# BAB II
# TINJAUAN PUSTAKA

## A. Jajanan Sehat

### 1. Pengertian Jajanan Sehat

Jajanan sehat merupakan jajanan bergizi dan tidak mengandung zat yang berbahaya. Jajanan yang dijual disekolah meliputi jajan sepinggan (nasi beserta lauk), jajanan camilan (*snack*), minuman dan buah. Selama ini masih banyak jajanan di sekolah yang masih kurang terjamin tentang kesehatannya. Jajanan yang tidak sehat adalah jajanan yang mengandung bahan kimia yang berbahaya di pasaran, kantin-kantin sekolah dan pedagang jajanan di sekitar sekolah. Hal tersebut dapat membuat siswa mengkomsumsi jajanan tidak sehat (Chariswan, 2020)

Jajanan adalah makanan dan minuman yang disiapkan oleh pengrajin kuliner di tempat penjualan atau disajikan sebagai makanan siap saji untuk dijual kepada masyarakat. Pentingnya informasi jajan karena anak sering jajan, dan pengetahuan orang tua dan anak tentang jajanan sehat masih kurang. Jajanan sehat adalah jajanan bebas dari pewarna buatan, penyedap rasa dan debu. Jajanan sebagai makanan utama atau lauk pauk anak dan penunjang gizi Anak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Pengertian makanan sehat adalah makanan yang mengandung zat zat yang dibutuhkan oleh tubuh. Makanan sehat mengandung gizi yang seimbang, yaitu makanan yang serat gizi dan baik dikonsumsi oleh tubuh. Mengetahui hubungan antara makanan yang dikonsumsi dan dampaknya bagi kesehatan penting untuk dipahami, agar para pekerja kantoran dapat memilih makanan sehat yang dibutuhkan oleh tubuh. Makanan, dibutuhkan tubuh sebagai sumber energi utama bagi tubuh. Setiap aktivitas yang remaja lakukan dapat terjadi karena energi yang ada dalam tubuh mereka. Makanan yang remaja konsumsi sehari-hari memberi energi bagi tubuh untuk beraktivitas, baik berjalan, berlari, berpikir, dan aktivitas apapun yang mereka lakukan tiap hari. Makanan yang sehat merupakan makanan yang tepat untuk menambah nutrisi bagi tubuh kita, yang didalamnya terkandung zat-zat gizi. Zat-zat gizi tersebut yaitu karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral dan air (Syafira, 2015).

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

2. **Jenis Jenis PJAS**

Menurut BPOM (2013) makanan selingan dapat berfungsi sebagai asupan gizi anak sekolah, menjaga kadar gula darah agar anak sekolah tetap berkonsentrasi, untuk mempertahankan aktivitas fisik anak sekolah. Makanan selingan dapat berupa bekal dari rumah atau berupa Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). Jenis pangan jajanan anak sekolah dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu :

a. Makanan utama/sepinggan

Kelompok makanan utama atau dikenal dengan istilah "jajanan berat". Jajanan ini bersifat mengenyangkan. Contohnya: mie ayam, bakso, bubur ayam, nasi goreng, gado-gado, soto, lontong isi sayuran atau daging, dan lain-lain.

*b.* Camilan/ *snack*

Camilan merupakan makanan yang biasa dikonsumsi diluar makanan utama. Camilan dibedakan menjadi 2 yaitu :

1) Camilan basah. Contohnya: gorengan, lemper, kue lapis, donat, dan jelly
2) Cemilan kering. Contohnya: brondong jagung, keripik, biskuit, kue kering, dan permen.

c. Minuman

Minuman dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu minuman yang disajikan dalam gelas dan minuman yang disajikan dalam kemasan. Contoh minuman yang sehat disajikan dalam gelas antara lain: air putih, es teh manis, es jeruk, dan berbagai macam minuman campur (es cendol, es campur, es buah, susu, es doger, jus buah, dan es krim). Sedangkan minuman yang tidak sehat disajikan dalam kemasan contohnya: minuman ringan dalam kemasan (minuman soda, teh, sari buah, dan lain-lain).

**3. Ciri Ciri Jajanan Sehat**

Terdapat beberapa ciri-ciri jajanan sehat ( Azihara & Nadia, 2018), yaitu :

a. Makanan non MSG

Sebaiknya kita membatasi konsumsi jajanan yang mengandung MSG seperti makanan ringan buatan pabrik. Perhatikan pula jajanan yang

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

mengandung sodium atau natrium yang merupakan jenis garam yang kurang baik dikonsumsi. Jajanan yang mengandung MSG memang memiliki rasa yang gurih dan lezat. Namun, kurang baik untuk kesehatan jangka panjang.

b. Sedikit Minyak Goreng atau Menggunakan Minyak Pengganti

Jajanan yang digoreng dengan minyak suhu tinggi akan membuat gizi alami yang terdapat dalam makanan rusak. Menggoreng dengan minyak jelantah atau minyak goreng yang sudah pernah dipakai, membuat kandungan lemak trans dan radikal bebas dalam makanan mengikat. Dampaknya memang tidak muncul seketika, namun suatu saat bisa menyebabkan kanker. Saat ini telah banyak berbagai macam minyak yang lebih sehat di pasaran. Seperti minyak zaitun, canola, oil, dll. Namun tetap perlu diperhatikan penggunaan dari setiap minyak tersebut.

c. Mengandung Serat yang Cukup

Mengkonsumsi sayuran baik untuk memenuhi kebutuhan serat setiap hari. Untuk mendapatkan tambahan serat, biasakan mengkonsumsi buah yang dapat diolah menjadi cairan apapun untuk dirumah.

d. Sedikit Bahan Pengawet

Jajanan berkemasan buatan pabrik umumnya menggunakan bahan pengawet, termasuk kaldu instan. Bahan pengawet yang terlalu banyak pun tidak baik untuk kesehatan. Makanan yang mengandung bahan pengawet biasanya memiliki ciri-ciri seperti, masa simpan lebih lama, tekstur dan rasa stabil, serta sering tercantum dalam label kemasan (seperti natrium benzoat, kalium sorbat, atau asam sorbat).

e. Matang Dalam Pengolahannya

Makanan yang matang adalah makanan yang lebih sehat dari pada makanan mentah atau setengan matang. Makanan yang matang memiliki ciri-ciri seperti, warna makanan merata, aroma khas, tekstur sesuai, rasa tercampur dengan bumbu, dan aman untuk dikonsumsi tanpa bagian yang mentah.

f. *Higienis*

Jajanan yang sehat tentu adalah yang bersih. Ini adalah syarat yang dianggap mutlak karena jajanan yang kebersihannya tidak terjaga akan menjadi

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

sumber penyakit. Ciri-ciri makanan yang higienis antara lain memiliki tampilan bersih, tidak terkontaminasi kotoran atau debu, disiapkan dengan alat masak yang bersih, disimpan dengan kemasan tertutup, serta tidak terpapar hewan atau serangga.

g. Mengandung Vitamin

Selain karbohidrat, protein, dan lemak yang seimbang, jajanan sehat juga harus mengandung vitamin. Makanan yang kurang sehat biasanya memiliki kandungan vitamin yang rendah.

**4. Zat Makanan Yang Mengganggu Kesehatan**

a. Kolesterol

Kolesterol dapat bermanfaat secara positif namun juga sangat berbahaya bagi tubuh yang mengkonsumsinya. Secara positif kolesterol bermanfaat sebagai membentuk beberapa jenis hormon dan pembentuk membran sel. Beberapa faktor yang mempengaruhi kolesterol dalam tubuh diantaranya adalah makanan, usia, keturunan, berat badan dan kurang olahraga (Widuri & Dedi, 2013).

b. Bahan tambahan (*aditif*)

Bahan tambahan (*aditif*) adalah zat yang ditambahkan ke dalam makanan dalam jumlah kecil dengan tujuan untuk memperindah tampilan atau memperbaiki komposisi, kenampakan, atau sifat makanan sampai pada tingkat yang masih dapat ditoleransi oleh tubuh. Bahan tambahan (*aditif*) ini dapat membantu proses pengolahan makanan. bahan tambahan makanan termasuk zat pewarna, zat pengawet, dan penyedap rasa atau aroma (Widuri & Dedi, 2013).

1) Zat pewarna

Zat pewarna tambahan ini dapat membuat makanan lebih menarik karena menambah warna pada makanan olahan. Makanan dapat ditambahkan dengan tingkat pewarna yang sesuai, tetapi harus diperhatikan agar warna tersebut tidak mengandung racun, seperti pewarna tekstil. Zat pewarna ini sangat berbahaya bagi tubuh, karena dalam pewarna tekstil terdapat residu logam berat yang dapat menyebabkan keracunan. Ada juga

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

pewarna buatan, seperti FD dan C oranye nomor 1 dan merah FD dan C nomor 32 dalam popcorn dan permen.

2) Zat pengawet

Bahan zat pengawet ini mampu mencegah atau menghambat fermentasi, penguraian, ataupun pengasaman yang disebabkan oleh mikroorganisme. Misalnya asam propionate, asam benzoate, kalium nitrat (nitrat atau nitrit), dan sulfurdioksida (sulfit). Kadar maksimum pemberian akan sangat tergantung pada jenis makanan yang akan diawetkan.

3) Zat pemanis

Bahan pemanis buatan merupakan bahan makanan tanpa nilai gizi dan hanya menyebabkan rasanya sangat manis dan terasa pahit dilidah . Misalnya siklamat dan sakarin dengan kadar maksimum 1,5 gram per kg bahan makanan.

4) Zat penyedap rasa atau aroma

Penyedap rasa atau aroma yaitu zat yang digunakan untuk tambahan makanan agar pada makanan tersebut mendapatkan aroma atau penyedap yang tegas dan menarik konsumen.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

**5. Keamanan Makanan Jajanan**

Penelitian para ahli, seperti yang tertulis dalam Robbaniyah (2018) bahwa "bahan tambahan pangan adalah bahan yang ditambahkan pada pengolahan makanan untuk meningkatkan mutu termasuk pewarna, penyedap rasa dan aroma, pengawet, antioksidan (mencegah bau tengik)". Ada tiga contoh bahan tambahan pangan berbahaya dan dilarang, tetapi masih banyak ditemukan dalam berbagai jenis makanan, yaitu :

a. Formalin

Kadar fomalin yang tinggi dalam tubuh menyebabkan berbagai keluhan seperti batuk, rasa panas pada hidung, tenggorokan, iritasi akut saluran pernafasan, muntah, diare, bahkan menyebabkan kanker.

b. Boraks

Boraks merupakan senyawa kimia yang apabila terdapat dalam makanan dalam jangka waktu lama akan terjadi penumpukan pada otak, hati, lemak dan ginjal.

c. Pewarna

Rhodamin B (pewarna merah) dan *methanyl yellow* (pewarna kuning) termasuk zat warna yang dinyatakan sebagai bahan berbahaya. Bila dikonsumsi akan mengakibatkan kanker, keracunan, iritasi paru-paru, mata, tenggrokkan, hidung dan usus.

**6. Syarat Makanan Sehat**

Jajanan yang aman untuk dikonsumsi merupakan panganan yang bebas dari bahan berbahaya (racun, bahan kimia, kuman) dan tidak bertentangan dengan agama, keyakinan, dan budaya. Perlu adanya kiat memilih jajanan yang aman dikonsumsi dengan jajanan pada tempat yang bersih, disajikan oleh penjual yang bersih, pastikan makanan atau jajanan dalam kondisi baik (warna, rasa, dan aroma), pilih jajanan yang bergizi, serta pilih jajanan yang dipajang dan disimpan dengan baik (Kementerian Kesehatan RI, 2018). Makanan yang sehat merupakan makanan yang higienis serta banyak mengandung gizi. Makanan yang higienis yaitu makanan yang bebas dari kuman penyakit dan tidak boleh bersifat meracuni tubuh manusia.

Makanan yang harus sehat, karena semua makanan akan dimasukkan dalam tubuh manusia melalui sistem percernaan. Makanan masuk kedalam mulut, setelah dikunyah gigi langsung dimasukkan ke dalam lambung melewati usofagus (saluran penghubung mulut dan lambung) dengan gerakan peristaltik. Di dalam lambung makanan diproses dengan bantuan pepsin, lalu dicerna dengan bantuan enzim pencernaan (enzim amilase yang berfungsi mencerna zat pati atau karbohidrat menjadi energi). Lipase berfungsi mencerna lemak menjadi asam lemak dan gliserol. Amilase mengubah karbohidrat menjadi glukosa, fruktosa, dan galaktosa. Protease membantu mencerna protein nabati dan hewani. Untuk menyempurnakan pencernaan lemak, di usus kecil kecil bekerja asam empedu (asam desoksikholat), proses ini dibantu oleh vitamin B kompleks sebagai katalisator (Widuri & Dedi,2013).

Syarat-syarat makanan sehat harus mengandung :

a. Makanan harus mengandung kalori yang cukup buat tubuh.
b. Makanan harus mengandung protein, yang protein tersebut harus mengandung kesepuluh asam amino utama yaitu tripotopan, lisin, histidin, penilalanin, leusin, isoleussin, threonine, valin, metionin, dan arginin.
c. Makanan yang dimakan harus cukup mengandung air dan garam mineral.
d. Dalam mengkonsumsi makanan harus ada perbandingan yang baik dari masing-masing komponen gizi.
e. Makanan yang akan dimakan, sebaiknya mudah dicerna oleh alat pencernaan.
f. Makanan harus bersih, tidak mengandung racun serta tidak mengandung bibit penyakit

**7. Cara Mengkonsumsi Jajanan Yang Aman**

a. Pastikan tangan dalam kondisi bersih dengan mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir.
b. Perhatikan kemasan dalam kondisi baik, tidak sobek, tidak berlubang, tidak karatan, dan tidak penyok.
c. Cermati label pada kemasan : halal, kadaluwarsa, kandungan gizi, komposisi, dan izin edar.
d. Pastikan masa kadaluwarsa pada jajanan masih berlaku.
e. Pastikan jajanan yang akan dikonsumsi memiliki izin edar dari BPOM (Makanan Dalam Negeri-MD/Makanan Luar Negeri-ML) atau Kementerian Kesehatan (Pangan Industri Rumah Tangga-PIRT).

## B. Anak Usia Sekolah

Anak Usia sekolah yaitu anak yang berusia 5-14 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap mula bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Peran dan dukungan orang terdekat mempengaruhi kebiasaan makan anak. Apabila kebiasaan makan baik

dengan menerapkan makanan sehat dan bergizi seimbang sejak dini, maka kebiasaan tersebut akan berpengaruh hingga tumbuh dewasa nanti (Aviana, 2021).

Usia sekolah merupakan masa-masa pertumbuhan paling pesat kedua setelah masa balita. Kesehatan yang optimal akan menghasilkan pertumbuhan yang optimal pula. Perhatian terhadap kesehatan sangatlah diperlukan, pendidikan juga digalakan untuk perkembangan mental yang mengacu pada keterampilan anak (Murni, *et al* 2021)

Perkembangan kognitif menurut Piaget dibagi menjadi empat bagian yaitu sebagai berikut.

1. Tahap memonitor (umur 0-2 tahun)

   Tahap pertumbuhan kemampuan anak dengan kegiatan motorik dan persepsinya yang masih sederhana.
2. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun). Dalam tahap ini dibagi menjadi dua tahap.
   a. Tahap preoperasional (umur 2-4 tahun), anak sudah dapat menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya pun masih sangat sederhana.
   b. Tahap intuitif (umur 4-7/8 tahun), pada usia ini anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi anak yang memiliki pengalaman luas.
3. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun)

   Tahap ini anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang masih bersifat konkret.
4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun)

   Tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”.

## C. Media

### 1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media merupakan sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan sebagai manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan dari bahan yang

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Gejir *et al*., 2017).

Media pendidikan atau promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik itu melalui media cetak, elektronik dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkat pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya kearah positif terhadap kesehatan. Promosi kesehatan tidak dapt lepas dari media karena melalui media pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga sasaran dapat mempelajari pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsi perilaku yang positif (Nasrullah *et al*., 2024).

**2. Tujuan Media Promosi Kesehatan**

Menurut Sachari dan Sunarya (2019), tujuan media promosi kesehatan adalah sebagai berikut:

a. Mengkomunikasikan pesan kesehatan secara efektif, yaitu dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan preferensi sasaran, serta dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, jelas, dan konsisten.
b. Mengkomunikasikan pesan kesehatan secara efisien, yaitu dengan menggunakan media yang dapat menjangkau sasaran secara luas, cepat, dan murah, serta dengan menggunakan media yang dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya.
c. Mengkomunikasikan pesan kesehatan secara menyentuh emosi, yaitu dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian, minat, dan simpati sasaran, serta dengan menggunakan media yang dapat membangkitkan rasa empati, motivasi, dan partisipasi sasaran.
d. Membangkitkan kesadaran, motivasi, dan partisipasi masyarakat dalam upaya kesehatan, yaitu dengan menggunakan media yang dapat memberikan informasi, edukasi, persuasi, dan advokasi tentang pentingnya kesehatan, serta dengan menggunakan media yang dapat mengajak, menginspirasi, dan menggerakkan masyarakat untuk berperilaku sehat.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

### 3. Macam Macam Media Promosi Kesehatan

Media promosi kesehatan adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kesehatan kepada masyarakat, dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku kesehatan yang positif (Siregar, 2022). Media promosi kesehatan dapat beragam jenis dan bentuknya, tergantung pada tujuan, sasaran, dan konteksnya. Berikut adalah beberapa macam media promosi kesehatan yang umum digunakan:

a. Media cetak, yaitu media yang menggunakan kertas sebagai bahan utamanya, seperti buku cerita bergambar, majalah, koran, poster, brosur, leaflet, stiker, dan sebagainya. Media cetak memiliki kelebihan seperti mudah dibuat, murah, dan tahan lama. Namun, media cetak juga memiliki kekurangan seperti terbatas dalam ruang dan waktu, kurang menarik, dan mudah rusak.
b. Media elektronik, yaitu media yang menggunakan alat elektronik sebagai bahan utamanya, seperti radio, televisi, video, film, dan sebagainya. Media elektronik memiliki kelebihan seperti dapat menjangkau masyarakat secara luas, cepat, dan dinamis. Namun, media elektronik juga memiliki kekurangan seperti mahal, membutuhkan alat khusus, dan sulit dikontrol.
c. Media luar ruangan, yaitu media yang dipasang di tempat-tempat umum yang banyak dilalui oleh masyarakat, seperti spanduk, baliho, papan reklame, neon box, dan sebagainya. Media luar ruangan memiliki kelebihan seperti dapat menarik perhatian, minat, dan kesadaran masyarakat. Namun, media luar ruangan juga memiliki kekurangan seperti mudah rusak, tergantung cuaca, dan dapat menimbulkan polusi visual.
d. Media sosial, yaitu media yang menggunakan platform digital yang memungkinkan masyarakat untuk berinteraksi, berbagi, dan berkolaborasi secara online, seperti Facebook, Instagram, YouTube, dan sebagainya. Media sosial memiliki kelebihan seperti dapat menjangkau masyarakat secara luas, cepat, dan murah, serta dapat menghasilkan feedback dan partisipasi. Namun, media sosial juga memiliki kekurangan seperti rentan terhadap *hoax*, *cyberbullying*, dan isu sensitif.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

**4. Kriteria Media Promosi Kesehatan**

Ada beberapa kriteria Promosi Kesehatan, yaitu :

a. Sesuai dengan tujuan, sasaran, dan pesan yang ingin disampaikan. Media promosi kesehatan harus dapat menyampaikan informasi kesehatan yang akurat, relevan, dan bermanfaat kepada masyarakat, serta dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku kesehatan yang positif.
b. Sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan preferensi sasaran. Media promosi kesehatan harus dapat menyesuaikan dengan latar belakang, tingkat pendidikan, budaya, bahasa, dan minat sasaran, serta dapat merangsang indra penglihatan, pendengaran, atau perabaan sasaran.
c. Sesuai dengan konteks situasi dan lingkungan. Media promosi kesehatan harus dapat memperhatikan faktor-faktor seperti waktu, tempat, biaya, sumber daya, dan ketersediaan media, serta dapat menyesuaikan dengan iklim publik atau kondisi masyarakat.
d. Sesuai dengan prinsip desain dan komunikasi. Media promosi kesehatan harus dapat menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, jelas, dan konsisten, serta menggunakan unsur-unsur desain yang menarik, mudah dibaca, dan estetis.
e. Sesuai dengan metode evaluasi dan pengembangan. Media promosi kesehatan harus dapat diuji coba, dinilai, dan diperbaiki secara berkala, serta dapat menghasilkan *feedback* dan partisipasi dari sasaran.

## D. Cerita Bergambar

**1. Pengertian**

Menurut Marlinawati (2013) mengemukakan bahwa buku bergambar adalah buku yang memuat suatu cerita melalui gabungan antara teks dan ilustrasi. Buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan.

Menurut Hurlock (Adipta *et al*., 2016) mengemukakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena hal berikut :

a. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya, untuk membantu memecahkan masalahnya

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

b. Cerita bergambar menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural
c. Cerita bergambar memberi anak pelarian sementara hiruk pikuk hidup sehari-hari
d. Cerita bergambar mudah dibaca, bahkan anak yang kurang memiliki kemampuan untuk membaca dapat memahami arti dari gambar
e. Cerita bergambar tidak mahal dan dapat ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya
f. Cerita bergambar mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain
g. Cerita bergambar memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial)
h. Dalam cerita bergambar tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak.

**2. Jenis dan Karakter Cerita Bergambar**

Buku cerita bergambar mempunyai beberapa jenis karakteristik. McElmeel: 2002 (dalam Wulandari (2017) menyebutkan jenis-jenis buku cerita bergambar adalah sebagai berikut :

a. Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang menceritakan khayalan, rekaan atau sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat penulis sesuai imajinasinya.

b. Historis

Buku histori adalah buku yang mndasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan dimasa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

c. Informasi

Buku informasi adalah buku-buku yang memberikan informasi *factual*. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan, dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

d. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang mulai dari kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal.

e. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita atau kisah yang asal muasalnya bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau

f. Kisah Nyata

Kisah nyata berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari sebuah situasi atau peristiwa. Menceritakan pengalaman hidup atau kejadian yang benar-benar terjadi, biasanya ditulis oleh orang yang terlibat langsung atau berdasarkan wawancara dengan orang yang mengalaminya.

g. Buku Cerita Bergambar

Buku bergambar (picture books) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut faizah, (2009) dalam Wulandari (2017) antara lain adalah :

a) Buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung
b) Buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri
c) Konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak-anak
d) Gaya penulisannya sederhana
e) Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks
f) Membuat alur cerita dengan jumlah halaman yang ditentukan. Untuk pembaca awal itu jumlah halaman minimal buku 20 halaman.

**3. Manfaat Buku Cerita Bergambar**

Fungsi buku cerita bergambar sebagai berikut :

a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan emosi.
b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan di dunia ditengah masyarakat dan alam.
c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan.
e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan. Baik cerita secara verbal maupun gambar-gambar ilustrasi keindahan yang mendukungnya masing-masing menawarkan
f. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulus imajinasi. Buku cerita dan gambar-gambar memiliki fungsi untuk mendorong tumbuh kembang imajinasi.

## E. Desain

### 1. Pengertian

Menurut Yasraf Amir Piliang, desain adalah kegiatan kreatif progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan. Dan Menurut Agus Sachari, desain adalah suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam hal yang menyangkut perancangan suatu objek yang bersifat fungsional atau estetis (Agustini, 2020).

### 2. Tahapan Desain

Metode *waterfall* adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.

*a. Requirement*

Tahapan metode *waterfall* yang pertama adalah mempersiapkan dan menganalisa kebutuhan dari software yang akan dikerjakan. Informasi dan *insight* yang diperoleh dapat berupa dari hasil wawancara, survei, studi literatur, observasi, hingga diskusi.

*b. Design*

Tahap yang selanjutnya adalah pembuatan desain aplikasi. Tujuan dari tahap ini, supaya mempunyai gambaran jelas mengenai tampilan produk cerita bergambar yang akan dibuat. Untuk penelitian ini berfokus pada aspek penampilan (warna, grafis, gambar), aspek pemograman (kemudahan mengoprasikan media), dan aspek materi (kesesuian materi, kemanfaatan materi) (Ii, 2021).

1) Aspek Penampilan

a) Warna

Warna merupakan pelengkap gambar. Warna termasuk salah satu unsur-unsur visual, di samping ada titik, garis, bidang, ruang, dan tekstur. Dalam desain visual pada umumnya, warna mewakili suasana kejiwaan dalam berkomunikasi. Di kembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo da Vinci (1490). Teori warna mulai mendapat perhatian serius setelah dikembangkan oleh Sir lsac Newton (1704).

3 pengelompokan warna yaitu :

(1) warna pokok (primer), adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya, yaitu warna merah, kuning dan biru.

**Tabel 2.1 Karakteristik warna**

| Background | Gambar dan Teks Background Diatas | Warna yang Harus Dihindari Background |
|---|---|---|
| Biru | Kuning, oranye, putih dan biru muda | Oranye dan merah |
| Hijau tua | Merah muda, putih | Oranye, merah terang, dan hitam |
| Kuning pucat | Biru, ungu | Merah, kuning, putih |
| Hijau puca | Hitam, hijau tua | Merah, kuning, putih dan semua warna yang terang |
| putih | Hitam dan warna gelap lainnya | Warna-warna terang |

Poltekkes Bengkulu

(2) Warna sekunder, merupakan percampuran antara warna primer:

(a) Merah + biru = ungu/violet

(b) Merah + kuning = oranye/jingga

(c) Kuning + biru = hijau

(3) Warna tersier, merupakan percampuran antara warna sekunder dengan primer

(a) Merah + ungu = merah ungu

(b) Ungu + biru = ungu biru

(c) Biru + hijau = hijau biru

(d) Hijau + kuning = kuning hijau

(e) Kuning + oranye = oranye kuning

Heinich, *et.al* (2019) menambahkan bahwa respon terhadap warna hangat dan dingin itu berkaitan dengan usia. Warna-warna hangat (khususnya merah, pink, kuning, dan oranye) cenderung disukai anak-anak. Anak-anak juga menyukai warna-warna cerah dan kombinasi warna-warna menyala daripada orang dewasa. Seiring dengan bertambahnya kedewasaan ada perubahan dengan warna yang disukai. Semakin dewasa cenderung memilih warna yang lebih dingin dan kombinasi tipis.

b) Teks/Huruf

Heinich, *et al* (2019), menyatakan bahwa desain visual atau *screen design* yang baik paling tidak mencakup empat tujuan utama, yaitu

(1) Memastikan keterbacaan (*legibility*),

(2) Mengurangi usaha yang dibutuhkan untuk menginterpretasikan pesan yang disampaikan,

(3) Meningkatkan keterlibatan aktif pengguna dengan pesan yang disampaikan,

(4) Memfokuskan perhatian pengguna pada bagian yang paling penting dari pesan yang disampaikan.

Pengelompokkan huruf sesuai dengan kemiripan anatominya, terbagi menjadi 6 (enam), yaitu:

(a) Huruf Roman, yaitu huruf-huruf yang memiliki ciri ketebalan huruf yang tidak sama. Ada bagian yang dibuat lebih tebal,

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

sedangkan bagian lainnya lebih tipis, seperti: *Time New Roman, Charlesworth, Bremen, Optima*, dan sebagainya.

(b) Huruf Gothic, yaitu jenis huruf yang memiliki ciri ketebalan huruf yang sama, baik pada bagian yang lurus, lengkung, stroke (ekor) maupun barnya, seperti: *AvantGarde Gothic, Century Gothic, Arial, Courier*, dan sebagainya.

(c) Huruf *Text*, yaitu jenis huruf yang memiliki ketebalan garis-garis yang ringan serta tidak memiliki wajah yang terlalu besar, seperti: *Century Schoolbook, Gill Sans, Humanist*, dan sebagainya. Huruf ini lebih khusus digunakan untuk badan teks.

(d) Huruf *Block*, yaitu jenis-jenis huruf yang memiliki ketebalan sangat mencolok, seperti: *Arial Black, Boton, Bremen, Eras Ultra,* dan sebagainya. Umumnya jenis huruf ini digunakan untuk penulisan judul, huruf *display* dan kurang cocok untuk badan teks.

(e) Huruf *Script,* yaitu jenis huruf yang diambil dari tulisan tangan, meskipun tidak selama demikian, karena berkembang menjadi *Freehand* dengan berbagai macam coraknya. Contoh hurufnya seperti: *Brush Script, Staccato, Amazone BT*, dan sebagainya.

(f) Huruf *Italic*, yaitu jenis huruf yang strokes-nya tidak berdiri tegak, melainkan memiliki derajat kemiringan ke kanan, seperti: *Eras Demi, Bazooka, Tubular*, dan sebagainya.

c) Suara

Audio merupakan istilah umum yang mencakup representasi dari bunyi elektris atau pada suatu media (Holman, 2010). Unsur audio berperan besar untuk memperjelas maupun mempertegas pesan informasi maupun komunikasi. Suara narasi menambahkan lebih banyak adegan daripada apa yang nampak dan menunjukkan fungsi *informatif*. Narasi dapat menjadi *deskriptif* atau *komentatif* (Alten, 2005).

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

(1) Aspek Materi

Ketepatan organisasi isi dinilai berdasarkan kesesuaian dengan gagasan pokok dan keseluruhan kalimat efektif. Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat mengungkapkan maksud penutur (penulis) secara cepat, sehingga maksud itu dapat dipahami oleh pendengar (pembaca) secara tepat. Selain itu, kalimat efektif merupakan kalimat yang dapat mencapai sasarannya dengan baik sebagai alat komunikasi. Kalimat efektif memiliki diksi yang tepat tidak mengalami kontaminasi frasa, dan sesuai ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia, baik penulisan tanda baca maupun penulisan. Ketepatan organisasi isi dinilai berdasarkan indikator, antara lain;

(a) Organisasi isi sesuai dengan gagasan pokok, keseluruhan kalimat jelas;
(b) Organisasi isi sesuai dengan gagasan pokok, masih ada kalimat yang kurang jelas;
(c) Organisasi isi kurang sesuai dengan gagasan pokok, masih ada kalimat yang kurang jelas;
(d) Oganisasi isi tidak sesuai dengan gagasan pokok, dan keseluruhan kalimat yang tidak jelas.

c. *Implementation*

Tahapan metode *waterfall* yang berikutnya adalah implementasi kode program dengan menggunakan berbagai *tools* dan bahasa pemrograman sesuai dengan kebutuhan. Jadi, pada tahap implementasi ini lebih berfokus pada hal teknis, dimana hasil dari desain.

d. *Integration dan Testing*

Tahap yang keempat, masuk dalam proses integrasi dan pengujian sistem. Pada tahap ini, akan dilakukan penggabungan media yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Selanjutnya uji media yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan desain, dan *fungsionalitas* dari aplikasi apakah produk cerita bergambar layak atau tidak layak.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

*e. Operation dan Maintenance*

Tahapan metode *waterfall* yang terakhir adalah pengoperasian dan perbaikan dari produk. Setelah dilakukan pengujian sistem, maka akan masuk pada tahap produk dan pemakaian oleh pengguna *(user*).

## F. Teori ADDIE Model

ADDIE pada dasarnya adalah hasil suatu paradigma pengembangan Branch, (2009) dalam (Wulandari, 2018). "Model ADDIE" merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dan pembelajaran. ADDIE fokus pada pengembangan untuk tujuan Pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran.

Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian ( Suparman, 2012). Konsep ADDIE dapat diaplikasikan untuk mengonstruksi Pembelajaran berbasis kinerja, filsafat pendidikan yang ditekankan dalam model ini, yaitu harus berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan inspirasional (Branch, 2009) dalam Wulandari (2018)

ADDIE sendiri merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran; Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Dan Evaluasi (*Evaluation*) (Sugiyono, 2015).

Keunggulan ADDIE ini, yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematik yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media di dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

a. Analisis (*Analyze*)

Analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengindentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.

c. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.

d. Implementasi (*Implementation*)

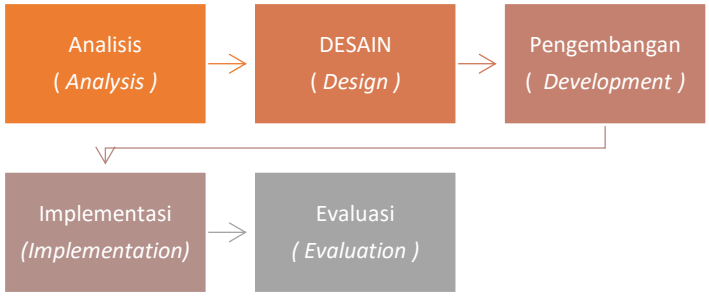
Implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

## G. Kerangka Teori

Cerita bergambar merupakan salah satu media visual yang digunakan dalam dalam proses edukasi sehingga memudahkan responden dalam menerima edukasi tentang konsumsi jajanan sehat. Media cerita bergambar dikembangkan sebagai suatu alternatif untuk menarik minat agar mudah diingat peserta didik karena adanya gambar-gambar yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar dan antusias responden. Secara umum kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut :




**Bagan 2. 1 Teori ADDIE ( Sugiyono, 2015 )**