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah lebih mudah tersampaikan jika menggunakan media yang dapat menarik perhatian. Sebagaimana teori dari hasil penelitiannya, Meghan Lynch (2015) menyimpulkan bahwa pada anak usia sekolah pemberian pendidikan terkait nutrisi dapat dikembangkan melalui metode permainan.

Pernyataan ini juga sesuai dengan penelitian Syofia (2014) yang menunjukkan Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan yang berpengaruh positif antara pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah penyuluhan, sehingga penyuluhan dengan *flashcard* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa.

Hasil *Review* ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pendidikan kesehatan dengan alat – alat bantu atau media untuk menyampaikan sebuah pesan kesehatan membawa konstribusi positif pada anak selain menarik penggunaan media kartu *flashcard* dengan metode permainan dapat dengan mudah diterima anak usia sekolah. Hal ini sejalan dengan teori Satriana (2013) yang menyebutkan selain mudah dilakukan, pemberian media *flashcard* sebagai media edukasi tentang jajanan sehat dengan metode ceramah sambil bermain sangat tepat bagi anak karena karatersitik anak usia SD yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok juga mudah diingat dan menarik dengan menampilkan gambar-gambar dan penjelasan.

Hasil tentang Pengaruh Media *Flashcard* terhadap pengetahuan Anak Usia Sekolah dalam memilih jajanan sehat diperoleh 3 jurnal yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pendidikan kesehatan berupa Kartu Bergambar / *Flashcard* terhadap pengetahuan anak usia sekolah.

Menurut opini peneliti baik atau kurangnya pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa factor yang teruji secara teoritis dari budaya,informasi,dan lingkungan. Budaya yang kurang baik seperti males belajar akan mempengaruhi pengetahuan anak terkait jajanan sehat. Kurangnya informasi dapat mempengaruhi pengetahuan anak terkait tentang jajanan sehat. Lingkungan sangat berpengaruh dalam proses pengetahuan yang berada di dalam suatu lingkungan. Hal ini terjadi karena adanya interaksi yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil riview dari 3jurnal,maka kesimpulan dari hasil literature riview:

Berdasarkan dari 3 jurnal yang didapatkan hasil dari semua jurnal yang menyatakan pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media flascard

Dalam hal ini pengetahuan merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam melakukan tindakana khususnya dibidang kesehatan agar lebih baik

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. bagi peneliti selanjutnya disarankan dapat melakuakan penelitian terkait dengan pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat
2. bagi peneliti selanjutnya disarankan dalam penelusuran artikel atau jurnal dapat melakukan penelusuran berbagai sumber lainnya yang lebih spesifikasi terkait pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat.

6.2.2 Bagi Institusi Pendidikan

Sekolah adalah tempat mencari ilmu pengetahuan.oleh karena itu,berilah pengetahuan tentang jajanan sehat,agar siswa dapat memilih jajanan yang sehat atau yang tidak sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anggarawati, D. (2014). *Pengaruh Make a match Berbantuan Media Kartu Gambar terhadap Hasil Belajar IPS SD*. *Jurnal Mimbar PGSD*.2(1), 1-4.
- Ariandani, B 2014, *Faktor yang berhubungan dengan pemilihan makanan jajanan pada anak sekolah dasar*, jurnal. Universitas Diponegoro.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan/BPOM. (2014). *Kampanye Pangan Jajanan Anak Sekolah*.
- BPOM. (2014). *Kampanye Pangan Jajanan Anak Sekolah*.<http://www.pom.go.id>: Badan Pengawas Obat dan Makanan.
- Satriana, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai Melalui Media Flashcard bagi Siswa Tunagrahita sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.1(2), 13-26
- BPOM. (2017). *Laporan Tahunan Badan Pengawasan Obat dan Makanan. Direktorat Standardisasi Produk Pangan Deputy Bidang Pengawasan Keamanan Pangan Dan Bahan Berbahaya Badan Pengawas Obat Dan Makanan Republik Indonesia*. Jakarta. Badan Pengawas Obat dan Makanan.
- BPOM. 2009. *Sistem Keamanan Pangan Terpadu Jajanan Anak Sekolah*.
- Dinas Kesehatan/DINKES. (2016). *Profil Kesehatan Indonesia*. Profil Kesehatan Provinsi Jawa Timur Tahun 2015. Surabaya: Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur.
- Direktorat Bina Gizi. 2011. *Kinerja Kegiatan Pembinaan Gizi Tahun 2011: Menuju Perbaikan Gizi Perseorangan dan Masyarakat yang Bermutu*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Fikawati, S. D. (2017). *Gizi Anak dan Remaja*. Depok: Radjawali Pers.
- Hidayat, (2017). *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisa Data*. Surabaya: Salemba
- Hidayat, A., & Aziz. (2017). *Ilmu Kesehatan Anak untuk Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Jurwanto,A.2017.*Pangan dan Gizi untuk kesehatan*. Jakarta:Institut Pertanian Bogor

- Notoatmodjo, S. (2017). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2017). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2017). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2017). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S. (2017). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurseto, T. (2018). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratiwi. (2018). Pendidikan gizi tentang pengetahuan pemilih jajanan sehat antara metode ceramah dan metode komik. *indonesian journal of human nutrition*, 2 (2), 9-17.
- Purnamasari, D. U. (2018). *Panduan Gizi dan Kesehatan Anak Sekolah*. Yogyakarta: Andi (Anggota IKAPI).
- Satriana, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai Melalui Media Flashcard bagi Siswa Tunagrahita sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 1(2), 13-26.
- Wahyuni, n.p. (2018). *pengaruh media visual nutrition card terhadap perubahan pengetahuan, pengetahuan dan tindakan anak usia sekolah dasar di SDN keputih No. 245 surabaya. universitas airlangga, Surabaya.*
- World Health Organization/WHO. (2016). *Obesity and Overweight*.