

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Anak Usia Sekolah**

##### **2.1.1 Pengertian Anak Usia Sekolah**

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan anak sekolah sebagai anak-anak berusia antara 7-15 tahun, tetapi Anak-anak di Indonesia biasanya berusia dari 7 hingga 12 tahun (Fadhilah et al., 2024). Anak-anak usia sekolah dasar sebenarnya masih dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan yang mencakup pertumbuhan intelektual, pertumbuhan emosi, dan pertumbuhan fisik. Percepatan pertumbuhan yang berbeda-beda yang mereka alami membuat mereka unik (Rosyabella 2023).

Kelompok usia yang penting dalam perkembangan manusia adalah anak-anak usia sekolah dasar. Periode ini menandai pergeseran dari pendidikan prasekolah ke pendidikan formal. Berbagai aspek kehidupan manusia, seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional, dipengaruhi oleh perkembangan anak usia sekolah dasar (Sinta Zakiyah et al., 2024).

##### **2.1.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah**

Anak-anak usia enam hingga dua belas tahun sangat membutuhkan usia sekolah dasar, yaitu karakteristik pertumbuhan dan perkembangan. Berbagai faktor internal dan eksternal, seperti rumah, sekolah, masyarakat, dan interaksi

dengan teman sebaya, memengaruhi perkembangan fisik dan mental mereka (Astini Ni & Rini Purwati, 2020).

### **2.1.3 Pembagian Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar**

Menurut Hidayati et al. (2016) dan (Magdalena et al., 2023), pertumbuhan dan perkembangan adalah proses yang tidak dapat dihindari bagi semua makhluk hidup dari masa pranatal hingga akhir hayat seseorang. Ada dua aspek dalam proses pertumbuhan dan perkembangan seseorang:

1. Aspek fisik: Ini mencakup perubahan pada berat badan, tinggi badan, dan kemampuan motorik.
2. Aspek non-fisik: Ini mencakup perkembangan bahasa, sifat sosio-emosional, dan kognitif.

### **2.1.3 Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah**

Menurut (Hijriati, 2021) Anak usia 6-12 tahun umumnya menikmati bermain, bergerak aktif, bekerja dalam kelompok, dan merasakan pengalaman langsung (Hijriati, 2021). Menurut Harvigust, tugas perkembangan anak sekolah dasar meliputi:

- a) Membiasakan pola hidup sehat
- b) Menguasai keterampilan fisik untuk bermain dan aktivitas olahraga
- c) Berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya
- d) Mempelajari peran sosial yang sesuai dengan gender
- e) Kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung
- f) Konsep yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.4 Masalah Anak Usia Sekolah**

Di Indonesia, konsumsi jajanan tidak sehat pada anak dan dampaknya terhadap kesehatan menjadi perhatian serius. Prevalensi anak yang terbiasa mengonsumsi jajanan tidak sehat mencapai lebih dari 78%, terutama pada usia sekolah dasar. Menurut (Pribadi et al., 2022) anak usia 10-12 tahun adalah kelompok yang paling rentan mengalami keracunan akibat jajanan.

### **2.2 Konsep Jajanan**

#### **2.2.1 Pengertian Jajanan**

Menurut FAO (*Food and Agriculture Organization*) dalam (AFNI NUR, 2022). jajanan adalah makanan yang bisa dibeli langsung dari toko, kantin, pedagang kaki lima, mesin penjual otomatis, dan lainnya. Jajanan ini siap dikonsumsi tanpa perlu proses tambahan.

#### **2.2.2 Jajanan Tidak Sehat**

##### **A. Pengertian Jajan Tidak Sehat**

Di pinggir jalan, jajanan yang tidak sehat sering dijual, dibuat dengan cara yang tidak sehat dan menggunakan bahan yang berbahaya bagi tubuh. Hal ini dapat membahayakan kesehatan anak jika dikonsumsi dengan sering, bertahan lama (Nurlinda et al., 2024).

Makanan atau jajanan pada dasarnya merujuk pada makanan dan Minuman yang jajanan adalah makanan yang disiapkan atau dimasak di tempat produksi, rumah, atau lokasi penjualan, lalu disajikan dalam wadah dan dijual di tepi jalan, area umum, atau tempat lainnya. Jajanan merupakan makanan yang populer dan

sering dikonsumsi, terutama oleh anak sekolah, karena anak-anak tidak tahu makanan atau jajanan sekolah, mereka sering menjadi korbannya (St. Hateriah & Kusumawati, 2021).

### **B. Ciri-Ciri Jajan atau Makanan Tidak Sehat**

Menurut (Febrina et al., 2022) berikut beberapa ciri jajanan tidak sehat yaitu :

- a. Warnanya mencolok. Warna yang mencolok kemungkinan menggunakan pewarna sintetis. Terlebih jika warna tersebut menempel di jari dan sulit dibersihkan walaupun sudah mencuci tangan.
- b. Rasa yang tajam (gurih/asin/manis/pedas yang berlebihan). Seringkali jajanan anak seperti keripik kentang dan aneka snack mengandung zat penyedap yang berlebihan
- c. Berbau tidak sedap. Ini terjadi pada makanan yang sudah kadaluarsa, basi dan dipanaskan berulang.
- d. Makanan yang dibungkus kertas Koran. Makanan bisa terkontaminasi tinta
- e. Makanan panas yang dibungkus plastic
- f. Jajanan yang sering dibeli anak-anak umumnya dijual oleh penjual kaki lima, misalnya gorengan, bakso bakar, tempura, dan minuman berwarna yang mengandung pewarna (Nurlinda et al., 2024).

### **C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Jajan Tidak Sehat**

Pengetahuan tentang makanan jajanan dan nutrisi adalah salah satu komponen yang mempengaruhi kebiasaan makan jajanan pada anak. Teman sebaya juga memengaruhi perilaku jajan anak sekolah ini (Kraak dan Pelletier, 1998, Fitri, 2012) dalam (St. Hateriah & Kusumawati, 2021).

Menurut Hurlock dalam Fitri, 2012 dalam (St. Hateriah & Kusumawati, 2021), teman sebaya memengaruhi kebiasaan makan jajanan anak. Jika anak sangat ingin diterima dalam kelompok sosial tertentu pengaruh teman sebaya akan lebih besar.

### **2.2.3 Jajanan Sehat**

#### **A. Pengertian Jajan Sehat**

Menurut (Soekirman, 2000) dalam (Hajar & Nardin, 2020) Makanan yang sehat tidak hanya harus mengandung nutrisi yang cukup dan seimbang, tetapi juga harus aman, artinya tidak terkontaminasi oleh bahan kimia, bakteri, virus, atau parasit. Makanan dianggap aman jika kemungkinannya untuk menyebabkan penyakit sangat kecil atau tidak ada sama sekali. Penyakit yang ditularkan melalui makanan biasanya disebut sebagai penyakit yang ditularkan melalui makanan, jadi makanan harus dipersiapkan, diolah, disimpan, diangkut, dan disajikan dengan cara yang *higienis* dan dimasak dengan benar.

Sedangkan menurut (Andriani et al., 2015) dalam (Fitriani et al., 2022) Jajanan sehat adalah makanan atau minuman yang memiliki jumlah gizi seimbang (protein, karbohidrat, lemak, serat, dll.) dan tidak tercemar oleh zat kimia atau

biologis, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Mengonsumsi jajanan sehat dapat membantu tubuh Anda mendapatkan lebih banyak energi, nutrisi, dan vitamin. Namun, jajanan sehat juga memiliki efek negatif, seperti jajanan yang tidak sehat.

## **B. Ciri-Ciri Jajanan Sehat**

Berdasarkan Jajanan sehat memiliki gizi yang baik dan seimbang, tidak mengandung pengawet, pewarna, pemanis buatan, basi, atau kadaluwarsa, dan bersih (T. T. Lestari & Thristy, 2021). (Febrina et al., 2022) Adapun ciri-ciri makanan sehat yaitu :

- 1) Mengandung sesedikit mungkin bahan pengawet serta menggunakan pemanis, penyedap dan pewarna alami. Misalnya sosis/bakso buatan sendiri yang tidak menggunakan pengawet. Kuahnya tidak diberi micin/ MSG (masako, ajinomoto dan sejenisnya). Untuk minuman harus menggunakan pemanis gula asli. Pewarna makanan/kue menggunakan pewarna alami seperti daun pandan, kunyit dan sejenisnya. Makanan dimasak secara benar, contohnya tidak menggunakan minyak goreng yang dipakai berulang-ulang.
- 2) Lokasi sekitar tempat berjualan bersih, tempat berjualan bersih, makanan yang dijual bersih dan yang menjual makanan juga bersih. Hal ini berhubungan erat dengan kebersihan dan sanitasi, dengan pembiasaan hidup sehat (Sa'ban et al., 2021). Jangan beli makanan yang jualannya dekat tempat pembuangan sampah, dekat got, dekat toilet/WC. Jangan beli makanan yang dibungkus

panas-panas dengan plastik dan makanan yang tidak tertutup (terkena debu dan dihindangi lalat)

- 3) Makanan dimasak dengan benar dari bahan makanan segar. Jangan beli makanan yang dipanaskan berulang-ulang. Makanan yang bau, bersemut dan dihindangi lalat. Jangan beli makanan sisa kemarin dan makanan yang sudah kadaluarsa. Jangan beli makanan yang bentuk dan warnanya sudah berubah/tidak menarik

### **C. Cara Memilih Jajanan Sehat**

Makanan penting untuk pertumbuhan, perkembangan, dan kesehatan tubuh. Pemilihan jajanan anak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Untuk memilih jajanan sehat, hindari yang dijual di tempat terbuka, tanpa kemasan, atau dibungkus kertas bekas (T. T. Lestari & Thristy, 2021). Jajanan sehat juga harus tidak kadaluarsa, memiliki pembungkus baik, izin Depkes, dan penjual yang menjaga kebersihan (Rahman & Irmayani, 2021). Ciri jajanan sehat adalah tidak berwarna mencolok, rasa seimbang, dikemas dengan plastik aman, dan memiliki izin BPOM (Nurbiyati & Wibowo, 2014) dalam (Rahman & Irmayani, 2021)

### **D. Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pemilihan jajanan**

Menurut (Anggiruling et al., 2019) dalam (Amila Amila, 2023) perilaku pelanggan saat memilih jajanan termasuk kesamaan dengan jajanan lain, seperti warna, tekstur, porsi, rasa, dan harga, serta adanya hadiah menarik. Selain itu, faktor lingkungan dan sosial, seperti saran orang tua, lokasi penjualan, bahan yang digunakan, dan manfaat kesehatan juga berperan.

## **2.3 Konsep Sikap**

### **2.3.1 Pengertian Sikap**

Menurut Berkowitz dalam Azwar (2013) yang dikutip oleh (S. Lestari et al., 2020), Sikap adalah perasaan, keyakinan, dan kecenderungan perilaku yang dipengaruhi oleh nilai-nilai dan pengalaman hidup, serta dapat berupa dukungan atau penolakan terhadap suatu objek. Azwar (2010, hlm. 5) dalam (S. Lestari et al., 2020) juga menyatakan bahwa sikap adalah gabungan memahami, merasakan, dan bertindak terhadap sesuatu dipengaruhi oleh elemen kognitif, afektif, dan konatif, dengan kata lain, sikap terbentuk dari pengetahuan dan pemahaman yang kemudian membentuk perilaku atau konatif.

### **2.3.2 Komponen Sikap**

(Setyadarma & Poernomo, 2020) Sikap terdiri dari 3 komponen yaitu :

1. Komponen kognitif mencakup pengetahuan dan persepsi yang diperoleh dari pengalaman langsung dengan objek sikap, yang mempengaruhi respons tertentu.
2. Komponen afektif mencakup perasaan yang dimiliki seseorang terhadap objek sikap, seperti suka atau tidak suka, yang dapat mempengaruhi cara menyikapinya.
3. Komponen Konatif adalah kecenderungan individu untuk berperilaku tertentu terhadap objek sikap.

### **2.3.2 Ciri-Ciri Sikap**

Menurut Sherif (2019: 45) dalam (Laoli et al., 2022), karakteristik Sikap didefinisikan sebagai berikut: Sikap tidak ada sejak lahir; sebaliknya, mereka terbentuk dan dipelajari seiring perkembangan hubungan manusia dengan orang lain, lingkungan, dan objek. Oleh karena itu, karena sifatnya yang non-hereditas, sikap dapat berubah-ubah saat ada kondisi yang dapat mendukung perubahan itu, seperti karena sikap tidak semata-mata berdiri sendiri.

### **2.3.3 Tahapan Sikap**

Menurut Notoatmodjo (2003) dalam buku (Imam, M., & Muhammad, Y. 2023), Sikap terdiri dari empat tahap: menerima, merespon, menghargai, dan bertanggung jawab.

### **2.3.4 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Sikap**

Menurut Azwar (2015:30) dalam (Laoli et al., 2022) menyatakan bahwa ada 6 (enam ) faktor yang berperan dalam pembentukan sikap, yaitu:

1. Pengalaman pribadi

Sikap seseorang dibentuk oleh respons terhadap stimulus; pengalaman yang relevan dan berdampak emosional mempermudah pembentukan sikap.

2. Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Teman dan keluarga adalah orang-orang penting bagi seseorang; mereka cenderung mengubah sikap mereka untuk tidak mengecewakan mereka dan mempertahankan hubungan baik.

### 3. Kebudayaan

Cara mereka bersikap, karena pola perilaku yang diterima dan diterapkan sepanjang hidup membentuk cara mereka bertindak terhadap situasi.

### 4. Media massa

Menyampaikan informasi yang dapat memengaruhi sikap seseorang. Media dapat membentuk opini positif atau negatif terhadap sesuatu.

### 5. Instansi pendidikan dan lembaga agama

Mengajarkan individu prinsip moral dan ajaran agama, yang berdampak pada cara mereka melihat dan berperilaku terhadap berbagai hal.

### 6. Pengaruh faktor emosional

Beberapa hal emosional, seperti frustrasi atau mekanisme pertahanan ego, memengaruhi bagaimana seseorang bertindak terhadap situasi tertentu.

## **2.3.5 Pengukuran Sikap**

Ada dua metode untuk mengukur sikap secara ilmiah, di mana sikap seseorang terhadap sesuatu diterjemahkan ke dalam bentuk angka. Metode ini dikenal sebagai Self Report. yaitu pengumpulan data di mana responden secara langsung memberikan informasi tentang diri mereka, biasanya dalam bentuk kuesioner, wawancara, atau catatan pribadi dan Pengukuran *Involuntary Behavior* yaitu perilaku atau tindakan yang terjadi secara otomatis tanpa memerlukan kontrol sadar atau kesadaran individu (Kusumandaru, 2022). Berikut beberapa pengukuran sikap antara lain:

a. Observasi

Perilaku dapat mencerminkan sikap seseorang terhadap suatu hal.

b. Penanyaan Langsung

Seseorang yang memahami dirinya cenderung mengungkapkan perasaan secara jujur.

c. Pengungkapan Langsung

Perasaan terhadap suatu sikap dapat diungkapkan melalui item tunggal (setuju/tidak) atau item ganda.

d. Skala Sikap

Skala ini terdiri dari pernyataan yang mengukur tanggapan individu terhadap topik tertentu.

e. Pengukuran Terselubung

Metode pengukuran terselubung mengamati reaksi fisiologis yang terjadi di luar kendali individu, dibandingkan dengan perilaku yang tampak dan disadari.

### **2.3.6 Cara Menghitung Sikap**

Menurut Azwar (2011) dalam (Zurhernis, 2020) pengukuran sikap dapat dilakukan menggunakan skala Likert, teknik penilaian dijumlahkan (Method of Summated Ratings). Metode ini mengandalkan distribusi jawaban responden, seperti setuju atau tidak setuju, untuk menentukan nilai skala. Nilai skala ditentukan bukan oleh tingkat kesetujuan, tetapi oleh distribusi jawaban dalam kelompok uji coba. Prosedur ini didasarkan pada dua asumsi:

1. Setiap pernyataan sikap dapat dianggap sebagai menguntungkan (favorable) atau tidak menguntungkan (unfavorable).
2. Jawaban dari individu dengan sikap positif diberi bobot lebih tinggi dibandingkan jawaban dari individu dengan sikap negatif.

Salah satu skor standar yang biasanya digunakan dalam skala model Likert adalah skor T yaitu

$$T = 50 + 10 \left[ \frac{x - \bar{x}}{s} \right]$$

Keterangan :

X : skor responden pada skala sikap yang hendak diubah menjadi skor T

$\bar{x}$  : mean skor kelompok

S : deviasi standar skor kelompok

Menurut Azwar (2012) dalam (Zurhernis, 2020), setelah memperoleh skor T, individu dikategorikan sebagai berikut:

1. Mendukung (positif) jika  $T \geq 50$  %
2. Tidak mendukung (negatif) jika  $T < 50$  %

## **2.4 Pendidikan Kesehatan**

### **2.4.1 Pengertian Pendidikan Kesehatan**

Segala jenis usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan seseorang dan masyarakat melalui peningkatan pengetahuan dan sikap mereka (Permatasari and Suprayitno 2022). Penyuluhan, juga dikenal sebagai pendidikan kesehatan, adalah kegiatan memberikan pendidikan kesehatan melalui pemahaman dan

pengajaran. untuk membuat masyarakat tidak hanya sadar, memahami, dan memahami informasi kesehatan tetapi juga mampu melakukan apa yang disarankan. seperti yang dinyatakan oleh Maulana (2009) dalam (Syarifuddin et al., 2022).

Menurut Notoatmodjo (1997) dalam (Novrianti et al., 2022), Pendidikan kesehatan adalah proses penyebaran praktik dan informasi kesehatan, mendorong individu untuk belajar dan bertindak demi memperbaiki kesehatan, menghindari kebiasaan buruk, serta mengadopsi pola hidup sehat.

#### **2.4.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan**

Salah satu tujuan pendidikan kesehatan adalah untuk mengubah kebiasaan yang dapat membahayakan kesehatan kita menjadi kebiasaan yang lebih baik untuk kesehatan kita. Beberapa tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Menggalakkan perubahan perilaku sehat di individu, keluarga, dan masyarakat untuk menjaga kesehatan dan lingkungan yang sehat, dan berpartisipasi aktif dalam mencapai tingkat kesehatan optimal.
2. Meningkatkan perilaku fisik, mental, dan sosial yang sehat untuk menurunkan angka kesakitan dan kematian.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), tujuan penyuluhan kesehatan adalah untuk mendorong masyarakat untuk mengubah cara mereka berperilaku terhadap kesehatan, serta meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan melalui pendidikan tentang masalah kesehatan dan cara mengatasinya. Selain itu, pendidikan kesehatan bertujuan untuk mengajarkan orang bagaimana menjaga kesehatan fisik, mental, dan sosial mereka sehingga

mereka lebih produktif. Ini diterapkan pada berbagai program, termasuk sanitasi, nutrisi, layanan kesehatan, dan pemberantasan penyakit (Novrianti et al., 2022)

### **2.4.3 Faktor Yang Mempengaruhi Pendidikan Kesehatan**

Menurut Arsyad, dalam (Habibah, 2020) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pendidikan kesehatan yaitu:

#### 1.) Tingkat Pendidikan

Cara seseorang mendapatkan informasi dapat dipengaruhi oleh pendidikan mereka.

#### 2.) Tingkat Sosial Ekonomi

Menerima informasi baru lebih mudah didapatkan seseorang yang sosial ekonominya lebih tinggi.

#### 3.) Adat Istiadat

Masih banyak masyarakat yang menganggap bahwa adat istiadat adalah hal yang tidak boleh terlepas dari kehidupan mereka

#### 4.) Kepercayaan

Informasi yang diberikan oleh orang yang mereka kenal lebih dapat dipercaya oleh masyarakat umum.

#### 5.) Kondisi waktu

Dalam menyampaikan informasi hal yang harus diperhatikan yaitu aktivitas dalam masyarakat agar masyarakat tidak terganggu dengan penyampaian suatu informasi yang akan dilakukan.

#### **2.4.4 Media Pendidikan Kesehatan**

Menurut (Jatmika et al., 2019) dalam buku ajar media pendidikan kesehatan terdapat beberapa kategori berdasarkan fungsinya sebagai sarana penyampai informasi yaitu:

##### 1.) Media cetak

Media cetak merujuk pada jenis media yang berasal dari barang cetakan, yang sering digunakan sebagai istilah umum. Pembelajaran yang mengandalkan teks mulai berkembang pada 1960-an. Media berbasis teks semakin interaktif. Selanjutnya, penggunaan warna, jenis huruf, dan kotak digunakan untuk menarik perhatian media teks. Untuk menyampaikan pesan kesehatan, media cetak dapat digunakan. Contoh media cetak termasuk buku, leaflet, flyer, flipchart, poster, foto, dan cerita bergambar.

##### 2.) Media kearifan lokal

Permainan tradisional dan lagu adalah contoh media kearifan lokal; keduanya biasanya memiliki fitur dan karakter yang berbeda-beda di setiap daerah di Indonesia.

##### 3.) Media audiovisual

Dinikmati melalui indera pendengaran dan penglihatan, yang merangsang mata dan telinga dalam proses penerimaan pesan.

##### 4.) Media elektronik

Pesan kesehatan yang bergerak dan dinamis yang dapat dilihat dan didengaryang dapat dilihat dan didengar, seperti radio, televisi, film, video, kaset, CD, dan VCD, antara lain.

## **2.5 Metode Audiovisual**

### **2.5.1 Pengertian Audiovisual**

Alat bantu pembelajaran audiovisual menghasilkan gambar dan suara (visual) untuk memudahkan pembelajaran dalam memahami materinya (Setyawati et al., 2022). Menurut Wati & Rima, 2016 dalam (Setyawati et al., 2022) Audiovisual adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk mendukung tulisan dan kata yang dilafalkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide.

### **2.5.2 Tujuan Metode Audiovisual**

Menurut Anderson dalam (Maghfiroh, 2023) menyatakan berikut Tujuan pendidikan melalui media audiovisual termasuk:

1. Kognitif: Membangun kemampuan kognitif, seperti mengenali kembali dan mendorong gerakan terkoordinasi. Meskipun tidak ekonomis, menggunakan gambar tanpa suara sebagai alternatif untuk film bingkai dan foto. Memberi tahu orang tentang hukum dan prinsip tertentu. Menunjukkan contoh dan bagaimana bertindak dalam situasi tertentu., terutama dalam interaksi antar siswa.
2. Afektif: Mampu menyampaikan informasi yang berkaitan dengan ranah afektif.  
- Media audiovisual dapat memengaruhi sikap dan emosi dengan cara tertentu.
3. Psikomotorik: Media audiovisual dapat memengaruhi sikap dan emosi dengan cara tertentu dan efektif dalam menyampaikan informasi terkait ranah psikomotorik.

### **2.5.3 Ciri-ciri Metode Audiovisual**

Menurut Arsyad (2013:32-33) dalam (Artikel, 2020) menguraikan Beberapa karakteristik media audiovisual adalah sebagai berikut:

1. Mereka linier; menggambarkan gambar yang terus berubah; dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan; mengubah konsep abstrak menjadi hal yang tampak secara fisik; dan dapat dikembangkan berdasarkan prinsip behaviorisme dan psikologi kognitif; dan
2. Berfokus pada guru dan interaksi dengan siswa rendah.

### **2.5.4 Jenis-Jenis Media Audiovisual**

Menurut Djamarah, terdapat empat jenis, yaitu:

1. Audio-Visual Diam: suara dan gambar statis, seperti slide PowerPoint.
2. Audio-Visual Gerak: suara dan gambar bergerak, contohnya film suara dan video kaset.
3. Audio-Visual Murni: Suara dan gambar berasal dari satu sumber, seperti film dan video kaset.
4. Audio-Visual Kombinasi: Suara dan gambar juga berasal dari satu sumber, sebagaimana disebutkan oleh Hasibuan (2022) dalam (Taufik & Wardatul jannah, 2024).

### **2.5.5 Manfaat Metode Audiovisual**

Beberapa manfaat media audiovisual untuk proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menarik perhatian siswa saat menyampaikan pelajaran,
- b) Meningkatkan keinginan untuk belajar, dan
- c) Memberikan pengalaman belajar dengan menyelesaikan pelajaran yang disajikan dalam video (Maghfiroh, 2023)

### **2.5.6 Langkah Penggunaan Metode Audiovisual**

Berdasarkan kajian Dini dan Rika (dalam Sumarno, 2020) (dalam Sumarno, 2020) dalam (Taufik & Wardatul jannah, 2024), pembelajaran dengan media audiovisual terdiri dari tiga tahap:

#### 1. Persiapan:

- a) Menyusun rencana pembelajaran.
- b) Memeriksa petunjuk penggunaan dan menyiapkan peralatan audiovisual.

#### 2. Pelaksanaan:

- a) Memastikan peralatan siap dan media sesuai tujuan pembelajaran.
- b) Menyajikan materi dan menghindari gangguan.

#### 3. Tindak Lanjut:

Memperkuat pemahaman materi dan menilai efisiensi pembelajaran.

### **2.5.7 Kelebihan dan Kekurangan Audiovisual**

Menurut (Artikel, 2020), adapun kekurangan dan kelebihan media audio visual yaitu:

1. Kelebihan audiovisual :
  - a. Menarik
  - b. Informasi diperoleh langsung dari narasumber
  - c. Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu
  - d. Guru dapat mengontrol volume suara dan kejernihan gambar.
2. Kekurangan audiovisual :
  - a. Informasi yang searah, umpan balik dengan tanya jawab
  - b. Kurang detail menampilkan bagian objek; penjelasan dapat digunakan untuk menyelesaikannya.
  - c. Biaya alat yang biasanya mahal dan kompleks

## **2.6 Metode Wordwall**

### **2.6.1 Pengertian Wordwall**

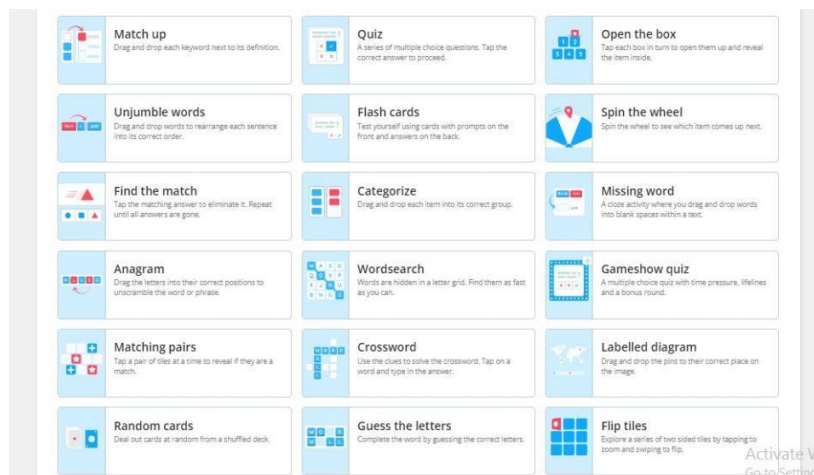
*Wordwall* adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis permainan. Aplikasi ini sangat cocok untuk desain dan evaluasi penilaian pembelajaran karena membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa dan pendidik. *Wordwall* juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam permainan yang melibatkan kompetisi dengan teman sekelas mereka. Anda dapat mengakses aplikasi Wordwall langsung melalui browser di **www.wordwall.net** atau melalui aplikasinya di Playstore tanpa harus membuat akun baru (Sagala, 2022).

*Wordwall* adalah perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk mengajar melalui *game*, seperti kahoot, kuis, dan pembelajaran lainnya. Perangkat lunak ini memiliki banyak *fitur game*, seperti Soal pilihan ganda (kuis), teka-teki silang, pemilihan gambar atau kartu sesuai kecocokan, dan pencarian jawaban yang tepat adalah beberapa contoh. Ini membuat *Wordwall* menjadi lebih termotivasi dan menarik (Pinta et al., 2024).

### **2.6.2 Manfaat Wordwall**

Menurut Andari, Qurniawan, & Samsudin (2024) dalam (Sabitha & Hasanudin, n.d.), *Wordwall* dapat memberikan manfaat dengan mengubah pembelajaran menjadi interaktif sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. *Wordwall* juga merangsang kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Sedangkan menurut Hasanah, Firmansyah, & Firmansyah (2023) dalam (Sabitha & Hasanudin, n.d.), *Wordwall* mempercepat efisiensi proses belajar mengajar. Dengan demikian, *Wordwall* memberikan manfaat signifikan bagi siswa dan pendidik dalam membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan Yusni & Hurriyah (2024) dalam Sabitha & Hasanudin, n.d).

### 2.6.3 Jenis Wordwall



**Gambar 2. 1 Jenis Wordwall**

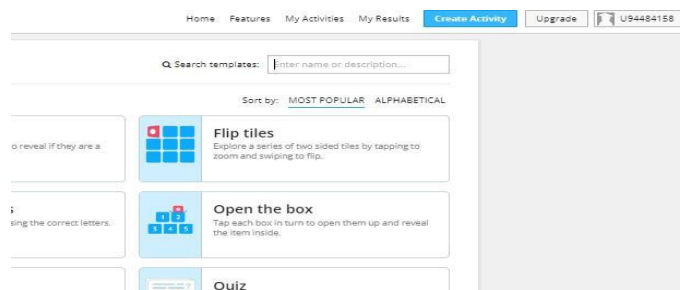
- 1.) *Match up*, permainan ini dilakukan dengan cara mencocokkan kata kunci yang ada dengan definisinya
- 2.) *Quiz*, permainan ini berisi Siswa harus menjawab soal pilihan ganda.
- 3.) *Spin the wheel*, permainan ini dilakukan dengan cara siswa mendeskripsikan atau menjawab soal yang didapat pada roda putaran tersebut
- 4.) *Open the box*, Permainan ini meminta siswa memilih jawaban berdasarkan gambar atau pertanyaan.
- 5.) *Find a machth*, permainan ini meminta siswa menentukan jawaban yang tepat dan cocok
- 6.) *Correct the sentence*, Siswa diminta untuk menyusun kembali kata-kata untuk membentuk kalimat yang tepat dalam permainan ini.
- 7.) *Group sorting*, permainan ini siswa diminta untuk menyusun jawaban yang benar menurut golongan

- 8.) *Chase in a maze*, siswa diberikan pertanyaan dan harus mendapatkan jawabannya di labirin tersebut dengan cara berlari dan menggerakkan hewan miliknya dan tidak boleh mengenai hewan lawan.
- 9.) *Game show quiz*, Yaitu kuis dengan soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh siswa dan mempunyai batas waktu, bonus, dan nyawa
- 10.) *Lost word*, Permainan ini meminta siswa mencari kata-kata dalam pernyataan yang hilang.
- 11.) *Anagram*, permainan ini meminta siswa untuk menyusun huruf agar menjadi kata yang benar
- 12.) *Labeled diagram*, permainan ini meminta siswa untuk menempatkan pin di lokasi yang tepat pada gambar
- 13.) *Random card*, permainan ini berupa kartu yang isinya berupa gambar atau pertanyaan
- 14.) *Found a mouse*, permainan ini meminta siswa untuk mengklik atau memukul tikus yang jawabannya benar
- 15.) *Burst balloon*, permainan ini meminta siswa menjatuhkan balon pada definisi yang sesuai
- 16.) *Aircraft*, permainan ini meminta siswa menggunakan fungsi sentuh pada perangkat android atau keyboard jika menggunakan PC untuk menerbangkan pesawat dan diarahkan pada jawaban yang benar
- 17.) *Crossword puzzle*, permainan ini meminta siswa memecahkan teka-teki silang dengan memerhatikan petunjuk .

## 2.6.4 Langkah-Langkah Membuat Wordwall

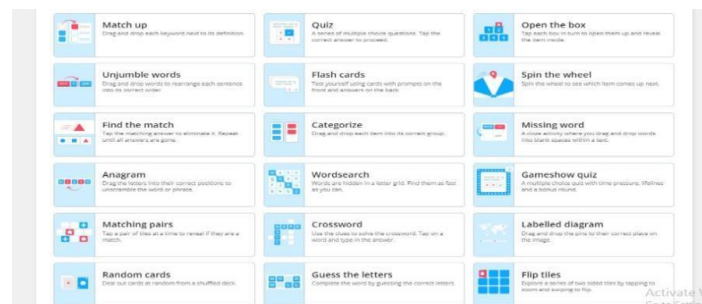
Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media *wordwall* adalah:

- Klik link <https://wordwall.net/id> pada browser
- Klik *sign up* dan pilih *Akun Google* untuk memasukkan informasi yang diperlukan
- Pilih buat aktivitas (*Create Activity*) dan telusuri template sesuai kebutuhan



**Gambar 2. 2 Cara Menggunakan Wordwall**

- Kemudian pilih template yang diinginkan



**Gambar 2.3 Template Wordwall**

- Pada judul, masukkan deskripsi *game* yang ingin dibuat
- Lengkapi pertanyaan yang akan ditanyakan
- Klik *done* jika sudah mengisi pertanyaan
- Klik *share* jika ingin membagikan hasilnya

### **2.6.5 Kelebihan dan Kekurangan Wordwall**

#### 1.) Kelebihan Aplikasi Wordwall

- a. Memberikan sistem belajar mengajar yang menyenangkan dan mudah digunakan
- b. Dapat diakses kapan pun dan dimanapun
- c. Memiliki banyak template yang kreatif dan menarik
- d. Template dapat diubah secara mudah oleh guru atau pengajar

#### 2.) Kekurangan Aplikasi Wordwall

- a. Memerlukan waktu yang banyak dalam pembuatan game melalui wordwall
- b. Dalam pemakaiannya ukuran huruf kadang kecil dan tidak bisa dirubah.

### **2.7 Pengaruh Edukasi Kesehatan dengan Metode Audiovisual dan Wordwall**

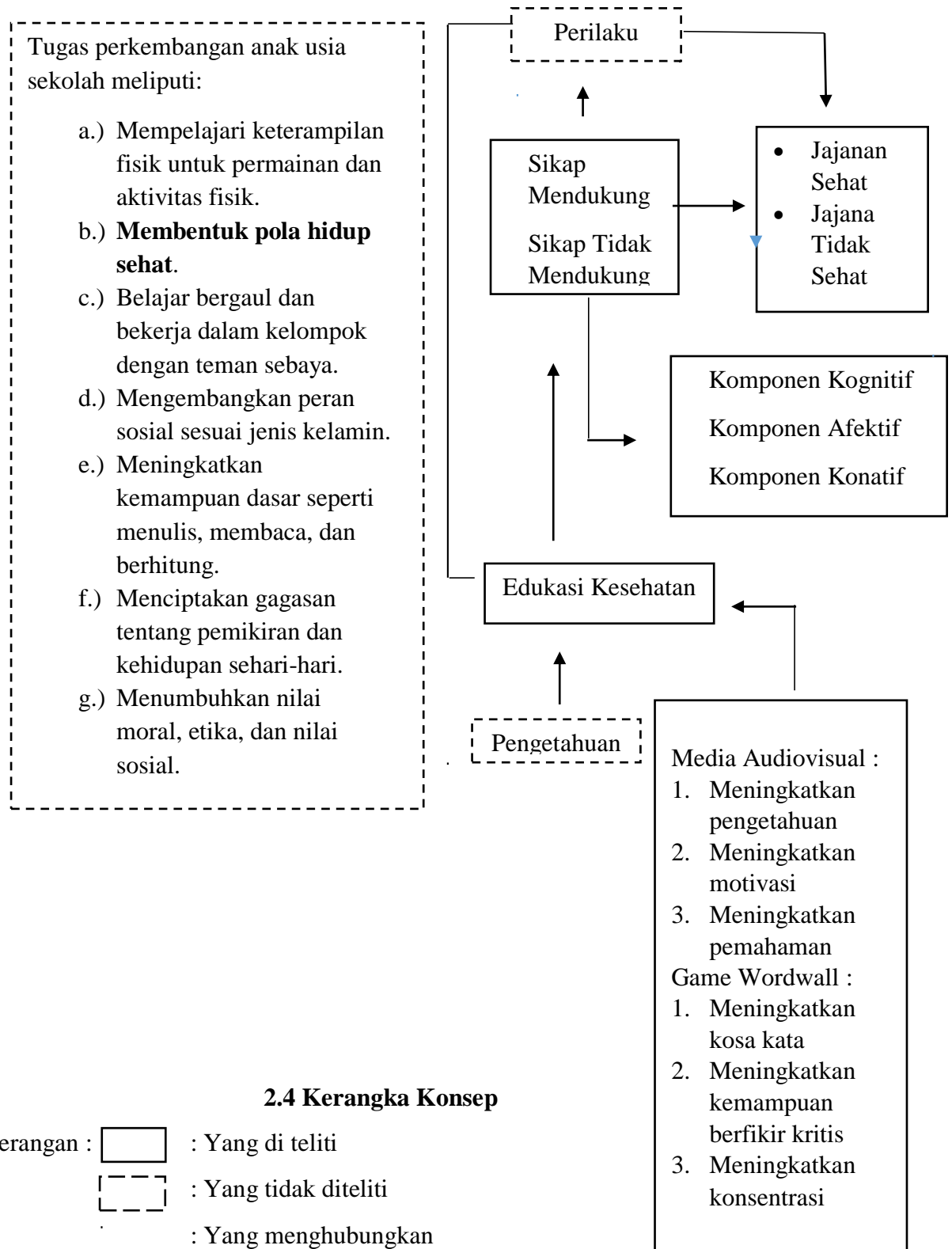
Menurut Fernalia, dkk., 2019 dalam Savira & Gunawan, (2022) Media audiovisual dianggap lebih menarik dan efektif karena menggunakan kedua indera, pendengaran dan penglihatan. Media ini dapat mengoptimalkan 75% hingga 85% rangsangan pengetahuan melalui indera penglihatan dan 13% hingga 25% melalui indera lainnya. Penggunaan media audiovisual ini dapat meningkatkan sikap dan pengetahuan, seperti dalam memilih jajanan dengan cara yang lebih interaktif

Menurut Lestari, 2021 dalam Nisa & Susanto, (2022) *Wordwall* adalah situs web yang menyediakan berbagai permainan untuk membantu dan mengevaluasi

penilaian dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya mudah dan dapat diakses melalui gadget atau laptop siswa.

*Wordwall* adalah media interaktif yang dilengkapi dengan kuis dan fitur yang menarik. Farhaniah (2021) dan Andriany & Warsiman, (2023) menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, aplikasi ini adalah alat bantu penilaian yang menyenangkan.

## 2.8 Kerangka Konseptual



## **2.9 Penjelasan Kerangka Konsep**

Faktor yang menyebabkan terjadinya pemilihan tentang jajanan yaitu faktor perilaku, maka dari itu dibutuhkan edukasi untuk ada dua media pembelajaran yang menarik tentang makanan untuk anak usia sekolah dengan menggunakan media yang tepat, yaitu media audiovisual dan game wordwall, untuk mendapatkan hasil yang baik maka peneliti menganalisis “Perbedaan Sikap Tentang Jajanan Sebelum dan Sesudah Pemberian Edukasi Kesehatan Dengan Metode Audiovisual dan Wordwall Pada Anak Usia Sekolah di MI Khodijah Kota Malang”. setelah itu membandingkan kedua media tersebut untuk mengetahui perbedaan media edukasi audiovisual dan wordwall terhadap sikap tentang jajanan anak usia sekolah

## **2.10 Hipotesis**

Hipotesis yang diambil pada penelitian ini adalah:

1.  $H_a$  : Terdapat Perbedaan Sebelum dan Sesudah Edukasi dengan Audiovisual dan Wordwall Terhadap Sikap Tentang Jajanan Anak Usia Sekolah
2.  $H_0$  : Tidak Ada Perbedaan Sebelum dan Sesudah Edukasi dengan Audiovisual dan Wordwall Terhadap Sikap Tentang Jajanan Anak Usia Sekolah