

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Promosi Kesehatan Di Sekolah

##### 2.1.1 Pengertian

Promosi kesehatan di sekolah merupakan langkah yang strategis dalam upaya peningkatan kesehatan masyarakat, karena hal ini di dasarkan pada pemikiran bahwa:

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

ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, termasuk kebiasaan hidup sehat (Notoadmodjo, 2005)

### **2.1.2 Tujuan Promosi kesehatan Di Sekolah**

1. Meningkatkan derajat kesehatan masyarakat, khususnya masyarakat sekolah.
2. Mencegah dan memberantas penyakit menular di kalangan masyarakat sekolah dan masyarakat umum.
3. Memperbaiki dan memulihkan kesehatan masyarakat sekolah dan mengikutsertakan secara aktif guru, murid, dan orang tua murid dalam usaha :
  - a) memberikan pendidikan kesehatan dalam rangka menanamkan kebiasaan hidup sehat sehari-hari.
  - b) mengawasi kesehatan murid serta mengenal kelainan kesehatan sedini mungkin.
  - c) melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan dan pengobatan sederhana (Notoatmodjo, 2005)

### **2.1.3 Sasaran**

Menurut Effendy (2001) sasaran Promosi kesehatan, promosi kesehatan mencakup individu, kelompok, masyarakat dan keluarga.

### **2.1.4 Hasil yang Diharapkan**

Hasil yang di harapkan promosi kesehatan masyarakat adalah terjadinya perubahan perilaku dan sikap individu, keluarga, kelompok untuk dapat menanamkan prinsip hidup sehat dalam

kehidupan sehari-hari untuk mencapai derajat kesehatan yang optimal (Effendy, 2001)

### **2.1.5 Program Promosi Kesehatan Di Sekolah**

Menurut Notoatmodjo (2005) Upaya kesehatan sekolah adalah suatu tatanan dimana program pendidikan dan kesehatan dikombinasikan untuk menumbuhkan perilaku kesehatan sebagai faktor utama untuk kehidupan. Sekolah yang berwawasan kesehatan, di mana sekolah bukan hanya sebagai tempat kegiatan belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk pembentukan perilaku hidup sehat. Promosi kesehatan di sekolah pada prinsipnya adalah menciptakan sekolah sebagai komunitas yang mampu meningkatkan kesehatan. Oleh sebab itu, program promosi kesehatan mencakup tiga usaha pokok, yakni: Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, pendidikan kesehatan, pemeliharaan dan pelayanan kesehatan di sekolah.

### **2.1.6 Ruang Lingkup Promosi Kesehatan**

1. Ruang lingkup atau bidang garapan promosi kesehatan baik sebagai ilmu (teori) maupun sebagai seni (aplikasi) mencakup berbagai bidang atau cabang keilmuan lain. Ilmu-ilmu yang dicakup promosi kesehatan dapat dikelompokkan menjadi 2 bidang yakni :
  - a. Ilmu perilaku, yakni ilmu-ilmu yang menjadi dasar dalam membentuk perilaku manusia, terutama psikologi, antropologi, dan sosiologi.

- b. Ilmu-ilmu yang diperlukan untuk intervensi (pembentukan dan perubahan perilaku), antara lain pendidikan komunikasi, manajemen, dan sebagainya (Notoatmodjo, 2005).

### **2.1.7 Ruang lingkup promosi kesehatan berdasarkan tempat pelaksanaan.**

Menurut Notoatmodjo (2005) Promosi kesehatan pada sekolah merupakan perpanjangan tangan keluarga artinya, sekolah merupakan tempat lanjutan untuk meletakkan dasar perilaku bagi anak, Peran guru dalam promosi kesehatan sekolah sangat penting, karena pada umumnya lebih dipatuhi oleh anak-anak dari pada orang tuanya.

### **2.1.8 Metode Promosi Kesehatan**

Menurut Notoatmodjo (2005) Di bawah ini akan diuraikan beberapa metode promosi atau pendidikan *individual*, kelompok dan massa (publik).

#### **1. Metode promosi individual (Perorangan)**

Dalam promosi kesehatan, metode yang bersifat individual ini digunakan untuk membina perilaku baru, agar petugas kesehatan mengetahui dengan tepat serta membantunya maka perlu menggunakan metode ini.

- a. Bimbingan dan penyuluhan dengan cara ini kontak antara klien dengan petugas lebih intensif.
- b. Interview (wawancara) cara ini sebenarnya merupakan bagian dari bimbingan dan penyuluhan.

## 2. Metode promosi kelompok

Dalam memilih metode promosi kelompok, harus mengingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dan sasaran. Untuk kelompok besar, metodenya akan lain dengan kelompok kecil.

### 1. Kelompok besar

Yang di maksud di sini adalah apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk kelompok besar ini, antara lain ceramah dan seminar.

#### a. Ceramah

Metode ini baik untuk sasaran yang berpendidikan tinggi maupun rendah.

#### b. Seminar

Metode ini hanya cocok untuk sasaran kelompok besar dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar adalah suatu penyajian (presentasi) dari seorang ahli atau beberapa orang ahli tentang suatu topik yang dianggap penting dan dianggap hangat di masyarakat.

### 2. Kelompok kecil

Apabila peserta kegiatan itu kurang dari 15 orang biasanya kita sebut kelompok kecil. Metode-metode yang mencakup kelompok kecil antara lain :

#### a. Diskusi kelompok

#### b. Curah pendapat (*Brain Storming*)

- c. Bola salju (*Snow Balling*)
  - d. Kelompok-kelompok kecil (*Buzz Group*)
  - e. Role Play (memainkan peranan)
  - f. Permainan Simulasi
3. Metode kesehatan massa

Metode pendidikan atau promosi kesehatan secara massa dipakai untuk mengomunikasikan pesan-pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat yang sifatnya massa atau publik. Oleh karena sasaran promosi kesehatan ini bersifat umum, dalam arti tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya,

### **2.1.9 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Promosi Kesehatan**

Menurut Effendy (2001), faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu promosi kesehatan masyarakat adalah:

1. Faktor promosi kesehatan
  - a) Kurang persiapan
  - b) Kurang menguasai materi yang akan di jelaskan
  - c) Penampilan kurang menyakinkan sasaran
  - d) Bahasa yang digunakan kurang dapat dimengerti oleh sasaran karena terlalu banyak menggunakan istilah-istilah asing
  - e) Suara terlalu kecil dan kurang dapat didengar
  - f) Penyampaian materi penyuluhan terlalu monoton sehingga membosankan.

## 2. Faktor sasaran

- a) Tingkat pendidikan terlalu rendah sehingga sulit menerima pesan yang disampaikan
- b) Tingkat sosial ekonomi rendah sehingga tidak begitu memperhatikan pesan-pesan yang disampaikan, karena lebih memikirkan kebutuhan-kebutuhan lain yang lebih mendesak
- c) Kepercayaan dan kebiasaan yang telah tertanam sehingga sulit untuk mengubah, contohnya makan jajan sembarangan bisa menimbulkan diare, makan ikan bisa menimbulkan diare
- d) Kondisi lingkungan tempat tinggal sasaran yang tidak mungkin terjadi perubahan perilaku. Contohnya masyarakat yang tinggal di daerah tandus yang sulit air akan sangat sulit untuk memberikan penyuluhan tentang *hygienis* dan sanitasi dan perseorangan.

## 3. Faktor proses dalam penyuluhan

- a) Waktu promosi kesehatan tidak sesuai dengan waktu yang diinginkan sasaran
- b) Tempat promosi kesehatan dilakukan dekat tempat keramaian sehingga mengganggu proses penyuluhan kesehatan yang dilakukan.

## 2.2 Media

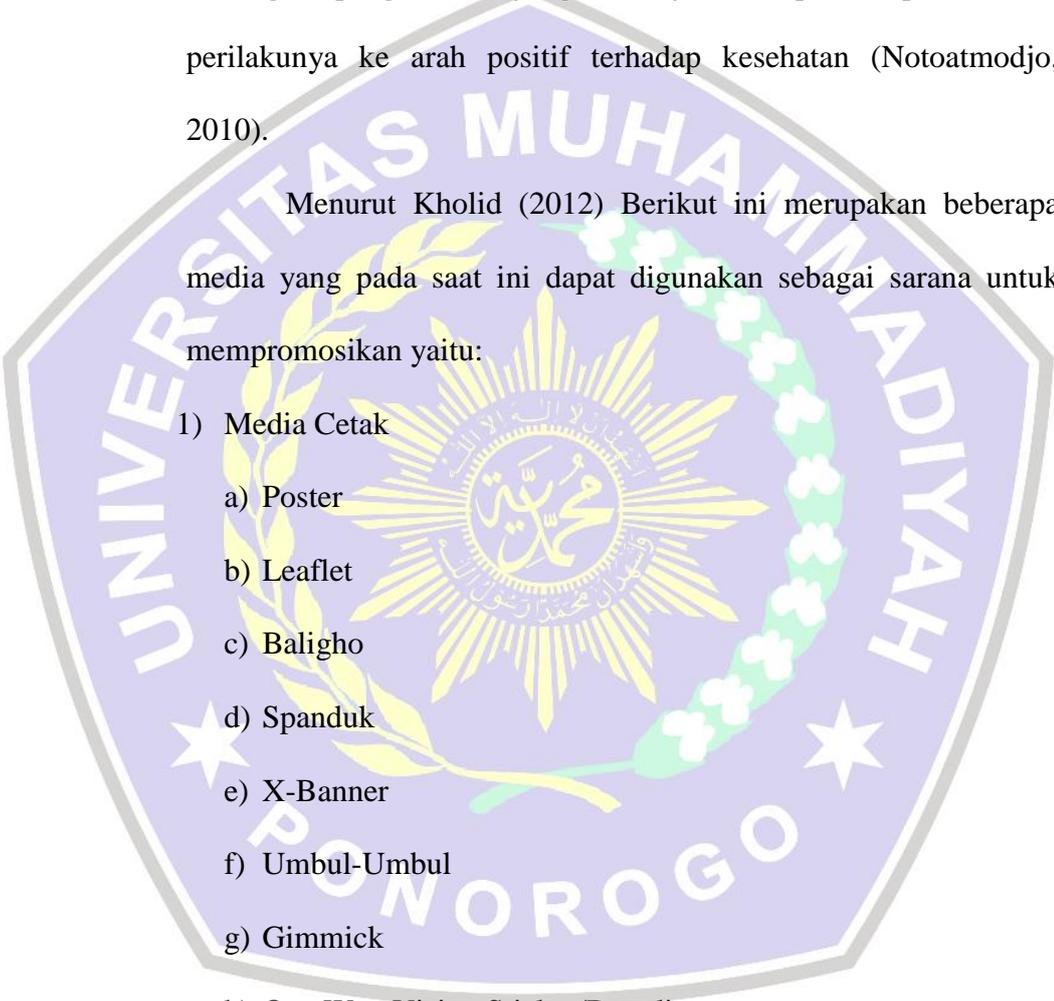
### 2.2.1 Pengertian media

Media berasal dari bahasa latin adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar

yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Kholid, 2012).

Media pendidikan atau Promosi Kesehatan merupakan sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, sehingga sasaran dapat meningkat pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2010).

Menurut Kholid (2012) Berikut ini merupakan beberapa media yang pada saat ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan yaitu:

- 
- 1) Media Cetak
    - a) Poster
    - b) Leaflet
    - c) Baligho
    - d) Spanduk
    - e) X-Banner
    - f) Umbul-Umbul
    - g) Gimmick
    - h) One Way Vision Sticker/Branding
    - i) Media Massa (Koran, Majalah, Tobloid)
  - 2) Media Audiovisual
    - a) Televisi
    - b) Radio

- c) Film
  - d) Iklan
- 3) Media Internet
- a) Jejaring sosial
  - b) Website/Blog/Wordpress

### 2.2.2 Media Audiovisual

Media yang dihasilkan melalui proses mekanik dan elektronik dengan menyajikan informasi atau pesan secara audio dan visual. Media ini memberikan stimulus terhadap pandangan dan pendengaran dengan bercirikan: memberikan visual dinamis, dirancang dan disiapkan terlebih dahulu, representasi fisik dan gagasan, memegang prinsip (psikologis, behavioristik dan kognitif) (Setiawan dan Darmawan, 2008).

Menurut Suiroka dan Supriasa (2012) jenis-jenis media audio visual antara lain, yaitu:

#### 1. Media Audiovisual Tidak Bergerak

Media merupakan penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar tidak bergerak atau sedikit memiliki unsur gerak, Jenis media ini antara lain media sound slide (slide suara) dan strip bersuara.

## 2. Film (*Motion Pictures*)

Merupakan serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

### 1) Kekuatan Film

- a) Merupakan suatu denomitor belajar yang umum
- b) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- c) Film dapat menampilkan kembali masa lalu
- d) Film dapat menyajikan teori dan praktik dari yang bersifat umum ke khusus dan sebaliknya
- e) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti suara, animasi, dan sebagainya
- f) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sesuai kebutuhan
- g) Film dapat mengatasi ketebatasan indera penglihatan
- h) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan

### 2) Kelemahan Film

- a. Daya jangkauannya terbatas
- b. Biaya produksinya relatif mahal
- c. Penggunaanya perlu ruangan gelap

### 2.2.3 Tujuan media promosi kesehatan

Menurut Notoatmodjo (2005) Adapun beberapa tujuan atau alasan mengapa media sangat diperlukan di dalam pelaksanaan Promosi Kesehatan antara lain adalah:

- a. Media dapat mempermudah penyampaian informasi.
- b. Media dapat menghindari kesalahan persepsi.
- c. Dapat memeperjelas informasi.
- d. Media dapat mempermudah pengertian.
- e. Mengurangi komunikasi yang verbalistik.
- f. Dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditangkap oleh mata.
- g. Memeperlancar komunikasi, dan lain-lain.

## **2.3 Media Animasi**

### **2.3.1 Pengertian Animasi**

Pengertian Animasi Berdasarkan beberapa para ahli dan peneliti, secara garis besar animasi dapat diartikan gambar bergerak yang dirancang sedemikian rupa dengan pola tertentu secara berurutan sehingga terlihat seolah-olah menjadi hidup seperti nyata (Yasa dkk, 2015)

Menurut Qirana (1990) dalam Saputra dan Shofa (2015), Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang , hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan special efek. Animasi dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan

dimensi yang mempengaruhi animasi tersebut. Secara umum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Animasi 2D ( 2 Dimensi ), merupakan jenis film yang sudah lama sekali dikembangkan. Pada film ini latar dan gambar seolah-olah hanya dapat dilihat dari satu sisi saja. Contoh animasi jenis ini adalah TOM and Jerry, Scooby-doo, Pencetus awal animasi dua dimensi adalah Walt Disney pada tahun 1930-an.
2. Animasi 3D ( 3 Dimensi ), disebut 3D karena animasi ini seolah-olah memiliki dimensi yang lebih rumit. Ketika dilihat dilayar maka seolah-olah kita melihat ke luar cermin. Contoh dari animasi 3D adalah upin-ipin, Shrek, pokemon, peter rabbit dan naruto.
3. *Stop Motion Animation*. dibuat dengan boneka atau tanah liat. Animasi ini dibuat dengan memotret objek tanah liat dengan digerakan sedikit-sedikit. Kemudian disusun secara sistematis sehingga membentuk adegan. Contoh animasi ini adalah Nightmare Before Christmas.

Sedangkan menurut Imayanti (2010), animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Milania (2015), ada beberapa macam bentuk animasi, sebagai berikut.

- a. Film Spot (10 sampai 60 detik)
- b. Film Pocket Cartoon (50 detik sampai 2 menit)
- c. Film Pendek (2 sampai 20 menit)
- d. Film Setengah Panjang (20 sampai 50 menit)
- e. Film Panjang (minimal 50 menit)

### 2.3.2 Materi Film Animasi

Menurut Melania (2015), Materi film animasi mencakup 2 bidang yakni:

1. Film Animasi Dwi Matra (*Flat Animation*)
  - a. Film Animasi ‘Sel’ (*Cel Technique*)
  - b. Film Animasi Potongan (*Cut-out Animation*)
  - c. Film Animasi Bayangan (*Silhouette Animation*)
  - d. Film Animasi Kolase (*Collage Animation*)
  - e. Penggambaran Langsung pada Film
2. Film Animasi Tri Matra (*Flat Animation*)

Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, termasuk dalam jenis animasi ini adalah:

- a. Film Animasi Boneka (*Puppet Animation*)
- b. Film Animasi Model
- c. Pixilasi (*Pixilation*)

### 2.3.3 Gaya Film Animasi

Menurut Melania (2015), Gaya Film Animasi mencakup 2 bidang yakni:

#### 1. Gaya Menjiplak Realistis (*Rhotoscope*)

Film animasi yang gerak animasinya menjiplak dari gambar film liveaction atau gambar video yang ada, sehingga gerak yang tampak sangat halus dan natural seperti gerak hidup sebuah film *live-action* biasa.

#### 2. Gaya Sederhana (*Limited*)

Gaya *limited* ini lebih banyak digunakan pada film animasi berseri pada stasiun televisi yang membutuhkan tingkat produksi tinggi demi usaha kejar tayang yang sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

#### 3. Gaya Berlebihan (*Exaggeration*)

*Exaggeration* adalah suatu gaya yang melebih-lebihkan gerak sehingga tampak lebih dramatis dan ekspresif dalam mempertegas pesan adegan yang akan disampaikan.

### 2.3.4 Manfaat Film Animasi

Menurut Dhani dalam Aziizah (2014), manfaat dari penggunaan media animasi terhadap pembelajaran diantaranya:

1. Film adalah *denominator* belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun yang lambat akan memperoleh sesuatu dari film yang sama, film juga membantu keterampilan membaca dan penguasaan bahasa siswa yang kurang.

2. Membantu menerangkan proses, seperti gerakan lambat dan dapat di ulang agar memperjelas materi.
3. Membantu menampilkan masa dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau.
4. Dapat menyajikan baik teori maupun praktik dan bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
5. Dapat merangsang atau memotivasi kegiatan siswa, karena dengan film pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat dapat mengembangkan pikiran dan gagasan siswa.

## **2.4 Sikap**

### **2.4.1 Pengertian Sikap**

Sikap adalah juga respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik, dan sebagainya) (Notoatmodjo, 2014)

Menurut Campbell dalam Notoatmodjo (2014), mendefinisikan sangat sederhana, jelas disini dikatakan bahwa sikap itu suatu sidrom atau kumpulan gejala dalam merespons stimulus atau obyek. Sehingga sikap itu melibatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan gejala kejiwaan yang lain.

Menurut Allport dalam Notoatmodjo (2014), sikap itu terdiri dari 3 komponen pokok, yakni:

1. Kepercayaan atau keyakinan, ide, dan konsep terhadap obyek, artinya bagaimana keyakinan, pendapat atau pemikiran seseorang terhadap obyek. Sikap orang terhadap penyakit kusta misalnya, berarti bagaimana pendapat atau keyakinan orang tersebut terhadap penyakit diare.
2. Kehidupan emosional atau evaluasi orang terhadap obyek, artinya bagaimana penilaian (terkadang di dalamnya faktor emosi) orang tersebut terhadap obyek. Seperti contoh butir a berarti bagaimana orang menilai terhadap penyakit diare, apakah penyakit yang biasa saja atau penyakit yang membahayakan.
3. Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*), artinya sikap adalah merupakan komponen yang mendahului tindakan atau perilaku terbuka. Sikap adalah merupakan ancang-ancang untuk bertindak atau berperilaku terbuka (tindakan). Misalnya tentang contoh sikap terhadap penyakit diare di atas, adalah apa yang dilakukan seseorang bila dia menderita penyakit diare.

Ketiga komponen tersebut di atas secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh. Dalam menentukan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

Menurut Notoatmodjo (2014), Sepertinya halnya pengetahuan, sikap juga mempunyai tingkat-tingkat berdasarkan intensitasnya, sebagai berikut.

- a. Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang atau subjek mau menerima stimulus yang diberikan.

b. Menanggapi (*responding*)

Menanggapi di sini diartikan memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan atau obyek yang di hadapi.

c. Menghargai (*vuluing*)

Menghargai diartikan subjek atau seseorang memberikan nilai yang positif terhadap obyek atau stimulus, dalam arti membahasnya dengan orang lain mersepons.

d. Bertanggung jawab

Sikap yang paling tinggi tingkatnya adalah bertanggung jawab terhadap apa yang telah diyakininya. seseorang yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinan, dia harus berani mengambil resiko bila ada orang lain mencemoohkan atau adanya resiko lain.

#### 2.4.2 Ciri-ciri Sikap

Ciri-ciri sikap menurut Purwanto dalam Putri (2017) adalah:

1. Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan orang itu dalam hubungan dengan objeknya. Sifat ini membedakannya dengan sifat motif-motif biogenetis seperti lapar, haus, kebutuhan akan istirahat.
2. Sikap dapat berubah-ubah karena itu sikap dapat dipelajari dan karena itu pula sikap dapat berubah pada orang-orang bila

terdapat keadaan-keadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah sikap pada orang itu.

3. Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai hubungan tertentu terhadap suatu obyek. Dengan kata lain, sikap itu terbentuk, dipelajari atau berubah senantiasa berkenaan dengan suatu objek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas.
4. Obyek sikap itu merupakan satu hal tertentu tetapi dapat juga merupakan kumpulan dari hal-hal tersebut.
5. Sikap mempunyai segi motivasi dan segi-segi perasaan, sifat inilah yang membedakan sikap dari kecakapan-kecakapan atau pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki orang.

#### **2.4.3 Fungsi Sikap**

Fungsi sikap menurut Atkinson, dalam bukunya Pengantar Psikologi mengungkapkan bahwa sikap memiliki lima fungsi, yaitu :

##### **1. Fungsi Instrumental**

Fungsi sikap ini dikaitkan dengan alasan praktis atau manfaat, dan menggambarkan keinginan. Bahwa untuk mencapai suatu tujuan, diperlukan suatu sarana yang disebut sikap. Apabila objek sikap dapat membantu individu mencapai tujuan, individu akan bersikap positif atau sebaliknya.

## 2. Fungsi Pertahanan Ego

Sikap ini diambil individu dalam rangka melindungi diri dari kecemasan atau ancaman harga dirinya.

## 3. Fungsi Ekspresi

Sikap ini mengekspresikan nilai yang ada dalam diri individu. Sistem nilai yang terdapat pada diri individu dapat dilihat dari sikap yang diambilnya bersangkutan terhadap nilai tertentu.

## 4. Fungsi Pengetahuan

Sikap ini untuk membantu individu memahami dunia yang membawa keteraturan terhadap bermacam-macam informasi yang perlu diasimilasikan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memiliki motif ingin tahu, ingin mengerti, dan pengetahuan.

## 5. Fungsi Penyesuaian Sosial

Sikap ini membantu individu merasa menjadi bagian dari masyarakat. Dalam hal ini sikap yang diambil individu tersebut akan sesuai dengan lingkungannya

Berdasarkan beberapa uraian mengenai sikap di atas dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan suatu kebiasaan atau tingkah laku dari seseorang untuk dapat mengekspresikan perasaan melalui perbuatan baik yang sesuai dengan norma yang berlaku, sikap juga merupakan cerminan jiwa seseorang (Purwanto dalam Putri, 2017).

#### 2.4.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Azwar (2016). Sikap sosial terbentuk dari adanya intraksi sosial yang dialami oleh individu. Interaksi sosial mengandung arti lebih dari pada sekedar adanya kontak sosial dan hubungan antara individu sebagai anggota kelompok sosial. Intraksi sosialnya individu bereaksi membentuk pola sikap tertentu terhadap berbagai objek psikologis yang dihadapinya. Diantaranya berbagai faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah.

##### 1. Pengalaman Pribadi

Apa yang telah dan sedang kita alami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan kita terhadap stimulus sosial. Tanggapan akan menjadi salah satu dasar terbentuknya sikap untuk dapat mempunyai tanggapan dan penghayatan. Situasi yang melibatkan emosi, penghayatan akan pengalaman akan lebih mendalam dan lebih lama berbekas.

##### 2. Orang Lain Yang Dianggap Penting

Bagi seorang anak, persetujuan atau kesesuaian sikap sendiri dengan sikap kelompok sebaya adalah sangat penting untuk menjaga status afiliasinya dengan teman-teman. Untuk menjaga agar tidak dianggap “asing” dan lalu dikucilkan oleh kelompok.

##### 3. Kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap. Apabila kita hidup dalam budaya sosial yang sangat mengutamakan kehidupan

berkelompok maka sangat mungkin kita akan mempunyai sikap negatif terhadap kehidupan individualisme yang mengutamakan kepentingan perorangan.

#### 4. Media massa

Sebagai sarana komunikasi berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah. Walaupun pengaruh media massa tidaklah sebesar pengaruh interaksi individual secara langsung. Namun dalam proses pembentukan dan perubahan sikap.

#### 5. Institusi Pendidikan dan Agama

Sebagai suatu sistem, institusi pendidikan dan agama mempunyai pengaruh kuat dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Pemahaman akan baik dan buruk, garis pemisah antara sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan, diperoleh dari pendidikan dan dari pusat keagamaan serta ajaran-ajarannya.

#### 6. Faktor Emosi Dalam Diri

Tidak semua bentuk sikap ditentukan oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang. Kadang-kadang, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego. Sikap demikian bersifat sementara dan segera berlalu begitu frustrasi telah hilang

akan tetapi dapat pula merupakan sikap yang lebih persisten dan lebih tahan lama. Contohnya bentuk sikap yang didasari oleh faktor emosional adalah prasangka.

#### 2.4.5 Aspek-aspek sikap

Menurut Azwar (2013), sikap memiliki komponen kognitif (*cognitive*), komponen afektif (*affective*), dan komponen konatif (*conative*). Komponen kognitif merupakan representasi apa yang di percaya oleh individu pemilik sikap, komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang.

1. Komponen kognitif, berisi kepercayaan seseorang mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi objek sikap.
2. Komponen Afektif, menyangkut masalah emosional subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap
3. Komponen Perilaku atau komponen konatif dalam struktur sikap menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap yang di hadapinya.

Ketiga komponen tersebut konsistensi antara kepercayaan sebagai komponen kognitif, perasaan sebagai komponen afektif, dengan tendensi perilaku sebagai komponen konatif.

### 2.4.6 Sifat sikap

Sikap dapat pula bersifat positif dan dapat pula bersifat negatif menurut Purwanto (Maemanah, 2014).

1. Sifat positif kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan objek tertentu.
2. Sifat negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai obyek tertentu.

Kesimpulan sifat sikap menurut Maemanah ada 2 yaitu: sifat positif dan sifat negatif.

## 2.5 Pengertian Anak

### 2.5.1 Anak

Anak adalah mereka yang ditandai dengan fisik yang terbagi dalam beberapa tahapan. Tahapan-tahapan anak yaitu adalah:

1. Umur 0-1 tahun, yaitu masa bayi.
2. Umur 1-3 tahun, yaitu masa balita.
3. Umur 3-6 tahun, yaitu masa pra-sekolah.
4. Umur 6-12 tahun, yaitu masa sekolah.

Dari segi perkembangan secara bertahap sampai anak mencapai usia 8-12 tahun, ingatannya menjadi sangat kuat sekali. Anak mengalami masa belajar, mulai menambah pengetahuan dan kemampuannya mencapai kebiasaan yang baik. Anak tidak lagi berfikir egosentris, artinya anak tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat perhatian lingkungannya. Anak mulai

memperhatikan keadaan sekelilingnya dengan obyektif, timbul keinginannya untuk mengetahui kenyataan yang mendorongnya untuk menyelidiki segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Dalam penelitian ini yang dimaksud anak adalah manusia yang memasuki tahapan umur 6-12 tahun yaitu tahapan masa sekolah yang mana pada tahapan tersebut siswa memiliki ingatan yang sangat kuat dan mulai belajar dari memperhatikan keadaan sekelilingnya secara langsung maupun melalui media, dalam hal ini yang dimaksud dengan media adalah film animasi (Suhartin dalam Putri, 2017).

## **2.6 Konsep Jajanan Sehat**

### **2.6.1 Definisi jajanan Sehat**

Menurut Sihadi dalam Rahmawati (2014), jajanan sehat adalah jajanan yang memiliki ciri-ciri yaitu makanan yang dikukus, direbus atau digoreng dengan panas yang cukup (tidak setengah matang), bebas dari binatang pembawa penyakit (kecoa, lalat, semut, dll), menggunakan alas/wadah yang bersih, tidak menggunakan air mentah, bahan makanan busuk, bahan kimia, pengawet, pengganti gula, dan pewarna yang dilarang penggunaannya dalam makanan.

Munurut Kemenkes RI 2011 dalam Hartono dkk 2015, pangan jajanan yang sehat dan aman adalah makanan jajanan yang memiliki komposisi gizi yang baik dan berimbang serta tidak

mengandung bahan pangan berbahaya yang dapat mengganggu dan membahayakan kesehatan manusia.

### 2.6.2 Jenis-jenis makanan jajanan

Jenis-jenis makanan jajanan menurut Direktorat Bina Gizi (2011):

1. Makanan utama yang disiapkan di rumah terlebih dahulu, atau disiapkan di tempat penjualan. Seperti: bubur ayam, pecel, batagor, siomay, bakso, mie ayam, lontong sayur, dan lain-lain.

2. Makanan camilan, yaitu makanan yang dikonsumsi diantara dua waktu makan. Makanan camilan terdiri dari:

- a) Makanan camilan basah, seperti pisang goreng, lempeng, lumpia, risoles, dan lain-lain. Makanan camilan ini dapat disiapkan di rumah terlebih dahulu atau disiapkan di tempat penjualan.
- b) Makanan camilan kering, seperti keripik, biskuit, kue kering, dan lain-lain. Makanan camilan ini umumnya diproduksi oleh industri pangan baik industri besar, industri kecil, dan industri rumah tangga.

3. Minuman

Kelompok minuman yang biasa dijual meliputi:

- a) Air minum, baik dalam kemasan maupun yang disiapkan sendiri
- b) Minuman ringan, biasa dijual dalam kemasan seperti

minuman teh poci, minuman sari buah, minuman berkarbonasi, dan lain-lain.

- c) Minuman campur, seperti es buah, es cendol, es doger, es onyen, es dawet dan lain-lain.

Jenis makanan atau minuman yang disukai siswa adalah makanan yang mempunyai rasa manis, enak, dengan warna-warni yang menarik, dan bertekstur lembut. Jenis makanan seperti coklat, permen, jeli, biskuit, makanan ringan (snack) merupakan produk makanan favorit bagi sebagian besar siswa. Minuman yang berwarna-warni (air minum dalam kemasan maupun es sirop tanpa label), minuman jeli, es susu, minuman ringan (soft drink) dan lain lain merupakan kelompok minuman yang disukai siswa (Nuraini, 2007).

### **2.6.3 Fungsi Makanan Jajanan**

Menurut Febry (2010), makanan jajanan selain berfungsi sebagai makanan selingan, berperan juga sebagai sarana peningkatan gizi masyarakat. Makanan jajanan berfungsi untuk menambah zat-zat makanan yang tidak atau kurang pada makanan utama dan lauk pauknya. Selain itu makanan jajanan juga berfungsi, antara lain:

- a. Sebagai sarapan pagi
- b. Sebagai makanan selingan yang dimakan di antara waktu makan makanan utama

- c. Sebagai makan siang terutama bagi mereka yang tidak sempat makan di rumah
- d. Sebagai produk yang mempunyai nilai ekonomi bagi para pedagang.

#### **2.6.4 Makanan Jajanan Aman**

Makanan jajanan aman merupakan makanan jajanan yang tidak mengandung bahaya keamanan pangan, yang terdiri dari cemaran biologis/mikrobiologis, kimia dan fisik yang bisa mengganggu, merugikan dan membahayakan kesehatan manusia. Makanan aman juga harus terjamin higienis dan sanitasinya selama proses penanganan makanan, mulai dari persiapan, pembuatan, hingga penyajian makanan. Hal ini bertujuan untuk menghindari penyakit infeksi atau penyakit lainnya. Selain menimbulkan keracunan makanan, makanan yang tidak aman atau makanan yang menggunakan pewarna, pemanis, penambah cita rasa, dan peningkat tekstur dapat membuat imunitas tubuh seseorang menurun (Direktorat Bina Gizi, 2011).

#### **2.6.5 Tanda atau Ciri Pangan Tidak Aman**

Pangan yang tidak aman adalah makanan dan minuman yang mengandung kuman, bahan kimia, dan bahan berbahaya yang bila dikonsumsi akan menimbulkan gangguan kesehatan. Memilih pangan yang aman memerlukan pengetahuan sederhana tentang tanda atau ciri pangan yang aman. Cara ini mengandalkan ketajaman inderawi konsumen. Meskipun cara ini tidak seteliti

pemeriksaan laboratorium tetapi dapat memberikan indikasi bahwa pangan tersebut berisiko tidak aman.

1) Tanda pangan jajanan berformalin menurut Direktorat Bina Gizi (2011)

a) Bakso berformalin memiliki tekstur sangat kenyal dan tidak rusak sampai dua hari pada suhu ruang

b) Mie basah berformalin biasanya lebih mengkilap, tidak lengket satu sama lain, tidak rusak sampai dua hari pada suhu ruang dan bertahan lebih dari 15 hari pada suhu lemari es

c) Tahu berformalin memiliki tekstur keras, kenyal tetapi tidak padat, tidak rusak sampai tiga hari dalam suhu ruang dan bisa tahan 15 hari dalam lemari es

d) Daging ayam dan daging ikan goreng atau nugget goreng berformalin juga memiliki tekstur yang kenyal dan tidak busuk sampai dua hari pada suhu ruang.

2) Tanda pangan jajanan mengandung boraks menurut Direktorat Bina Gizi (2011).

a) Bakso yang mengandung boraks tampak berwarna agak putih (seharusnya berwarna abu kecoklatan) dan bertekstur sangat kenyal. Bila bakso ini digigit amat kenyal seperti nyaris bola karet dan bila dipantulkan ke dinding atau lantai memantul seperti bola karet

b) Mie basah yang mengandung boraks tampak lebih mengkilap, tidak lengket satu sama lain, tidak gampang putus dan kenyal

- c) Lontong dan buras yang mengandung boraks mempunyai tekstur sangat kenyal, berasa tajam dan memberikan rasa getir
  - d) Kerupuk yang mengandung boraks bertekstur renyah dan menimbulkan rasa hambar/getir.
- 3) Tanda pangan jajanan mengandung pewarna Rhodamin B dan Methanyl Yellow menurut Direktorat Bina Gizi (2011).
- a) Makanan dan minuman berwarna merah atau kuning yang mengandung pewarna Rhodamin B dan Methanyl Yellow biasanya menampilkan warna yang mengkilap
  - b) Produknya tampak mengkilap
  - c) Pada makanan kadang warna tidak merata (tidak homogen karena ada yang menggumpal)
  - d) Setelah mengonsumsi terasa sedikit rasa pahit dan gatal di tenggorokan
  - e) Saos cabe atau saos tomat yang warnanya membekas di tangan, kemungkinan mengandung pewarna Rhodamin B.

#### **2.6.6 Bahaya Zat Kimia Tambahan**

Berikut ini beberapa zat kimia berbahaya yang sering terkandung pada jajanan tidak sehat:

##### **1. Rhodamin B (pewarna tekstil dan kertas)**

Rhodamin B merupakan satu zat pewarna sintetis, yang biasa digunakan pada industri tekstil dan kertas. Rhodamin B sering disalah gunakan pada pembuatan makanan seperti kerupuk,

terasi, cabe merah giling, agar-agar, aroamanis atau kembang gula, manisan, sosis, sirup, minuman, dan lain-lain:

Makanan yang mengandung Rhodamin B memiliki ciri berwarna cerah mengkilat dan lebih mencolok, warna tidak pudar akibat pemanasan (digoreng atau direbus), terkadang warna tidak merata, bila dikonsumsi rasa agak pahit (terutama pada sirup atau limun), muncul rasa gatal di tenggorokan setelah mengkonsumsinya, baunya tidak alami sesuai makanannya.

Biasanya produk makanan yang mengandung Rhodamin B tidak mencantumkan kode, label, merk atau identitas lengkap lainnya.

Mengakibatkan gangguan fungsi hati, iritasi sistem pernafasan dan gangguan pencernaan. Konsumsi Rhodamin B dalam jangka panjang dapat terakumulasi di dalam tubuh dan dapat menyebabkan gejala pembesaran hati, kerusakan hati, gangguan fisiologis tubuh, atau bahkan bisa menyebabkan timbulnya kanker hati.

## 2. Metanil yellow (pewarna tekstil dan cat)

Metanil yellow yaitu bahan pewarna sintetik yang berbenyuk serbuk, berwarna kuning kecoklatan, bersifat larut dalam air dan alkohol, agak larut dalam benzen dan eter, serta sedikit larut dalam aseton. Pewarna ini biasanya digunakan sebagai pewarna pada tekstil, kertas, tinta, plastik, kulit, dan cat, serta sebagai indikator asam-basa di laboratorium.

Namun pada praktiknya, pewarna ini sering disalah gunakan untuk mewarnai beragam jenis makanan seperti kerupuk, mie, tahu, dan jajanan yang berwarna kuning seperti gorengan. Makanan yang mengandung metanil yellow berwarna kuning mencolok dan bercahaya seperti lendir, terdapat titik-titik warna akibat tidak tercampurnya pewarna secara merata misalnya pada kerupuk. Sebagian makanan yang sering ditemukan mengandung pewarna berbahaya metanil yellow adalah tahu dan mie.

Metanil yellow dilarang untuk dipakai pada makanan karena senyawa ini bersifat iritan, sehingga jika tertelan bisa menyebabkan iritasi pada saluran cerna. Selain itu, senyawa ini bisa pula menyebabkan mual, muntah, sakit perut, diare, demam, lemah, dan tekanan darah rendah.

### 3. Siklamat (pemanis buatan)

Siklamat adalah pemanis buatan nonkalori yang mempunyai sekitar 30 kali manisnya gula biasa. Siklamat adalah pemanis buatan pengganti gula (sukrosa) yang cukup murah. Siklamat tidak menimbulkan "after taste" pahit serta sifatnya yang mudah larut dan tahan panas, siklamat banyak digunakan terutama dalam produk minuman ringan.

Batas maksimum penggunaan siklamat menurut ADI (*acceptable daily intake*) yang dikeluarkan oleh FAO ialah 500-3000 ppm. Siklamat pada

manusia mempunyai nilai ADI maksimum 11 mg/kg berat badan (BB). Tingkat kemanisan siklalat adalah 30 kali lebih manis daripada gula, dan siklalat tidak meninggalkan rasa pahit di tenggorokan seperti halnya sakarin.

Siklalat dilarang penggunaannya di Amerika Serikat, Kanada, dan Inggris sejak tahun 1970-an karena produk degradasinya (sikloheksil amina) bersifat karsinogenik yang dapat memicu kanker. Hasil metabolisme siklalat berupa senyawa sikloheksamina yang merupakan senyawa karsinogen dapat merangsang tumbuhnya tumor kandung kemih.

#### 4. Sakarin (pemanis buatan)

Sakarin merupakan pemanis buatan yang memiliki struktur dasar sulfonida benzoat. Sakarin pemanis tanpa kalori dan harganya yang murah, sakarin menjadi kegemaran masyarakat untuk memmaniskan makanan. Sakarin digunakan secara luas sebagai pemanis dalam produk makanan kemasan seperti minuman kaleng, permen karet, selai, permen, bahan suplemen, obat-obatan, dan pasta gigi. Selain itu, sakarin juga digunakan sebagai pengganti gula di restoran, industri roti dan bahan kosmetik. Batas konsumsi sakarin perhari yang aman adalah 2,5 mg/kg bb. Tetapi jika penggunaannya berlebih, sakarin mempunyai rasa pahit sesuai dengan meningkatnya konsentrasi.

5. Penyedap rasa MSG (Monosodium Glutamate) atau vetsin

Monosodium Glutamate (MSG) atau yang lebih populernya disebut vetsin adalah penyedap rasa buatan yang sudah sangat lazim digunakan sebagai bumbu masakan. MSG memberikan rasa gurih dan nikmat pada berbagai macam masakan. Pemberian MSG pada makanan terlalu banyak menyebabkan rasa tidak enak. MSG dapat menyebabkan alergi, kerusakan beberapa sel saraf di dalam bagian otak (hypothalamus) bayi, meningkatkan resiko kanker, penyakit ginjal, dan merusak jaringan lemak.

6. Formalin (pengawet non makanan dan desinfektan)

Formalin merupakan bahan pengawet yang sering dicampurkan ke dalam industri pangan. Penggunaan formalin dimasukkan untuk mempertahankan kesegaran agar produk yang diawetkan bisa bertahan lama dan tidak cepat busuk. Selain itu, formalin juga tidak berwarna dan yang pasti memiliki bau menyengat. Formalin memiliki sifat yang mudah bereaksi. Akibat sifatnya tersebut, tentu saja formalin yang sudah masuk ke dalam tubuh manusia juga akan menyerang protein yang terdapat di dalam tubuh. Formalin dapat menyebabkan kerusakan hati, jantung, otak, limpa, dan sistem saraf pusat.

7. Boraks (natrium tetraborat)

Pada umumnya boraks berbentuk padat, kristal, tepung berwarna putih kekuningan. Boraks digunakan sebagai zat pembersih

(*cleaning agent*), zat pewarna makanan (*additive*), penyamak kulit, pengawet kayu dan bahan antiseptik pada kosmetik. Dalam industri makanan boraks banyak disalah gunakan dalam pembuatan berbagai makanan seperti bakso, mie basah, pisang molen, siomay, lontong, pangsit, dan lempeng. Boraks bisa membuat bahan makanan menjadi lebih kenyal dan memperbaiki penampilan. Boraks bisa menyebabkan pusing, kram perut, muntah, dan diare. Bila akumulasi dosis boraks dalam tubuh anak kecil dan bayi mencapai 5 gram atau lebih dapat menyebabkan kematian. Sedangkan, pada orang dewasa, dosis boraks dalam tubuh yang dapat menyebabkan kematian 10-20 gram atau lebih.

#### 8. Aspartam

Aspartam merupakan bahan tambahan makanan berupa pemanis buatan. Pemanis buatan aspartam banyak ditemui pada produk minuman. Aspartam memiliki rasa yang lebih manis 180-200 kali dari gula biasa. Tak heran apabila pemanis ini menjadi pilihan hemat untuk menekan biaya produksi. Produk ini banyak sekali dipakai dalam berbagai macam produk, baik makanan maupun minuman. Namun bahayanya melebihi takaran dapat menyebabkan diabetes dan kanker otak.

#### 9. Tartrazin

Tartrazin atau Yellow 5 atau C.I.29140 merupakan bahan pewarna sintetik yang memberikan warna kuning pada bahan

makanan maupun minuman. Bahan ini juga sering dikombinasikan dengan Brilliant Blue FCF (suatu bahan pewarna) yang digunakan untuk memberikan gradasi warna hijau. Tartrazin banyak terdapat pada produk makanan, minuman, mie instan, puding, serta permen. Zat ini juga terdapat dalam sabun, kosmetik, sampo, dan moisturizers. Makanan yang mengandung tartrazin seperti minuman ringan, puding, jelly, yoghurt, dan sebagainya

*Menurut The American Academic of Pediatrics Committee on Drugs, tartrazin dapat menyebabkan gangguan kesehatan diantaranya adalah tumor pada kelenjar tiroid, Lymphocytic lymphomas, serta kerusakan kromosom. (Rosmauli dkk dalam Mega, 2017).*

#### **2.6.7 Cara Memilih Jajanan Sehat**

1. Perhatikan tanggal kadaluarsanya. Jika tidak ada, cium aromanya untuk mengetahui apakah jajanan tersebut apek atau tengik. Periksa dengan seksama apakah ada bintik-bintik hitam seperti jamur yang menunjukkan telah ada kontaminasi mikroorganisme.
2. Hindari makanan jajanan dengan warna yang terlalu mencolok atau jauh berbeda dari warna aslinya. Berbagai jajanan seperti kerupuk, sirup, cendol yang warnanya terlalu mengkilap kemungkinan besar mengandung zat pewarna tekstil yang berbahaya. Zat pewarna alami seperti daun suji dan kunir justru

menghasilkan warna makanan yang kurang mencolok dan cenderung lebih pucat.

3. Hindari makanan yang menggunakan zat prasa/msg (*Mono Sodium Glutamat*). Lidah biasanya peka dengan zat tambahan yang tidak alami karena rasanya yang terlalu gurih, pekat, menggetarkan lidah, dan bahkan menyebabkan gatal pada tenggorokan.
4. Pertahatkan kemasan dan komposisi jajanan. Jika jajanan dikemas dan dilengkapi dengan daftar komposisi, lebih baiknya perhatikan apakah ada zat-zat tambahan yang berbahaya bagi kesehatan (Andriyani, 2014).

## **2.7 Sikap Anak Sekolah Dalam Memilih Makanan Jajanan**

### **2.7.1 Pengertian Sikap Anak Sekolah Dalam Memilih Makanan Jajanan**

Sikap pemilihan makanan jajanan merupakan hasil perubahan pada anak SD dan mengalami perubahan terus-menerus menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan dan tingkat budaya tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi sikap pemilihan makanan jajanan adalah sikap dalam pemilihan makanan (Notoadmodjo, 2003).

Sikap menurut Notoatmodjo (2003) adalah merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap menurut Sunaryo (2004) adalah kecenderungan bertindak dari individu, berupa respon tertutup

terhadap stimulus ataupun objek tertentu. Jadi, sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku.

Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek dilingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek. Dalam hal sikap, dapat dibagi dalam berbagai tingkatan, antara lain :

- a. Menerima (*receiving*), diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).
- b. Merespon (*responding*), yaitu dapat berupa memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
- c. Menghargai (*valuating*), yaitu dapat berupa mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.
- d. Bertanggung jawab (*responsible*) atas segala sesuatu yang telah dipilihnya.

### **2.7.2 Pencegahan Ketidakamanan Pangan Saat Memilih dan Mengonsumsi Pangan**

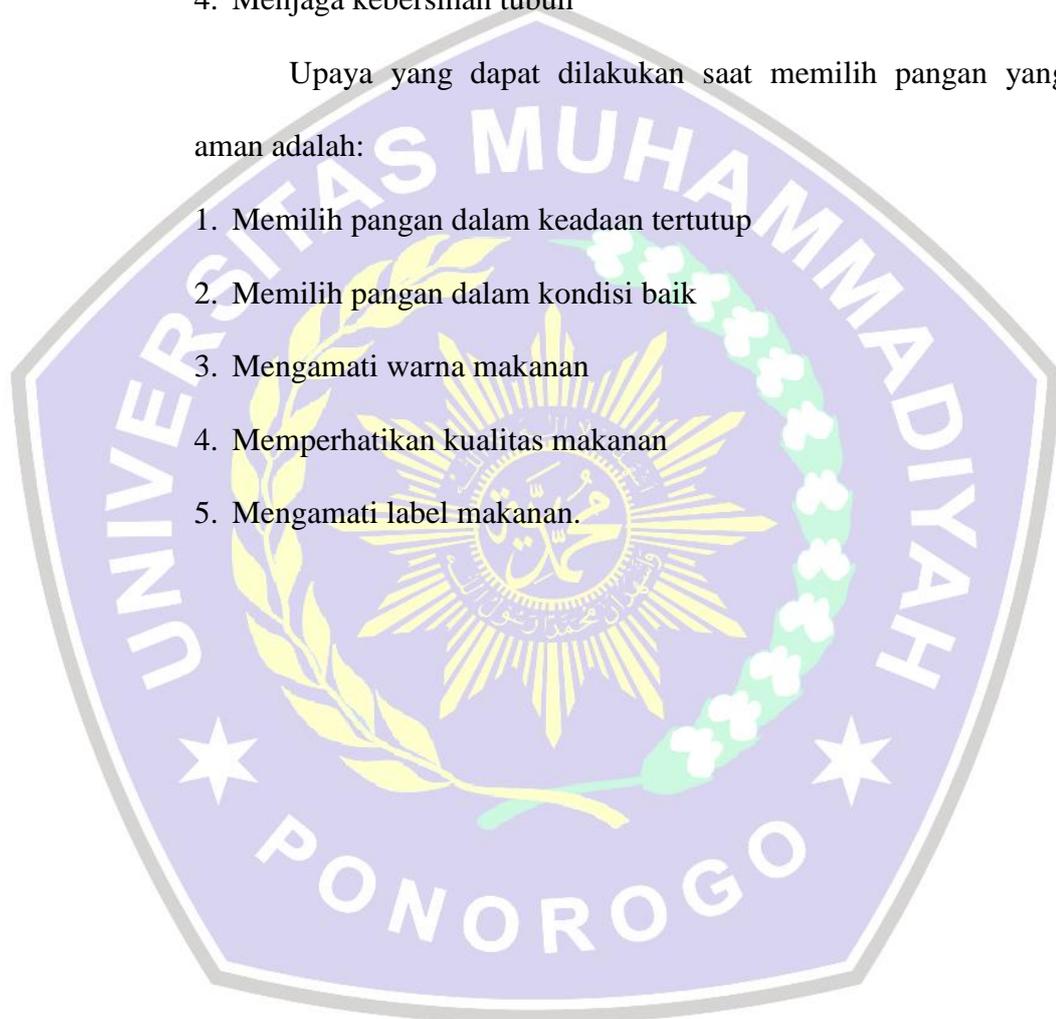
Pencegahan ketidakamanan pangan dapat dilakukan saat memilih pangan yang akan dikonsumsi dan mengonsumsi pangan. Menjaga kebersihan diri dan memilih pangan yang aman merupakan bentuk tindakan pencegahan ketidakamanan pangan

yang dapat dilakukan. Upaya yang dapat dilakukan dalam menjaga kebersihan diri menurut Direktorat Bina Gizi (2011) adalah:

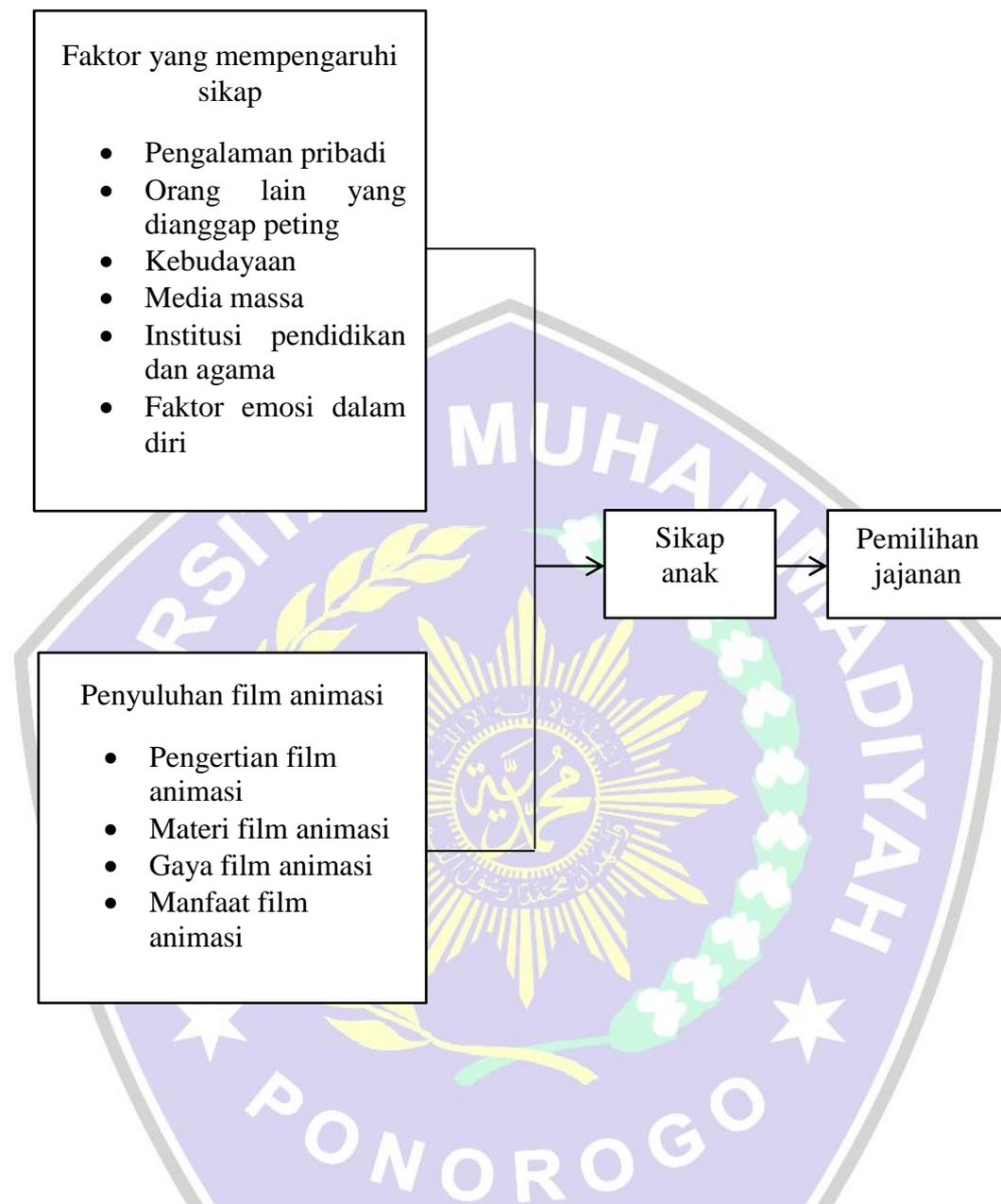
1. Mencuci tangan dengan sabun dan air bersih
2. Memotong kuku secara teratur
3. Menjaga kebersihan dan kesehatan gigi
4. Menjaga kebersihan tubuh

Upaya yang dapat dilakukan saat memilih pangan yang aman adalah:

1. Memilih pangan dalam keadaan tertutup
2. Memilih pangan dalam kondisi baik
3. Mengamati warna makanan
4. Memperhatikan kualitas makanan
5. Mengamati label makanan.



## 2.8 Kerangka Teori



**Gambar 2.1** Kerangka Teori Pengaruh Penyuluhan Media Animasi Terhadap Sikap Anak Dalam Pemilihan Jajanan.