

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, *medius* yang secara harfiah berarti rengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arief S Sadiman, dkk (2003:6), mengemukakan pengertian media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan yang digunakan.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2004:3), menyebutkan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Suhardi (2012:7) mengartikan media belajar pada hakekatnya merupakan penggunaan media komunikasi yang digunakan untuk belajar, sedangkan yang dimaksud dengan media komunikasi adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau maksud pendidikan/pengajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah

dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut diatas, dapat diketahui bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat bantu atau perlengkapan yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan pesan, informasi, dan materi pelajaran oleh pendidik sehingga tercipta kondisi belajar yang memungkinkan pelajar memperoleh pengetahuan ketrampilan serta sikap baru secara efektif dan sesuai tujuan pembelajaran.

#### **a. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana & Rifal (1992) dalam Sukiman, (2012:43-44), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga peserta didik tidak bosan dan guru kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Sadiman, dkk (2003:16-17), secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
  - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu cepat atau lambat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed fotografi*.
  - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, film bingkai, diagram, foto maupun secara verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
- a) Menimbulkan kegairahan belajar
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bagaimana semua itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, dengan kemampuannya dalam:
- a) Memberikan penegasan yang sama
  - b) Mempersamakan pengalaman
  - c) Menimbulkan persepsi yang sama

#### **b. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Ashar Arsyad (2004:71), ada beberapa criteria yang harus diperhatikan untuk memilih media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulasi yang tepat (visual dan audio)
- 2) Kemampuan mengakomodasi siswa yang tepat tertulis (audio, dan/atau kegiatan fisik)
- 3) Kemampuan menfakomodasi umpan balik
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pembelajaran) dan keefektifan biaya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran hendaknya memperhatikan factor-faktor yakni tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudahan dalam penggunaan media, sasaran pengguna media, dan ketersediaan waktu menggunakan media.

### **c. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran**

Berdasarkan standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwa Standar Penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Aspek materi terdiri dari
  - a) Kelengkapan materi: mencakup materi yang ada dikurikulum yang berlaku meliputi kopetensi dasar, dan tidak terjadi penggulungan yang berlebihan.

- b) Keakuratan materi: kebenaran konsep (definisi, rumus, hukum, dan sebagainya) dan aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata.
  - c) Kegiatan yang mendukung materi: kegiatan /soal latihan mendukung konsep dengan benar, kegiatan/soal latihan dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, dan soal latihan dilengkapi dengan kunci penyelesaian dan pembahasan.
  - d) Kemutakhiran materi : mengaitkan dengan perkembangan ilmu terkini, dan mengaplikasikan konsep secara umum.
  - e) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa : mengidentifikasi objek dan fenomena dalam system yang ada di alam, dan mengkomunikasikan pikiran secara lisan dan tertulis.
  - f) Materi mengikuti sistematika keilmuan : materi disajikan dari sederhana ke yang sulit, menekankan pada pengalaman langsung, dan mengembangkan ketrampilan proses.
  - g) Materi mengembangkan ketrampilan dan kemampuan berpikir: mengenali hubungan sebab-akibat, mengembangkan kemampuan mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan problem-solving dan mengembangkan kreativitas.
  - h) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu : merumuskan masalah, melakukan pengamatan/observasi, menganalisis dan menyajikan hasil karya pada orang lain. (DepDikNas, 2003)
- 2) Penggunaan notasi maupun symbol

Notasi simbol, dan satuan yang terdapat dalam materi sesuai dan tidak sesuai dengan System Internasional (SI) selalu diberi penjelasan aspek penyajian.

- a) Organisasi penyajian umum: materi disajikan secara sistematis, logis, sederhana, jelas, runtut, dan menunjang ketertiban dan kemauan siswa untuk terlibat aktif mengemukakan dan berbagi ide.
- b) Organisasi penyajian bab-sub bab: penjelasan awal, tujuan pembelajaran, penjelasan materi pokok, aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari terdapat kegiatan bermanfaat, dan latihan contoh soal yang nyata dengan solusi.
- c) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan: mengaitkan suatu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan suatu fenomena, dan kehidupan nyata.
- d) Melibatkan siswa secara aktif : setiap konsep diakiri dengan kegiatan yang menurut siswa melakukan kegiatan tersebut, dan upaya menarik minat baca siswa.
- e) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan: banyak menawarkan kegiatan yang mengembangkan kegiatan yang mengembangkan ketrampilan proses.
- f) Tampilan umum: gambar ilustrasi, gambar nyata, grafik sesuai dengan konsepnya, disajikan dengan jelas, menarik berwarna, judul dan keterangan gambar sesuai dengan gambar, dan dapat mengembangkan minat baca baik guru maupun siswa.

- g) Variasi dalam cara penyampaian informasi: mengembangkan berbagai cara menyajikan informasi, sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasannya, informasi jelas, akurat, dan menambah pemahaman konsep.
  - h) Meningkatkan kualitas pembelajaran: mendorong siswa aktif.
  - i) Anatomi: memiliki daftar isi, kata pengantar, daftar pustaka, latihan, kunci jawaban dan glosarium.
  - j) Memperhatikan kode etik hak cipta: gambar baik gambar nyata maupun animasi, grafik, dan data hasil kutipan harus dicantumkan sumbernya (DepDikNas, 2003)
- 3) Aspek Bahasa terdiri dari:
- a) Menggunakan bahasa yang baik dan benar : menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan aturan ejaan yang disempurnakan (EYD).
  - b) Peristilahan : menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan, dan terdapat penjelasan untuk peristilahan yang sulit atau tidak umum.
  - c) Kejelasan bahasa : bahasa yang digunakan sederhana, lugas, mudah dipahami, tidak bertele-tele, langsung, dan tidak terlalu banyak anak kalimat.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa kriteria pemilihan media perlu diperhatikan sehingga kegiatan belajar mengajar bisa berjalan sesuai dengan apa yang dikehendaki. Menurut Ashar (2011:178),



aspek-aspek yang perlu dinilai dalam uji kelayakan kepada ahli media pembelajaran terdiri 4 aspek yakni :

- 1) Keefektifan desain dan kesederhanaan, dalam aspek ini, indikator yang harus diperhatikan antara lain ukuran huruf, bentuk huruf, warna huruf, kualitas gambar, komposisi warna, layout, dan keseimbangan (sistematis).
- 2) Kemudahan, indikator yang menjadi perhatian dalam aspek ini adalah kemudahan dalam penggunaan media serta kemudahan dalam membawa menyimpan media.
- 3) Konsistensi, dalam aspek konsistensi, indikator yang diperhatikan ialah konsistensi kata, istilah dan kalimat, konsistensi bentuk dan ukuran huruf, serta konsistensi gambar karakter.
- 4) Kemanfaatan, dalam aspek kemanfaatan indikator yang diperhatikan adalah hal-hal yang berkaitan dengan manfaat media tersebut misalnya, mempermudah proses belajar, memberikan fokus perhatian, dan dapat digunakan sebagai acuan dan berkaitan dengan pelajaran lain.

## **2. Komik**

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, melainkan untuk kepentingan hiburan semata. Daryanto (2010:127) menyatakan pada awalnya komik diciptakan hanya

sebagai media hiburan semata, tetapi dengan tingginya tingkat kesukaan terhadap komik menjadikannya salahsatu media pembelajaran.

Menurut Scout McCloud (2005:51) bahwa komik dapat memmiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang *terjukstaposisi* (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menampilkan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah satu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam satu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah diingat. Rohani (1997:21) mengartikan media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif.

Menurut Waluyanto (2005:51), komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Pengertian lain menunjukkan bahwa komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun

sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita. Biasanya komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Penerbitan komik dapat berupa berbagai bentuk mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti yang diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowitolo(1986), yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun secara berdekatan dan berstruktur, membentuk sebuah cerita yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi tertentu.

#### **a. Unsur-unsur Komik**

Anonym (2003:1), menyebutkan bahwa terdapat beberapa unsur penting dalam komik, yaitu panel, parit, warna, efek visual, closure, bingkai waktu, dan peralihan panel.

- 1) Panel, merupakan bidang gambar yang mewakili adegan tertentu, ukurannya bervariasi baik secara nyata maupun abstrak.
- 2) Mc Cloud (2001:66) mengartikan parit merupakan jendela antara panel, memiliki momen abstrak, tercipta oleh imajiner oleh pembaca. “parit berperan menciptakan sihir dan misteri yang menjadi jantung sebuah komik”.

- 3) Warna, selain memberikan identitas tokoh komik, warna juga berfungsi untuk memberikan kesan psikologis dan menggambarkan situasi dengan lebih jelas.
- 4) Efek visual, merupakan kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, gerak dari tokoh yang bersangkutan.
- 5) *Closure*, merupakan fenomena yang menganggap bahwa bagian-bagian yang dapat dilihat suatu alur menyeluruh. Bagian yang tidak digambarkan, digambarkan melalui pengalaman pembaca dalam pikirannya. Menurut McCould (2001:67), "... *closure* memungkinkan kita mengabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan ajeg dalam pikiran".
- 6) Bingkai waktu, merupakan penggambaran waktu yang terdapat dalam suatu panel.
- 7) Pemeliharaan panel, merupakan perpindahan dengan dari suatu panel ke panel berikutnya. Scott Mc Cloud (2001:71), mengklasifikasikan beberapa variasi peralihan panel, yaitu panel ke panel, waktu ke waktu, subjek dalam aksi-reaksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, aspek ke aspek, dan non *squitur*.

**b. Kriteria komik sebagai media pembelajaran**

- 1) Desain Cover :
  - a) Ukuran cover proporsional yaitu standar komik 17,5cm x 11cm atau 17,6cm x 25cm.

- b) Gambar cover sesuai dengan ilustrasi isi materi
- c) Tata letak : serasi dan menarik minat baca
- d) Tripografi : sederhana dan mudah dibaca
- 2) Desain Isi :
  - a) Keruntutan *storyline* (*Idea, Story theme (Character, Frame, Text), Plot (What, Why, Who, When, Where, How), Story*)
  - b) Gambar karakter tokoh dan latar belakang konsistensi, baik bentuk maupun warna yang sesuai dengan pengguna media.
  - c) Format teks (konsistensi bentuk dan huruf) sesuai dengan ukuran proporsioanal ukuran komik
  - d) Format teks (keterbacaan teks) mudah dibaca oleh pengguna media.
  - e) Balon kata sesuai dengan keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut
  - f) Penggunaan bahasa yang sesuai dengan pengguna media
  - g) Pengguanaan warna yang sesuai dengan pengguna media dan tidak kontras dari satu warna kewarna lain.

**c. Aliran Komik**

Aliran utama yang mendominasi komik moderen di Indonesia adalah Amerika (*comics*) dan jepang (*manga*). ciri-ciri setiap aliran komik dapat menunjukan perbedaan diantara aliran satu dengan yang lainnya.

- 1) Komik Aliran Amerika

Komik yang berasal dari Amerika seperti Fantastic four, Spider-Man, Disney dan sebagainya ini menurut Noctic (2010), memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Biasanya menyampaikan tentang kemajuan teknologi (hal ini sejalan dengan khas Amerika dalam membuat film, yaitu tentang kemajuan teknologi) dan tentang kemajuan genetik.
- b) Pembawaan kartun lebih kasar dan jarang menyerupai makhluk aslinya c) Biasanya kartunnya menggunakan humor yang berat.
- c) Tidak terlalu sering menampilkan drama dalam kartunnya
- d) Sering menampilkan karakter yang unik dan kaya
- e) Biasanya lebih menonjolkan unsur kerjasama dalam cerita kartunnya
- f) Lebih menampilkan pendidikan integensi

## 2) Komik Aliran Jepang

Manga atau komik Jepang seperti Doraemon, Naruto, Crayonsinchan, Samurai X dan sebagainya menurut Noctis (2010), memiliki ciri khas yaitu:

- a) Lebih menampilkan tentang kesederhanaan
- b) Dalam pembawaanya, karakter dibuat semirip mungkin dengan tokoh nyata.
- c) Humor yang ditampilkan adalah humor ringan yang cenderung garing d) Sering menampilkan sesuatu yang beraroma.
- d) Biasanya bercerita tentang perjuangan seseorang dalam mengapai impiannya (Naruto, Captain Tsubasa). Lebih menampilkan pendidikan emosional.

#### **d. Langkah-langkah Pembuatan Komik**

- 1) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita.
- 2) *Sketching* (pembuatan sketsa), yakni ,enuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar.
- 3) *Inking* (penintaan), yaitu penintaan pada goresan pensil sketsa.
- 4) *Coloring* (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik black and white (hitam dan putih) mauoun dengan full color (banyak warna)
- 5) *Lettering*, yaitu pembuatan teks pada komik

#### **e. Tahapan Pembuatan Komik dan Perbedaan Komik dengan Media lain**

Komik memiliki sesuatu yang saling berkaitan dan menjadi rangkaian yang menguatkan suatu alur cerita yaitu pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan bermacam-macam pilihan lainnya.pilihan-pilihan itu terbagi menjadi lima tipe dasar.

- 1) Pemilihan momen, pemilihan momen adalah memilih momen-momen yang ingin ditampilkan kedalam panel dan momen-momen yang harus dibuang. Ditambah dengan pemilihan transisi panel yang baik, komikus dapat menghemat panel demi efisiensi, menambah panel demi penekanan, mengatur intensitas cerita,dan hal-hal lainnya.
- 2) Pilihan bingkai, adalah tahap ketika komikus menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang pantas atau

seberapa jauh bingkai agar pembaca dapat melihat tempat aksi berlangsung dan mungkin membangkitkan kesan berada ditempat kejadian. Proses ini ditentukan oleh faktor-faktor komposisi seperti *cropping* (tata pandang) *balance* (kesinambungan), dan *tilt* (kemiringan), yang mempengaruhi tanggapan pembaca terhadap dunia didalam komik serta posisi mereka disana. Dalam proses *cropping* misal, komikus memilih pengambilan sudut pandang atas/tengah/bawah maupun *close up/middle shot/long shot*. Sedangkan dalam *balance*, komikus mengatur rana agar keseimbangan fokus dalam panel tepat. adapun *tilt* digunakan untuk memberi efek tertentu seperti kesan gerak maupun dramatis.

- 3) Pilihan Citra, adalah bagaimana komikus mengisi bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita yang ia buat kedalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Pemilihan cerita untuk komik tentu saja berbeda-beda sesuai dengan gaya setiap komikus, ada yang realis-naturalis, ada yang kartun, dan lain-lain. Tentu saja perihal pemilihan cerita ini tidak hanya terbatas pada karakter komik saja melainkan meliputi background dan detail-detailnya. Pemilihan cerita yang baik akan sangat mempengaruhi kesan pembaca terhadap dunia di dalam komik itu sendiri.
- 4) Pilihan kata, dalam komik, kata dapat muncul dalam beberapa hal. Pertama, kata-kata dapat menjadi narasi untuk menjelaskan gambar. Kedua, kata-kata dapat menjadi narasi untuk menjelaskan gambar. Ketiga, kata dapat berperan maksimal sebagai dialog atau percakapan



dalam komik. Hal ini terwujud dalam bentuk balon kata dan sebagainya. Ketiga, kata juga dapat mengambil fungsi sound effect (efek suara) untuk membuat pembaca “mendengar” bunyi yang terjadi dalam komik. Yang terakhir, kata dapat menjadi bagian langsung dari gambar sebagai bentuk terintegrasi. Contohnya adalah penggunaan kata dalam gambar rumah makan atau gapura desa, dan lain-lain.

- 5) Pilihlah Alur, dalam komik sangat berkaitan dengan tata panel. Tujuan utama pemilihan alur adalah untuk menuntun pembaca mengikuti jalan cerita komik dari awal sampai akhir. Dalam komik, alur baca yang baik ditentukan dengan pengaturan panel yang tepat, baik itu penempatan panel maupun jarak antar panel. Di berbagai Negara, alur baca yang disepakati oleh komikus dan pembaca melalui perjanjian tidak tertulis adalah dari kiri-kanan dan dari atas bawah. Dalam manga, alur kiri-kanan menjadi kanan-kiri. Oleh karena itu pengaturan alur yang baik dapat menuntun pembaca untuk menyusuri panel demi panel, dari awal sampai akhir, tanpa menyebabkan kebingungan, sesuai naluri alamiah setiap pembaca, baik yang menggunakan alur kiri-kanan ataupun sebaliknya.

## **f. Kelebihan dan Kekurangan Komik**

### 1) Kelebihan Komik

Sebagai salah satu media visual, komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dalam Laksmi Dewi (2009:4) adalah :

- a) Komik menambah pembendaharaan kosa kata pembacanya
- b) Mempermudah anak didik mengungkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- c) Dapat mengembangkan minat baca anak
- d) Seluruh jalan cerita komik menuju suatu hal yakni kebaikan atau pembelajaran yang lain

Sedangkan menurut Daryanto (2010:128), salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thomdike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebuah minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang disesuaikan membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Jadi keunggulan komik adalah mudah

dimengerti, menambah pembendaharaan kosa kata, dapat mengembangkan minat baca anak dan mengembangkan minat baca anak dan menyenangkan. Komik yang terdiri dari plot-plot gambar juga dapat memudahkan anak dalam memahami isi dari komik tersebut.

## 2) Kelemahan Komik

Media komik, disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimono dalam Laksmi Dewi (2009:4), kelemahan media komik antara lain:

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar atau yang isinya tulisan panjang.
- b) Ditinjau dari segi bahasa komik yang banyak menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang *prevented*.
- d) Banyak adegan percintaan yang menonjol

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak kelebihan yang positif pada komik dan bisa digunakan dalam pembelajaran, untuk mengatasi kekurangan dalam pembuatan komik yaitu segala sesuatu dari segi bahasa komik media pembelajaran harus menggunakan bahasa formal agar layak dibaca oleh siswa.

### **3. Makanan Jajanan**

Perilaku seseorang dalam memilih makanan sangatlah subjektif.

Hal ini karena dipengaruhi oleh latarbelakang hidup seseorang. Menurut Marwanti (2000), pada umumnya ada tiga pengaruh seseorang dalam memilih makanan, yaitu:

- a) Lingkungan keluarga, tempat seseorang hidup dan diselesaikan,
- b) Lingkungan diluar system social keluarga yang mempengaruhi langsung kepada dirinya maupun keluarganya, dan
- c) Dorongan yang berasal dari dalam diri atau disebut factor internal

Makanan lebih dari sekedar bahan untuk menghentikan rasa lapar, makanan adalah bahan bakar yang terdiri dari bahan gizi penting terutama untuk pemeliharaan kesehatan optimal dan penampilan prima (Clark, 1996:3). Jajanan adalah barang yang dijajan atau dibeli, dikudap, dan panganan yang dijajakan (Badudu dan Zein, 1996:547).

Makanan jajanan merupakan salahsatu jenis makanan yang sehat umum dan dikenal masyarakat luas, terutama anak usia sekolah. Makanan jajanan didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan di tempat-tempat keramaian yang langsung di makan atau konsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut (Judarwanto, 2008). Sedangkan jajanan sehat dapat diartikan jajanan yang bersih, aman, sehat, bergizi dan tidak mengandung zat-zat berbahaya.

Makanan jajanan sangat bervariasi, baik dalam bentuk, rasa, aroma, dan harga. Jajanan yang mengandung zat gizi, dikemas dan diolah secara aman memiliki daya Tarik tersendiri bagi masyarakat. Anak sekolah biasanya membeli jajanan pada pedagang yang menjual jajanan disekitar sekolah atau kantin sekolah. Oleh karena itu, pedagang berperan penting dalam penyediaan makanan jajanan yang sehat dan bergizi serta terjamin keamanannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan jajanan meliputi factor *intern* dan factor *ekstern*. Faktor *intern* yang mempengaruhi pemilihan jajanan mencakup pengetahuan khususnya pengetahuan gizi, kesehatan, persepsi, emosi dan motivasi dari luar. Pengetahuan gizi adalah kepandaian memilih jajanan yang merupakan sumber zat-zat gizi dan kepandaian dalam memilih jajanan sehat. Sikap seorang anak adalah komponen penting yang berpengaruh dalam memilih jajanan dan sikap merupakan respon evaluative yang dapat berbentuk positif maupun negative (Azwar, 2011:87). Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa sikap positif anak terhadap esehatan kemungkinan tidak berdampak langsung pada perilaku anak menjadi positif, tetapi sikap yang negative terhadap kesehatan pasti berdampak pada perilakunya.

#### **a. Fungsi Jajanan**

Bagi anak sekolahan jajanan dapat berfungsi sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan energy karena aktivitas yang tinggi, terutama jika

anak tidak sarapan pagi sebelumnya. Disamping itu juga makanan jajanan dapat mengenyangkan perut untuk sementara.

Menurut Sunita, (2001:8) Zat-zat gizi yang dapat memberikan energi yang baik bagi anak-anak maupun orang dewasa adalah karbohidrat, lemak, dan protein. Kekurangan energi dapat menyebabkan anak-anak kekurangan tenaga untuk bergerak, bekerja, belajar, dan melakukan aktifitas lainnya.

Anak-anak akan menjadi malas, merasa lemah dan dapat mengganggu proses pembelajaran, oleh karena itu jajanan memegang peranan penting dalam memberikan asupan energy dan zat gizi anak usia sekolah yang akan menunjang pertumbuhan dan prestasi belajar anak sekolah.

#### **b. Syarat Makanan Sehat**

Makanan yang sehat adalah makanan yang higienis serta banyak mengandung gizi. Makanan yang higienis adalah makanan yang bebas dari kuman penyakit dan tidak boleh bersifat meracuni tubuh manusia. Menurut Hesti dan Dedi (2013:02) syarat makanan sehat adalah sebagai berikut :

- 1) Makanan harus mengandung kalori yang cukup buat tubuh.
- 2) Makanan harus mengandung protein, dan protein tersebut harus mengandung kesepuluh asam amino utama yaitu lisin, triptofan, histidin, penilalanin, leusin, isoleusin, threonine, metionin, valin, dan arginine.
- 3) Makanan yang dimaksudkan harus mengandung garam mineral dan air.
- 4) Dalam mengkonsumsi makanan harus ada perbandingan yang baik dari masing-masing komponen gizi.

- 5) Makanan yang dimaksudkan, sebaiknya mudah dicerna oleh alat pencernaan.
- 6) Makanan harus bersih, tidak mengandung bibit penyakit, serta tidak mengandung racun.
- 7) Pada saat dimakan, makanan tidak boleh dalam kondisi panas, karena makanan panas akan merusak gigi dan proses pengunyahan tidak akan sempurna. Termasuk minuman juga sebaiknya tidak boleh panas dan tidak boleh ditiup karena makanan atau minuman yang ditiup akan menyebabkan makanan atau minuman tersebut menjadi bersifat asam disebabkan saat meniup dengan mulut akan mengeluarkan zat CO<sub>2</sub> yang akan berkaitan dengan air sehingga menjadi bersifat asam.
- 8) Selain bentuk makanan yang bisa dibuat menarik, rasa makanan pun harus enak.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa syarat makanan jajanan anak antarlain :

- 1) Sehat, yaitu memenuhi kebutuhan gizi anak
- 2) Bersih, yakni terbebas dari segala kontaminasi kuman dan bakteri yang berasal dari tempat kotor ataupun polusi disekitar lingkungan makanan.
- 3) Aman, yaitu tidak mengandung bahan yang berbahaya bagi anak.

### **c. Jenis-jenis Makanan Jajanan**

Jenis makanan jajanan menurut Widya Karya Nasional Pangan dan Gizi (2006) dapat digolongkan menjadi 3 golongan, yaitu:

- 1) Makanan jajanan yang berbentuk pangan, seperti kue kecil-kecilan, pisang goreng dan sebagainya.
- 2) Makanan jajanan yang diporsikan (menu utama), seperti, pecel, mie bakso, nasi goreng dan sebagainya.
- 3) Makanan jajanan yang berbentuk minuman, seperti es krim, es campur, jus buah dan sebagainya.

Ada 2 jenis makanan kecil(jajanan), yaitu :

- 1) Makanan jajanan dengan rasa manis, bila dilihat dari cara memasaknya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu jenis makanan jajanan basah dan kering :
  - a) Kue basah manis, antara lain sebagai berikut :
    - (2) Aneka bubur : bubur sumsum, bubur candil, bubur sagu
    - (3) Aneka kolak : kolak pisang, kolak ubi, dan kolang-kaling
    - (4) Aneka jajanan yang dikukus: nagasari, putu mayang, dan kue lapis
    - (5) Jajanan yang direbus : klepon, ongol-ongol, dan agar-agar.
  - b) Kue kering manis, antara lain sebagai berikut:
    - (1) Aneka gorengan: pisang goreng, ubi goreng, tape goreng
    - (2) Aneka panggangan : *cake*, bolu, kue kering, kue lumpur dan carabikang



- 2) Makanan jajanan dengan rasa asin, makanan jajanan dengan rasa asin, seperti arem-arem, lumpia, risol, bakwan, tahu goreng, tempe goreng, cireng dan sebagainya.

#### **d. Jajanan yang Baik dan Tidak Baik bagi Anak**

Jajanan dengan berbagai jenis bentuk dan warna dikemas dengan menarik selalu disajikan para pedagang kepada anak-anak dilingkungan sekolah, tetapi anak-anak tidak mengetahui kandungan gizi atau berbahayanya makanan jajanan tersebut bagi kesehatan mereka. Menurut Endang (2009:30), beberapa kandungan atau zat yang kurang baik bagi kesehatan anak-anak terdapat dalam makanan jajanan yang ada dilingkungan sekolah, adapun kandungan bahan-bahan yang kurang baik tersebut yakni :

- 1) Gula tebu menjadikan gigi kropos

Makanan yang mengandung sukrosa atau gula tebu merupakan penyebab utama gigi anak mudah kropos dikarenakan kandungan sukrosa yang mudah menjadi asam sebagai tempat pertumbuhan kuman. Oleh karena itu anak-anak dianjurkan untuk selalu menjaga kebersihan gigi dari sisa makanan dengan cara menggosok gigi minimal dua kali sehari, yakni setelah sarapan dan sebelum tidur.

- 2) Pemanis buatan pemicu kanker dan leukemia

Pemanis buatan yang sering digunakan sebagai pengganti gula adalah aspartame, siklamat, dan sakarin. Industry makanan dan minuman memanfaatkan zat-zat ini untuk menekan ongkos produksi. Rasa manis yang

dihasilkan bisa mencapai 30-300 kali gula biasa, dan digunakan untuk konsumsi rumah tangga zat-zat ini dimanfaatkan untuk diet penderita jantung, diabetes, atau menurunkan berat badan karena pemanis buatan ini tidak mengandung kalori.

Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) telah menentukan batas *Acceptable Daily Intake* (ADI), yaitu jumlah yang dapat dikonsumsi sepanjang hidup, berdasarkan data BPOM penggunaan siklamat dan sakarine telah over dosis. Persoalan ini terjadi karena pengguna tidak mengetahui batas aman mengkonsumsi pemanis buatan itu. Sedangkan untuk pemanis aspartame, telah diteliti oleh sebuah lembaga riset terkemuka di Italia pada tahun 2005 dengan menggunakan 1900 ekor tikus sebagai media percobaan yang telah disuntik aspartame, ditemukan bahwa ratusan tikus positif terkena kanker mematikan.

### 3) Pewarna buatan yang berbahaya

Bahan tambahan yang sering digunakan pada jajanan anak salah satunya adalah pewarna buatan yang berbahaya, rhodamin B (warna merah) dan methanol yellow (warna kuning), kedua pewarna tersebut merupakan pewarna yang sering digunakan sebagai pewarna tekstil. Konsumsi tinggi pewarna tersebut bisa memicu diare, alergi, sampai kanker dan kerusakan ginjal.

### 4) Formalin sebagai pengawet makanan

Bahan tambahan lain yang sering digunakan sebagai pengawet makanan adalah formalin. Formalin sebenarnya digunakan sebagai zat untu

membunuh bakteri pembusuk atau untuk mengawetkan jasad makhluk hidup, tetapi sering disalahgunakan untuk mengawetkan makanan. Bila dikonsumsi dalam konsentrasi tinggi dapat mempengaruhi kerja syaraf.

5) Boraks untuk mengenyalkan makanan

Boraks juga sering digunakan sebagai bahan tambahan diberbagai daerah dan dikenal dengan sebutan bleng. Boraks digunakan untuk mengenyalkan atau merenyahkan makanan, misalnya bakso, mi, atau kerupuk.

6) MSG

Monosodium glutamat (MSG) merupakan bumbu penyedap masakan. Konsumsi MSG yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai macam penyakit. Mengonsumsi makanan yang mengandung 5 gram MSG dapat memicu penyakit asma. Selain itu reaksi tubuh dapat muncul setelah mengonsumsi MSG seperti ginjal, mual dan muntah, migraine, gangguan hati serta ketidak mampuan belajar serta depresi.

7) Bahan pengawet makanan

Beberapa zat pengawet yang sering digunakan pada produk makanan antara lain:

- a) Kalsium benzoate, bahan pengawet ini dapat menghambat pertumbuhan bakteri penghasil toksin (racun), spora dan bakteri bukan pembusuk. Zat pengawet ini digunakan untuk mengawetkan minuman ringan, minuman anggur, sari buah, sirup, dan ikan asin.

- b) Sulfur dioksida, bahan pengawet ini banyak ditambahkan pada sari buah, buah kering, kacang kering, sirup dan acar. Meski bermanfaat, penambahan bahan pengawet tersebut dapat menyebabkan luka pada lambung, mempercepat serangan asma, memlicu alergi dan menyebabkan kanker.
- c) Kalium asetat, bahan pengawet ini biasanya ditambahkan pada makanan yang asam. Kalium asetat tidak aman karena bisa menyebabkan rusaknya ginjal.
- d) Asam sorbet, sering digunakan pada beberapa produk yang beraroma jeruk, berbahan keju, salad, dan produk minuman. Meski aman dalam konsentrasi tinggi, bahan pengawet ini bisa membuat perlukaan di kulit.

Berikut beberapa contoh jajanan sehat dan tidak sehat yang ada di lingkungan sekolah dasar :

- 1) Jajanan sehat terdiri dari susu, roti, biscuit, buah-buahan, gado-gado, lempeng, tahu isi dan lain-lain.
- 2) Jajanan tidak sehat terdiri dari :
  - a) Es mambo, dikarenakan warnanya mencolok, terlalu manis serta mengandung pemanis buatan dan pewarna pakaian.
  - b) Permen, mengandung pemanis buatan dan pewarna pakaian c) Bakso yang mengandung bahan pengental.
  - c) Chiki/makanan ringan, mengandung MSG sebagai penambah rasa, zat pewarna dan pemanis buatan.

- d) Gorengan, memakai minyak goreng bekas dipakai berkali-kali sehingga minyak sudah bewarna sangat keruh.
- e) Siomay, cilok dan bakso goreng yang memakai saus/sambal berwarna merah dan terdapat bahan-bahan yang busuk.
- f) Kue berwarna mencolok, mengandung pewarna pakaian.
- g) Es sirup atau minuman berwarna mencolok, tidak higienis, memakai air mentah dan terdapat zat pewarna pakaian.

Menurut majalah Ayah Bunda (2015) mengenai jajanan yang berupa minuman kemasan, terdapat minuman yang tidak disarankan dan dirasakan untuk anak-anak, yakni:

1) Minuman yang tidak disarankan, terdiri dari :

a) Minuman bersoda

Minuman bersoda disebut juga sebagai minuman berkarbonasi. Minuman ini terbuat dari karbondioksida (CO<sub>2</sub>) dan air. Air soda dibuat dengan cara melarutkan gas CO<sub>2</sub> kedalam air. bila dimasukkan kedalam air dengan tekanan tinggi, maka CO<sub>2</sub> akan membentuk asam karbonat yang dapat mrmбрикаn sentuhan khas soda di ,ulut (*mouthfeel*) dan menimbulkan efek menggigit saat diminum.

Kandungan karbohidrat dan gulanya sangat tinggi. Kandungan gula mencapai 12 sendok the, dan dalam hal ini dapat memicu obesitas. Minuman ini juga memudahkan pengeluaran kalsium dari dalam tubuh sehingga mengakibatkan terjadinya pengroposan tulang dan kerusakan gigi.

b) Teh Instan Kemasan

Pada umumnya memiliki kandungan gula yang tinggi dan dalam minuman teh instan kemasan ukuran 250 ml, rata-rata memiliki gula sebesar 21 gram. Bila satu sendok teh sama dengan 4 gram, maka artinya the kemasan yang setara satu gelas the manis tersebut mengandung 5,25 sendok teh gula. Tidak disarankan untuk anak dikarenakan terdapat zat berbahaya, seperti *tannin* yang mampu menghambat penyerapan zat besi sehingga beresiko memicu terjadinya anemia. Kandungan kafeinnya dapat mengganggu syaraf pada otak anak, sementara tubuh anak membutuhkan waktu 14 jam untuk mengeluarkan kafein.

Jika hal tersebut terjadi berulang kali, maka fungsi ginjal dapat terganggu. Hal ini juga berlaku untuk the kemasan dengan label rendah gula (*less sugar*) dikarenakan mengandung natrium (salah satu komponen garam) dalam takaran lebih tinggi sebagai pengganti gula, sehingga dapat mengakibatkan gangguan ginjal dan hipertensi jika dikonsumsi terus menerus.

Pilihlah teh celup atau the tubruk yang diseduh dengan air hangat dengan memberikan gula tidak lebih dari 2 sendok teh perhari. Untuk anak-anak porsi yang dapat diberikan per harinya adalah sebanyak 1 cangkir kecil teh.

#### c) Minuman Isotonik

Minuman isotonic biasanya diperlukan untuk mengatasi kekurangan air dan mineral didalam tubuh. Mineral penting didalam sel tubuh manusia yaitu, Na, K, Cl, Ca dan Mg adalah ion-ion yang sangat dibutuhkan

untuk kontraksi otot. Kekurangan air dan mineral yang terkandung didalamnya diakibatkan oleh aktivitas berat, seperti olahraga atau saat diare.

Jika diminum secara berlebihan dapat beresiko terkena ginjal dan tekanan darah tinggi atau hipertensi. Minuman ini tidak disarankan untuk anak-anak karena dalam kondisi normal, tubuh anak-anak hanya membutuhkan natrium di bawah 2,3 gram per hari, sedangkan klorida dibawah 50 mg. sehingga anak tidak perlu mengganti cairan tubuhnya dengan minuman isotonic. Minuman isotonic lebih cocok dikonsumsi oleh orang dewasa pada bidang olahraga berat.

d) Slurpee

Slurpee termasuk dalam minuman berkarbonasi yang didominasi oleh berbagai rasa buah, hanya saja disajikan dalam keadaan semi beku menyerupai salju sehingga sangat digemari oleh anak-anak. Minuman ini tidak memiliki nutrisi apapun yang baik bagi tubuh. Kandungan asam folat dan kafeinnya berbahaya bagi anak-anak.

Minuman ini tidak disarankan untuk anak-anak karena kandungan gula yang tinggi dapat memicu obesitas dan memudahkan pengeluaran kalsium dari dalam tubuh, akibatnya terjadi pengroposan tulang dan kerusakan gigi pada anak. Pilih membekukan susu atau jus buah segar favorit anak di freezer hingga setengah beku, karena memiliki keasaman dengan slurpee.

2) Minuman yang disarankan antara lain :

a) Jus buah kemasan

Walaupun mengandung sari buah segar yang terkenal sehat bagi tubuh, jus buah kemasan ternyata memiliki bahaya yang hampir sama dengan minuman bersoda. Satu porsi jus buah kemasan ukuran 250 ml rata-rata mengandung 115 kalori atau setara dengan 7 sendok teh gula. Terlalu banyak mengonsumsi jus buah kemasan beresiko meningkatkan kenaikan berat badan, diabetes tipe 2, dan penyakit jantung. Kandungan asam yang tinggi juga beresiko tinggi merusak enamel gigi anak.

Boleh diberikan pada anak dengan porsi 150 ml per hari, pilihlah yang bertuliskan “pasturized” yang artinya jus tersebut disterilkan dengan cara pasteurisasi, sehingga kandungan zat gizinya tidak rusak. Biasakan untuk langsung minum air putih pasca menikmati jus buah kemasan untuk menghilangkan kadar asam yang menempel pada gigi, dan sikat gigi setidaknya 1 jam setelahnya. Pilih jus buah yang dibuat sendiri, asli dari buah segar dan tidak memakai gula tambahan.

#### b) Jus Bulir

Pada dasarnya, minuman jus berbulir memiliki kandungan yang sama dengan jus buah dalam kemasan. Satu porsi jus buah berbulir kemasan 250 ml rata-rata memiliki 115 kalori setara setara dengan 7 sendok the gula, dan bulir-bulirnya tidak semua asli, karena beberapa dibuat dari bahan sintetis yang rasa dan beserta teksturnya sangat mirip dengan bulir jeruk asli. Kandungan asam yang tinggi beresiko merusak enamel gigi anak.



Minuman ini boleh diberikan pada anak, asalkan tidak lebih dari 150 ml per hari. Untuk mencegah obesitas pada anak, sebaiknya membuat jus buah segar sendiri yang dicampur dengan bulir jeruk asli.

c) Minuman Probiotik

Minuman ini terbuat dari fermentasi susu yang dikenal dapat membantu meningkatkan bakteri baik di dalam usus. Bakteri baik yang terkandung didalam minuman ini bermanfaat bagi anak-anak untuk mencegah terjadinya diare akibat penggunaan antibiotik. Berdasarkan riset yang dimuat dalam laporan *American Academy of Pediatrics* anak yang diberi probiotik sejak awal menderita diare akibat infeksi virus akan sembuh lebih cepat.

Minuman probiotik boleh diberikan pada anak, dengan porsi 1-2 botol per harinya. Khusus pada anak yang sedang menderita diare, cukup berikan ½ -1 botol dalam sehari. Sebaiknya, untuk anak yang menderita penyakit gangguan kekebalan tubuh tidak disarankan mengkonsumsi minuman ini karena bisa menimbulkan infeksi yang serius.

d) Minuman Nata de Coco dan Aloe Vera

Nata de coco adalah minuman yang di proses dari air kelapa. Pengolahan hanya membutuhkan bakteri *acetobacter xylinum* yang biasa melakukan fermentasi gula dalam air kelapa untuk diubah menjadi nata de coco. Dikarenakan berasal dari air kelapa, nata de coco sudah pasti mengandung kadar mineral dan vitamin. Sementara lidah buaya (aloe vera) mengandung vitamin C, B12, E, Zat Besi, tembaga, dan germanium. Baik

nata de coco dan lidah buaya memiliki manfaat yang baik bagi kesehatan tubuh.

Pada minuman kemas yang mengandung nata de coco dan lidah buaya tidak menutup kemungkinan jika khasiat yang terkandung menjadi berkurang, karena cairan aneka rasa yang menjadi campuran nata de coco dan lidah buaya pada umumnya mengandung pengawet atau pemanis buatan sehingga kadar gulanya cenderung tinggi. Nutrisi baik yang terkandung dalam nata de coco dan lidah buaya pun rusak serta tidak jarang minuman kemas yang memiliki campuran kedua bahan tersebut menggunakan nata de coco dan lidah buaya sintesis.

Minuman ini boleh diberikan pada anak maksimal 2 botol per minggunya. Kandungan zat antrakuinon dalam lidah buaya jika dikonsumsi dalam jumlah yang besar dapat menyebabkan kram perut, diare, dan dehidrasi.

#### e) Bubble Drink

Bubble drink merupakan minuman yang terbuat dari tepung tapioka yang dikentalkan dengan air panas lalu diberi pewarna makanan dan dibulatkan satu persatu. Minuman ini sebenarnya bukan jenis makanan yang memerlukan tambahan bahan kimia berbahaya, karena cukup ditambahkan campuran senyawa pangan aman, seperti alginat dan kalsium.

Minuman ini boleh diberikan kepada anak dengan takaran tidak lebih dari 1 porsi ukuran regular atau sedang per hari. Pilihlah bubble drink

yang mengandung susu atau jus buah asli (bukan berbentuk bubuk atau ekstrak).

Hindari memberi bubble drink dengan campuran the atau kopi serta jangan membeli bubble drink yang tidak memiliki merek dagang atau dijajakan di pinggir jalan.

f) Yoghurt Kemasan

Yoghurt merupakan salah satu sumber kalsium, tetapi jumlah kandungannya berbeda-beda antara satu merek dengan yang lainnya. Yoghurt yang baik dibuat dari susu murni dan dua jenis bakteri hidup baik, *lactobacillus bulgaricus* dan *streptococcus thermophiles*, yang mengubah susu menjadi yoghurt melalui fermentasi. Jika dikonsumsi secara teratur dapat menjaga saluran pencernaan anak.

Minuman ini boleh diberikan pada anak sebanyak 200 ml per hari. Berikan yoghurt dengan kandungan gula yang rendah dan mengandung setidaknya 15-35% kebutuhan kalsium per harinya. Jauhi produk yang mengandung hydrogenated oils, pemanis buatan atau yang mencantumkan gula di urutan pertama dan kedua di dalam daftar label bahan-bahan pada kemasan. Banyak produk yoghurt yang mengklaim mengandung buah asli, tetapi tidak sedikit yang memakai buah sintetik, atau hanya mengandung ekstrak/perisa buah. Lebih sehat jika mengonsumsi yoghurt tawar yang ditambah sedikit madu atau potongan buah segar.

#### **e. Kemasan Jajanan**

Dari sisi *food safety* kemasan makanan bukan sekedar bungkus tetapi juga sebagai pelindung agar makanan aman dikonsumsi. Kemasan pada makanan juga mempunyai fungsi kesehatan, pengawetan, kemudahan, penyeragaman, promosi dan informasi. Namun tidak semua kemasan makanan aman bagi makanan yang dikemasnya (Nurminah, 2002).

Suyitno, (1990:19:19-20) menyebutkan bahwa kemasan yang paling sering dijumpai saat ini adalah plastic dan styrofoam. Kemasan plastic banyak digunakan karena memiliki keunggulan karena memiliki keunggulan yakni sifatnya yang kuat tetapi ringan, tidak karatan dan bersifat termoplastik (*heat seal*) serta dapat diberi warna. Kemasan plastic juga mempunyai kelemahan yaitu adanya zat-zat monomer dan molekul kecil lain dari plastic yang melakukan migrasi ke dalam bahan makanan yang dikemas. Penggunaan kemasan plastic seperti tas kresek atau lembaran plastic lainnya untuk memanaskan lauk dan membungkus makanan-makanan yang panas dapat menyebabkan monomer-monomer plastic ikut bercampur dengan makanan, dan monomer tersebut diketahui mempunyai efek karsinogenik.

Selain plastic, Styrofoam atau yang lebih dikenal dengan plastic busa juga banyak digunakan sebagai pembungkus makanan terutama makanan cepat saji. Keunggulan plastic dan styrofoam yang praktis dan tahan lama merupakan daya tarik yang cukup kuat untuk menggunakannya. Sebagian bahan plastic dan styrofoam bisa membahayakan kesehatan jika

digunakan untuk kemasan makanan, karena dalam proses pembuatan plastic sering digunakan bahan tambahan (aditif) untuk memperbaiki sifat plastic.

Pada saat pewadahan, penyimpanan, transportasi, dan distribusi, bahan- bahan kimia tersebut dapat dipindah dari kemasan ke bahan makanan yang dikemas, bukan hanya bahan kimia berbahaya saja, tetapi bahan kimia yang tidak berbahaya juga. Perpindahan tersebut dapat terjadi jika ada kontak langsung antara makanan dan kemasan, tetapi tidak semua jenis plastic kemasan berbahaya untuk makanan atau minuman.

Untuk makanan atau minuman, jenis plastic yang digunakan untuk mengemas makanan dan minuman biasanya memiliki tanda pada bagian bawahnya. Misalnya dibagian bawah botol selalu ada nomor dalam tanda segitiga panah melingkar. Didalam plastic dan sterofom memang terdapat ancaman bagi kesehatan dikarenakan adanya perpindahan komponen-komponen dari plastic atau sterofom ke barang yang dikonsumsi, tetapi hal tersebut tergantung dari jenis pangan, lama kontakannya, luas cakupan bahannya (plastic/sterofom) dan sebagainya.

Cara menghindari bahaya yang terdapat dalam plastic dan sterofom menurut pusat Pendidikan Lingkungan hidup (PPLH) (2007:25-27) Adalah sebagai berikut:

- 1) Hindari atau minimalkan pemakaian plastik, misalnya untuk makanan yang dibungkus seperti soto, bakso, dan makanan lain, gunakan rantang atau wadah makanan yang aman.

- 2) Perhatikan tanggal kadaluarsa makanan, jangan mengonsumsi makanan apabila tanggal kadaluarsanya sudah melewati batas, demikian juga bila ada kejanggalan rasa, aroma, serta penampilan pada makanan ataupun minuman yang batas tanggal kadaluarsanya belum terlewat.
- 3) Bila ingin memanaskan makanan dengan oven microwafe, gunakan wadah dari gelas yang tahan panas.
- 4) Bila ingin memilih plastic lemas untuk menutup makanan, gunakanlah yang labelnya tertera polietien.
- 5) Kemasan atau wadah yang digunakan untuk makan atau minuman dingin sebaiknya jangan dipakai untuk wadah makanan atau minuman yang panas.
- 6) Botol plastic yang di desain hanya dengan untuk sekali pakai aman jika dipakai hanya 1-2 kali, jika ingin dipakai lebih lama, maka tidak boleh lebih dari satu minggu dan harus diletakkan di tempat yang jauh dari sinar matahari.

**f. Cara memilih Jajanan Sehat**

Menurut Direktorat Perlindungan Konsumen (2006), pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang bebas dari bahaya fisik, cemaran bahan kimia dan bahaya biologis.

- 1) Bahaya fisik dapat berupa benda asing yang masuk kedalam pangan, seperti isi stapler, batu, kaca, rambut, dan lain-lain.

- 2) Bahaya kimia dapat berupa cemaran bahan kimia yang masuk ke dalam pangan atau karena racun yang sudah terkandung di dalam bahan pangan, seperti: cairan pembersih, pestisida, cat, jamur beracun, jengkol.
- 3) Bahan biologis dapat disebabkan oleh mikroba pathogen penyebab keracunan pangan, seperti virus, parasite, kapang, dan bakteri.

Adapun kiat memilih makanan jajanan yang sehat dan aman menurut Candra Puspaningrum (2015:4) yaitu :

- 1) Bersih dan tertutup
- 2) Jauh dari tempat sampah, got, debu, dan asap kendaraan bermotor
- 3) Tidak bekas dipegang-pegang orang
- 4) Tidak terlalu manis dan berwarna mencolok
- 5) Masih segar
- 6) Tidak digoreng dengan minyak goreng yang sudah keruh
- 7) Tidak mengandung zat pemanis, zat pengawet, zat penyedap, dan pewarna buatan.
- 8) Bau tidak apek atau tengik
- 9) Tidak dibungkus dengan kertas bekas atau Koran
- 10) Dikemas dengan plastic atau kemasan lain yang bersih dan aman
- 11) Lihat tanggal kadaluwarsanya.

#### **g. Pencegahan agar tidak Jajan Sembarangan**

Berbagai cara dapat dilakukan sebagai pencegahan agar anak tidak jajan sembarangan, salah satunya yakni :

- 1) Sarapan Pagi

Sarapan pagi adalah makanan yang paling penting dalam aktivitas harian, karena waktu sekolah penuh dengan aktivitas yang membutuhkan energy dan kalori yang cukup besar. Misalnya sarapan dengan mengkonsumsi dua potong roti dan telur, satu porsi bubur ayam , satu gelas susu dan buah.

2) Membawa Makanan Ringan atau Bekal Makan Siang

Hal ini dilakukan untuk mencegah dan menjamin agar anak tidak sembarangan membeli jajanan yang ada di sekitar sekolahnya.

#### **4. Siswa Sekolah Dasar**

Pendidikan dapat berlangsung di sekolah sebagai institusi pendidikan formal, yang diselenggarakan melalui proses belajar mengajar. Suparlan Suhartono (2008: 46) menyatakan bahwa “menurut pendekatan dari sudut pandang sempit, pendidikan merupakan seluruh kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan secara teratur dan terarah di lembaga pendidikan sekolah”.

Suharjo (2006: 1) menyatakan bahwa “sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun.” Hal senada juga diungkapkan Fuad Ihsan (2008: 26) bahwa “sekolah dasar sebagai satu kesatuan dilaksanakan dalam masa program belajar selama 6 tahun.” Mencermati kedua pernyataan Suharjo dan Fuad Ihsan dapat dijelaskan bahwa sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang berlangsung selama enam tahun.



Pernyataan tentang sekolah dasar lainnya yang dikemukakan oleh Harmon & Jones (2005: 1) bahwa:

*“Elementary schools usually serve children between the ages of five and eleven years, or kindergarten through sixth grade. Some elementary schools comprise kindergarten through fourth grade and are called primary schools. These schools are usually followed by a middle school, which includes fifth through eighth grades. Elementary schools can also range from kindergarten to eighth grade”.*

Pernyataan oleh Harmon & Jones agak berbeda dengan yang dikemukakan oleh Suharjo yaitu terletak pada usia. Jika Suharjo menyatakan sekolah dasar lebih ditujukan pada anak yang berusia 6-12 tahun, maka Harmon dan Jones menyatakan sekolah dasar biasanya terdiri atas anak-anak antara usia 5-11 tahun, atau TK sampai kelas enam. Kemungkinan perbedaan ini terletak pada fisik antara anak yang ada di Indonesia dan anak yang ada di negara Eropa dan sekitarnya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai 18 tahun dan merupakan persyaratan dasar bagi pendidikan yang lebih tinggi”. Jika usia anak pada saat masuk sekolah dasar, merujuk pada definisi pendidikan dasar dalam Undang-Undang tersebut, berarti pengertian sekolah dasar dapat dikatakan sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar.

### **a. Minat Membaca Anak Sekolah Dasar**

Menurut Rita Eka Izaty, dkk (2008:109), sampai usia 8 tahun anak membaca penuh semangat terutama tentang cerita-cerita khayal. Bacaan yang realistis mulai digemari terutama tentang cerita-cerita khayal. Bacaan yang realistis mulai digemari terutama oleh anak-anak laki. Sifat ingin tahu anak laki-laki lebih menonjol daripada anak perempuan. Anak laki-laki cenderung menyukai buku tentang petualangan, sejarah, hobi dan sport. Sebaliknya anak perempuan lebih menyukai cerita-cerita binatang.

Pada usia 10-12 tahun perhatian membaca mencapai puncaknya. Materi bacaan sangat luas. Anak laki-laki menyenangi hal-hal yang sifatnya menggemparkan, misterius dan kisah-kisah petualangan. Anak perempuan menyenangi cerita kehidupan seputar rumah tangga. Dari kegiatan membaca inilah anak memperkaya pembendaharaan kata dan tata bahasa sebagai bekal untuk berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain. (Rita Eka Izaty, dkk, 2008:109)

### **b. Implikasi pada Dunia Pendidikan**

Jean piaget dalam buku perkembangan peserta didik (2008:117), berpendapat bahwa pada masa kanak-kanak akhir, anak mampu berfikir logis mengenai objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya kongkret, dapat digambarkan atau pernah dialami. Meskipun sudah mampu berfikir logis, tetapi cara berpikir anak masa kanak-kanak akhir masih berorientasi pada kekinian. Pada masa remaja anak baru berfikir abstrak.

Menurut Marsh dalam buku perkembangan peserta didik (2008:118), strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan bahan-bahan yang kongkret, misalnya barang/benda kongkret.
- 2) Gunakan alat visual, misalnya OHP, tranparan.
- 3) Menggunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks.
- 4) Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik, misalnya menggunakan angka kecil dari butir-butir kunci.
- 5) Berilah latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan, misalnya menggunakan teka-teki dan curah pendapat.

Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta saling merasakan/melakukan sesuatu secara langsung, oleh karena itu, hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Menurut Ashar (2011:178) dalam suatu uji kelayakan yang melibatkan siswa sekolahan, ada 3 aspek yang dapat dinilai oleh siswa, yaitu :

- 1) Tampilan media, yakni ukuran huruf, bentuk huruf, warna huruf, kualitas gambar, komposisi warna, layout dan penyajian gambar berurutan.
- 2) Kemudahan, yaitu kemudahan dalam penggunaan media dan kemudahan membawa dan menyimpan media tersebut oleh siswa.

- 3) Kemanfaatan, yakni mempermudah proses belajar dan meningkatkan motivasi dan perhatian dalam belajar.

### **c. Penelitian Pengembangan**

Jean piaget dalam buku perkembangan peserta didik (2008:117), berpendapat bahwa pada masa kanak-kanak akhir, anak mampu berfikir logis mengenai objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya kongkret, dapat digambarkan atau pernah dialami. Meskipun sudah mampu berfikir logis, tetapi cara berpikir anak masa kanak-kanak akhir masih berorientasi pada kekinian. Pada masa remaja anak baru berfikir abstrak.

Menurut Marsh dalam buku perkembangan peserta didik (2008:118), strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan bahan-bahan yang kongkret, misalnya barang/benda kongkret.
- 2) Gunakan alat visual, misalnya OHP, tranparan
- 3) Menggunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks.
- 4) Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik, misalnya menggunakan angka kecil dari butir-butir kunci.
- 5) Berilah latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan, misalnya menggunakan teka-teki dan curah pendapat.

Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompo, serta saling merasakan/melakukan sesuatu

secara langsung, oleh karena itu, hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Ashar (2011:178) dalam suatu uji kelayakan yang melibatkan siswa sekolahan, ada 3 aspek yang dapat dinilai oleh siswa, yaitu:

- 1) Tampilan media, yakni ukuran huruf, bentuk huruf, warna huruf, kualitas gambar, komposisi warna, layout dan penyajian gambar berurutan.
- 2) Kemudahan, yaitu kemudahan dalam penggunaan media dan kemudahan membawa dan menyimpan media tersebut oleh siswa
- 3) Kemanfaatan, yakni mempermudah proses belajar dan meningkatkan motivasi dan perhatian dalam belajar.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut ini dapat dijadikan kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya adalah:

1. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik French Service sebagai sumber belajar Siswa Kelas X Jurusan Jasa Boga SMK 1 Kalasan” oleh Nurul Hasbiana/2012. Hasil: pengujian dilapangan menunjukkan bahwa komik French Service termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase keidealan sebesar 82,1%.
2. Skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran Komik untuk materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa kelas XI Busana Butik” oleh Mita Septia Sari/ 2015. Hasil: pengujian dilapangan menunjukkan bahwa komik ini secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat layak dengan skor rerata 121,36.
3. Jurnal yang berjudul “ Kualitas Jajanan siswa di Sekolah Dasar” oleh Riris Lindawati Puspitasari/2013. Hasil: Penelitian penelitan yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar makanan dan minuman jajanan siswa SD yang dijual di area luar sekolah telah terkontaminasi bakteri dikarenakan kurangnya perhatian penjual terhadap kebersihan lingkungan tempat mereka menjual makanan dan minuman jajanan.
4. Jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Ketrampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV” oleh Wahyu Nuning Budiarti/2016. Hasil: penelitian

menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia dan ketrampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Padokan Bantul.

### **C. Kerangka Berpikir**

Makanan jajanan yang disukai anak-anak biasanya memiliki warna, penampilan, tekstur, aroma, dan rasa yang menarik serta harga yang murah. Pada umumnya makanan yang dibeli memiliki kandungan gizi yang kurang beragam, yakni hanya terdiri dari karbohidrat saja atau karbohidrat dan lemak (minyak). Makanan jajanan yang ditawarkan belum tentu menyehatkan arena kebanyakan dari penjual belum sepenuhnya memperhatikan kebersihan, keamanan dan kandungan gizi pada makanan yang disajikan.

Siswa sekolah dasar masih belum bisa memilih makanan yang sehat dan bersih, hal tersebut dapat dilihat dari kandungan makanan jajanan yang ada disekitar sekolah masih banyak yang mengandung zat berbahaya. Hal tersebut tentu saja dapat mengancam status gizi Siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu informasu mengenai bagaimana memilih makanan jajanan yang sehat perlu diberikan kepada siswa.

Memberikan informadi kepada siswa Sekolah Dasar tentu bukan hal yang mudah, perlu cara yang kreatif dan inovatif agar siswa tertarik untuk mendengarkan dan menerima informasi yang diberikan. Media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi antara lain media visual atau

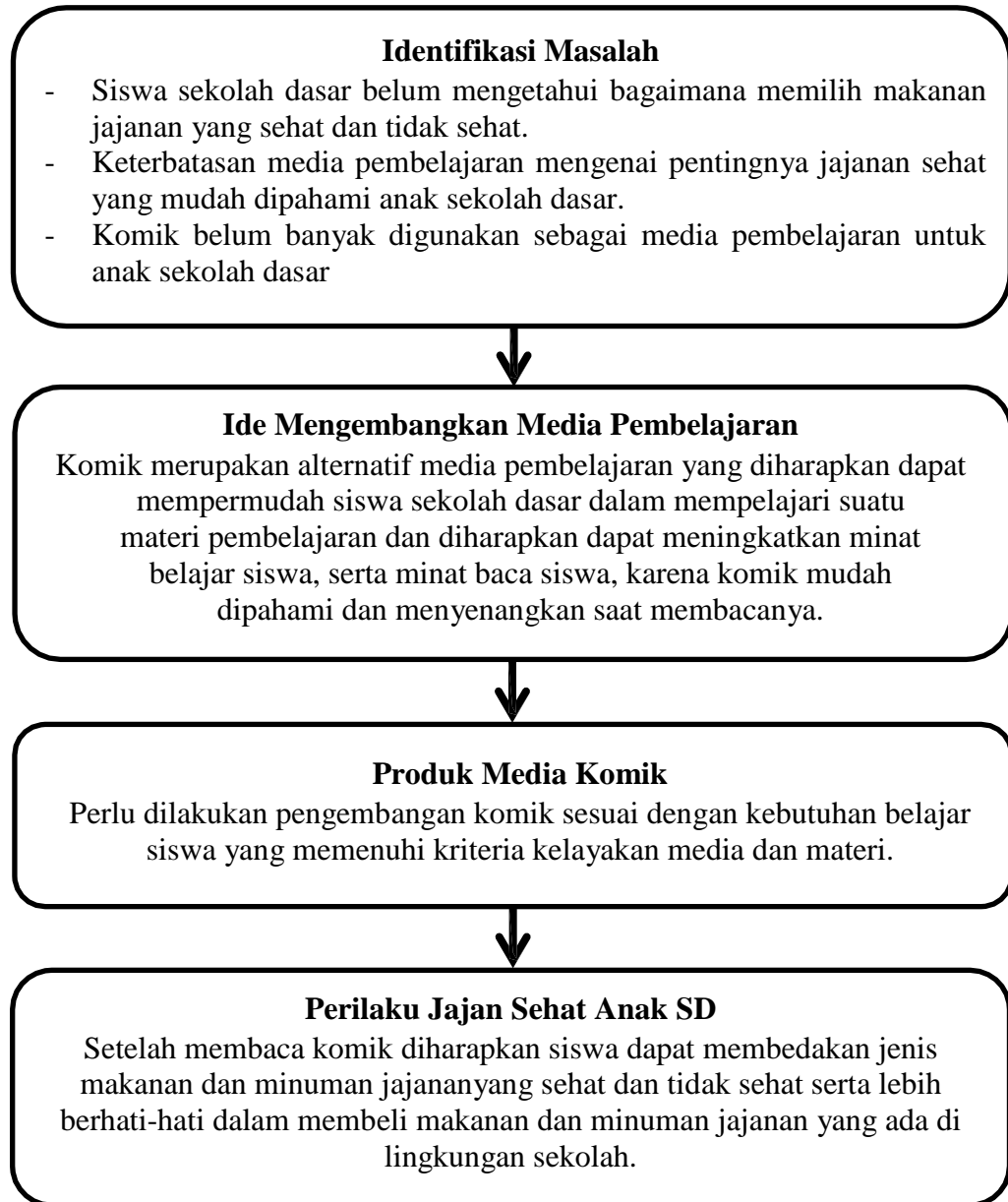
gambar, chart, sketsa, poster, komik, papan flannel dan bulletin, serta media visual proyeksi seperti OHP dan LCD Proyektor.

Komik merupakan media pembelajaran yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti, menarik minat baca dan menyenangkan saat membacanya. Anak-anak sekolah dasar sapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu secara efektif dan efisien, memilik karakteristik *stand alone* yaitu komik dikembangkan tidak bergantung pada media lain, bersahabat dengan pemakai, dan dapat dibaca dimana saja.

Berdasarkan hal tersebut, karena komik diyakini dapat memudahkan anak-anak dalam mempelajari satu materi pembelajaran diharapkan juga dapat mempermudah anak-anak belajar mengenal makanan jajanan sehat dengan lebih baik. Prosedur penelitian pengembangan komik yang peneliti gunakan yaitu : 1) analisis produk, 2) mengembangkan produk, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba kelompok kecil dan revisi, 5) uji coba lapangan dan produk akhir.



Berikut merupakan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini :



Gambar 1. Alur Kerangka Pikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana prosedur dalam mengembangkan media komik yang layak digunakan untuk memberikan pemahaman tentang makanan jajanan sehat kepada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana mengetahui kelayakan media pembelajaran komik makanan dan kebiasaan berperilaku sehat oleh ahli materi, ahli media dan siswa sekolah dasar?