

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pendidikan Kesehatan

2.1.1 Pengertian Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia, (Siti Aisah, Suhartini Ismail, 2021). Pendidikan Kesehatan merupakan aplikasi atau penerapan pendidikan dalam bidang kesehatan. Secara umum pendidikan kesehatan adalah semua kegiatan untuk memberikan dan meningkatkan pengetahuan dan sikap seseorang dalam menjaga dan meningkatkan kesehatan mereka sendiri (Dian Permatasari, 2022)

Menurut (Arifah et al., 2022) pendidikan kesehatan merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman individu atau kelompok tentang kesehatan. Pendidikan kesehatan adalah semua kegiatan dan usaha untuk menimbulkan perubahan tingkah laku hidup sehat, baik lingkungan, masyarakat, dan sosial. Pendidikan kesehatan tidak hanya berhubungan dengan komunikasi informasi, namun berkaitan dengan motivasi, keterampilan dan kepercayaan diri seseorang atau kelompok dalam memperbaiki kesehatan (Fatkhayah et al., 2020).

2.1.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan

Menurut (Mughtar et al., 2023) tujuan dari pendidikan kesehatan adalah untuk mengubah pemahaman individu atau kelompok di bidang kesehatan agar menjadikan kesehatan sebagai sesuatu yang penting dalam kehidupan mereka untuk mencapai

tujuan hidup sehat, serta dapat menggunakan fasilitas pelayanan kesehatan yang ada dengan tepat dan sesuai. Tujuan pendidikan kesehatan adalah untuk mengubah perilaku dan sikap masyarakat dalam membina serta memelihara perilaku hidup sehat serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal (M. K. Sari, 2021). Pendidikan kesehatan sangat diperlukan sebagai dasar untuk kegiatan dalam kesehatan masyarakat untuk mencapai sehat jasmani, rohani, sosial dan ekonomi, dan tujuan akhir dari pendidikan kesehatan adalah agar masyarakat dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari tentang bagaimana perilaku hidup sehat (I. G. Pratiwi, 2020)

2.1.3 Metode Pendidikan Kesehatan

Menurut (Indriawan & Kusumaningrum, 2021), metode pendidikan kesehatan merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses pendidikan dan menjadi salah satu bagian penting yang harus di perhatikan. metode pendidikan kesehatan dibagi menjadi:

1. Metode Pendidikan Individual

Metode ini digunakan untuk membina perilaku baru serta perilaku individu yang mulai tertarik pada perubahan perilaku sebagai proses inovasi, dan metode ini digunakan dikarenakan setiap orang memiliki masalah atau alasan yang berbeda-beda.

Metode pendidikan individual yang biasa digunakan antara lain:

1) Bimbingan dan penyuluhan (*Guidance and Counseling*)

Metode ini membuat penyampaian pesan antara *klien* dan petugas menjadi lebih intensif. Masalah yang dihadapi oleh klien dapat digali dan dibantu penyelesaiannya, karena *klien* bisa menyampaikan masalah yang sedang dihadapi

2) Wawancara (*Interview*)

Wawancara antara petugas kesehatan dengan *klien* untuk menggali informasi lebih dalam terkait mengapa ia tidak atau belum menerima perubahan. Apabila belum maka diperlukan penyuluhan lebih dalam lagi.

2. Metode Pendidikan Kelompok

Dalam melakukan metode kelompok ini, harus melihat besarnya kelompok serta tingkat pendidikan formal dari kelompok tersebut. Kelompok besar metode yang diberikan tentunya akan berbeda dibandingkan dengan kelompok kecil.

1) Kelompok kecil

Dikatakan kelompok kecil apabila peserta kegiatan kurang dari 15 orang.

Metode-metode yang cocok untuk kelompok ini antara lain:

(1) Diskusi kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang direncanakan atau dipersiapkan di antara tiga orang atau lebih tentang topik tertentu dengan seorang pemimpin

(2) *Brain storming*

Metode *brain storming* disebut juga metode sumbang saran, dimana pemimpin kelompok memancing sasaran dengan suatu masalah dan kemudian tiap sasaran memberikan jawaban atau tanggapan. Tanggapan tersebut ditulis dalam lembar balik (*flip chart*) atau papan tulis. Sebelum semua peserta menyampaikan pendapatnya (*brainstorming*), tidak boleh ada komentar dari siapapun. Setelah semua peserta menyampaikan pendapatnya, komentar boleh diberikan dan diskusi dilakukan

(3) *Snow balling*

Kelompok dibagi dalam beberapa kelompok secara berpasangan (1 kelompok 2 orang), kemudian diberikan suatu pertanyaan atau masalah. Setelah kurang lebih 5 menit, maka tiap 2 pasang kelompok bergabung menjadi satu. Mereka tetap mendiskusikan masalah tersebut, dan mencari kesimpulannya. Kemudian setiap dua pasang yang sudah beranggotakan 4 orang ini bergabung lagi dengan pasangan lainnya dan demikian seterusnya, sehingga akan terjadi diskusi seluruh anggota kelompok

2) Kelompok besar

Kelompok besar apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang. Maka metode yang baik untuk kelompok besar ini, antara lain ceramah dan seminar

(1) Ceramah

Pada hakikatnya adalah proses pengiriman informasi dari pemateri kepada sasaran belajar. Ceramah dikatakan berhasil apabila penyampai pesan (pemateri) itu sendiri menguasai materi apa yang akan disampaikan. Untuk itu penceramah harus mempersiapkan diri dengan mempelajari materi dengan sistematika yang baik.

(2) Seminar

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

3. Metode promosi kesehatan massa

Metode ini melibatkan sasaran dalam jumlah yang besar, ada beberapa contoh metode promosi kesehatan secara massa, anatar lain:

- 1) Ceramah umum (*public speaking*)
- 2) Pidato atau diskusi tentang kesehatan melalui media elektronik, baik TV maupun radio
- 3) Simulasi, dialog antar pasien dengan dokter atau petugas kesehatan lainnya
- 4) Tulisan-tulisan di majalah atau koran baik dalam bentuk artikel maupun tanya jawab atau konsultasi
- 5) *Bill board* yang dipasang di pinggir jalan, spanduk, poster, dan sebagainya juga merupakan bentuk promosi kesehatan massa

2.1.4 Media Pendidikan Kesehatan

Media dalam edukasi kesehatan merupakan saluran komunikasi yang dipakai untuk mengirimkan pesan kesehatan. Media edukasi kesehatan merupakan sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator. Media dibagi menjadi 3, yaitu: cetak, elektronik, media papan (Sucilyana & Rahman, 2020)

1. Media Cetak
 - a. *Booklet* untuk menyampaikan pesan dalam bentuk pesan tulisan maupun gambar, biasanya sasarannya masyarakat yang bisa membaca.
 - b. *Leaflet* penyampaian pesan melalui lembar yang dilipat biasanya berisi gambar atau tulisan atau biasanya kedua-duanya.
 - c. *Flyer* seperti leaflet tetapi tidak berbentuk lipatan.
 - d. *Flip chart* (bagan balik) informasi kesehatan yang berbentuk lembar balik dan berbentuk buku. Biasanya berisi gambar dibaliknya berisi pesan kalimat berisi informasi berkaitan dengan gambar tersebut.
 - e. Poster berbentuk media cetak berisi pesan-pesan kesehatan biasanya ditempel

di tembok-tembok tempat umum.

f. Foto yang mengungkapkan masalah informasi kesehatan

2. Media Elektronik

a. Televisi dalam bentuk ceramah di TV, sinetron, sandiwara, dan forum diskusi tanya jawab dan lain sebagainya.

b. Radio bisa dalam bentuk ceramah radio, sport radio, obrolan tanya jawab dan lain sebagainya.

c. VCD (*Video Compact Disc*)

d. Slide presentasi, juga dapat digunakan sebagai sarana informasi.

e. Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak

3. Media Papan, merupakan papan yang dipasang di tempat-tempat umum dan dapat dipakai dan diisi pada acara kesehatan.

2.2 Konsep Pengetahuan

2.2.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan atau *knowledge* merupakan gabungan suatu pemikiran, gagasan, ide, konsep dan pemahaman yang dimiliki oleh setiap manusia tentang dunia dan isinya termasuk segala sesuatu yang berda di alam semesta ini (Noor, 2021). Pengetahuan adalah informasi yang diketahui atau disadari oleh setiap orang, dan terjadi ketika seseorang sudah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membentuk perilaku dan tindakan seseorang (Ridwan et al., 2021).

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan (Budianto, 2023).

(Mahmudi et al., 2022). mengatakan bahwa ada konsep pengetahuan yang dikembangkan oleh Benjamin S Bloom. Bloom (1956) mengenalkan konsep pengetahuan melalui taksonomi bloom yang merujuk pada taksonomi untuk tujuan pendidikan dan telah mengklasifikasikan pengetahuan kedalam dimensi proses kognitif menjadi enam kategori yaitu:

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh karena itu, tahu ini merupakan tingkat tentang apa yang dipelajari antara lain dapat menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang suatu pemahaman yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan, dan menyimpulkan terhadap objek yang telah dipahami tersebut.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi *real* (sebenarnya). Aplikasi di sini dapat diartikan sebagai upaya penerapan atau pengetahuan hukum–hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks kehidupan yang sebenarnya.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk mengamati materi atau suatu objek dengan cara mendeskripsikan komposisi objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam materi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokan, dan sebagainya.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian – bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi sebelumnya

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan pembuktian atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian– penilaian itu berdasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria – kriteria yang telah ada.

2.2.2 Pengetahuan Mengenai Jajanan Makanan

Pengetahuan mengenai makanan jajanan adalah kemampuan seseorang dalam memilih makanan yang akan dikonsumsi dimana makanan tersebut merupakan sumber

zat-zat gizi dan kepandaian dalam memilih makanan jajanan yang sehat. Pengetahuan adalah hasil dari pemahaman seseorang terhadap suatu hal. (Putri & Yuliana, 2022). Pengetahuan gizi anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan. Pengetahuan anak dapat diperoleh baik secara *internal* maupun *eksternal*. Pengetahuan secara *internal* yaitu pengetahuan yang berasal dari dalam dirinya sendiri berdasarkan pengalaman hidup. Pengetahuan secara *eksternal* yaitu pengetahuan yang berasal dari orang lain sehingga pengetahuan anak tentang jajanan sehat bertambah (Permadi et al., 2021)

2.2.3 Cara Memperoleh Pengetahuan

(Vera & Hambali, 2021) menjelaskan bahwa cara mendapatkan suatu pengetahuan ada 8 macam, yaitu:

- 1) Mencoba (*trial and error*), adalah cara yang dilakukan dengan beberapa kemungkinan untuk memecahkan suatu masalah
- 2) Kebetulan, adalah cara mendapatkan fakta secara kebetulan sebagai akibat tidak direncanakan
- 3) Kekuasaan dan wewenang, merupakan cara memperoleh pengetahuan melalui pemegang kekuasaan
- 4) Pengalaman pribadi, merupakan cara pemecahan masalah dengan cara mengulang-ulang pengalaman ketika memecahkan masalah di masa lalu
- 5) Akal sehat (*common sense*), adalah cara individu memperoleh kebenaran melalui penalaran dan pikiran
- 6) Kebenaran menerima wahyu, adalah cara memperoleh kebenaran melalui pemeluk suatu kepercayaan (agama)

7) Kebenaran secara naluriah, adalah cara untuk mendapatkan kebenaran tanpa menggunakan akal dan terjadi di luar kesadaran seseorang.

8) Metode penelitian, adalah cara untuk mendapatkan kebenaran secara sistematis, logis, dan ilmiah

2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut (So'o et al., 2022) antara lain:

1) Faktor *Internal*

a) Tingkat Pendidikan

Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi, misalnya berbagai hal yang mendukung kesehatan, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan aktif dalam pembangunan. Berdasarkan berbagai hasil penelitian didapatkan bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah menerima informasi.

b) Pekerjaan

Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi merupakan cara seseorang dalam mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang dilakukan secara berulang dan banyak tantangan. Pengetahuan kerja yang meliputi banyak aspek merupakan suatu kemampuan khusus dalam bekerja serta menjalankan tugas-tugas guna tercapainya hasil yang maksimal. Pekerjaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang.

c) Umur

Usia adalah umur seseorang yang terhitung saat seseorang dilahirkan pertama kali ke dunia ini sampai berulang tahun. Ketika seseorang memiliki semakin cukup umur, maka tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan mengambil keputusan. Dari segi kepercayaan masyarakat, seseorang yang lebih dewasa dipercayai dibandingkan dengan orang yang belum tinggi kedewasaannya.

2) Faktor *Eksternal*

a) Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada di sekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku seseorang atau kelompok.

b) Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi sikap dan penerimaan informasi.

2.3 Konsep Jajanan Sehat

2.3.1 Pengertian Jajanan

Makanan jajanan menurut *Food and Agriculture Organization (FAO)* adalah makanan yang telah disediakan dan akan dijual oleh pedagang di jalanan dan tempat-tempat keramaian umum, yang langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa diperhatikan bagaimana pengolahan atau bahaya dari makanan tersebut (Anton et al., 2019). Jajanan adalah sekumpulan makanan dan minuman siap saji yang disediakan untuk diperjual belikan kepada orang lain, Makanan jajanan sekolah merupakan hal yang umum banyak dijumpai di lingkungan sekitar sekolah, dan banyak anak sekolah yang membeli tanpa mengetahui bahaya dari jajanan yang tidak sehat (Ayu Lestari, 2021).

Makanan jajanan adalah makanan yang banyak ditemukan dipinggir jalan yang dijual dalam berbagai bentuk, warna, rasa serta ukuran sehingga menarik minat dan perhatian orang untuk membelinya. Jajanan yang aman adalah segala jajan yang Ketika dikonsumsi memiliki nilai gizi yang baik untuk menunjang tumbuh kembang anak (Ismainar et al., 2022). Jajanan sehat adalah panganan, kudapan, atau camilan yang memiliki nilai gizi serta tidak menyebabkan orang yang mengonsumsi mengalami gangguan kesehatan. Kecukupan zat gizi sangat berpengaruh terhadap kesehatan dan kecerdasan seseorang, maka pengetahuan dan kemampuan dalam mengelola makanan yang sehat adalah suatu hal yang sangat penting (Sumarni et al., 2020).

2.3.2 Jenis Makanan Jajanan

Jenis makanan jajanan dikelompokkan menjadi dua, yaitu jajanan sehat dan jajanan tidak sehat. Jajanan sehat sendiri adalah segala bentuk jajanan yang mengandung nilai gizi, kebersihan yang terjaga, dan tidak banyak zat pengawet. Jajanan tidak sehat adalah jajanan yang mengandung banyak gula, garam, atau lemak, serta zat *aditif* seperti pengawet, pewarna, dan lainnya. Jajanan tidak sehat juga memiliki kebersihan yang tidak terjaga, sehingga dapat memengaruhi bau, rasa, dan teksturnya (Doni et al., 2024)

Jenis makanan jajanan menurut Widya Karya Nasional Pangan Dan Gizi dalam Pratiwi, (G. D. Pratiwi, n.d.). dapat digolongkan menjadi 3 (tiga) golongan yaitu:

1. Makanan jajanan yang berbentuk panganan, seperti: kue kecil-kecil, gorengan dan lainnya.
2. Makanan jajanan yang diporsikan (menu utama), seperti pecel lele, mie ayam, bakso, nasi goreng dan lainnya.

3. Makanan jajanan yang berbentuk minuman, seperti: es dawet, es degan, jus buah dan lainnya.

2.3.3 Cara Memilih Jajanan Sehat

Panganan jajanan yang sehat dan aman adalah jajanan yang bebas dari bahaya fisik, cemaran bahan kimia dan bahaya biologis (Homenta et al., 2021).

1. Bahaya fisik dapat berupa benda yang masuk kedalam pangan, seperti isi stapler, batu/kerikil, rambut, kaca.
2. Bahan kimia dapat berupa cemaran bahan kimia yang masuk kedalam pangan karena racun yang sudah terkandung didalam bahan pangan, seperti: cairan pembersih, pestisida, cat, dan jamur beracun.
3. Bahaya biologis dapat disebabkan oleh mikroba patogen penyebab keracunan pangan, seperti: virus, parasit, kapang, dan bakteri.

Adapun cara dalam memilih jajanan yang sehat dan aman menurut (Murhadi et al., 2022), yaitu:

1. Hindari jajanan yang dijual ditempat terbuka, kotor, tercemar, tanpa penutup dan tanpa kemasan.
2. Beli jajanan yang dijual ditempat bersih dan terlindung dari matahari, debu, hujan, angin, dan asap kendaraan bermotor. Pilih tempat yang bebas dari serangga dan sampah.
3. Hindari jajanan yang dibungkus dengan kertas bekas atau koran. Belilah jajanan yang dikemas dengan kemasan yang bersih dan aman.

4. Hindari jajanan yang mengandung bahan pangan sintetis berlebihan atau bahan tambahan pangan terlarang dan berbahaya. Biasanya jajanan seperti itu dijual dengan harga yang murah.
5. Warna makanan atau minuman yang memiliki warna terlalu menyolok, kemungkinan besar mengandung pewarna *sintetis*, jadi sebaiknya jangan dibeli.
6. Untuk rasa, jika terdapat rasa yang aneh, ada kemungkinan jajanan tersebut mengandung bahan berbahaya atau bahan tambahan pangan yang berlebihan.

2.3.4 Dampak Jajanan Tidak Sehat

Berikut ini merupakan akibat mengonsumsi jajanan yang tidak sehat antara lain (Rahmad et al., 2023):

1. Jajanan yang dijual dipinggir jalan kemungkinan besar tercemar timah. Timah bisa mengakibatkan kelumpuhan, gangguan *gastrointestinal* (kram perut, simbelit, mual, muntah), *encephalopathy* (sakit kepala, pikiran kacau, sering pingsan, dan koma), gagal ginjal, kaku dan kelemahan.
2. Makanan yang tidak bersih dapat tercemar bakteri *E-coli*. Gangguan yang ditimbulkan bakteri ini seperti sakit perut dan diare.
3. Jajanan mengandung *formalin* dan *boraks* dapat mengakibatkan gangguan pencernaan, seperti muntah-muntah atau depresi pada sistem saraf. Dalam dosis tinggi *formalin* menyebabkan kejang-kejang, muntah darah, kerusakan ginjal, keracunan bahkan kematian.
4. Jajanan dengan pewarna dapat mengakibatkan gangguan fungsi hati bahkan kanker hati dalam waktu jangka panjang.

5. Jajanan yang mengandung vitsin (*monosodium glutamate* atau MSG) dalam jangka panjang dapat menyebabkan kanker bahkan kematian.
6. Jajanan dengan pemanis sintetis seperti *aspartame*, *siklamat*, *sakarín* dapat menimbulkan sakit kepala, pusing, gangguan fungsi otak atau gangguan perilaku.
7. Bahan pemutih pada jajanan mengakibatkan efek *karsinogenik* dan menimbulkan reaksi alergi.

2.4 Konsep Anak Usia Sekolah

2.4.1 Anak Usia Sekolah

Anak usia Sekolah adalah anak dengan usia 6-12 tahun, dimana pada usia ini anak memperoleh dasar pengetahuan dan keterampilan untuk keberhasilan penyesuaian diri anak menuju usia dewasa. Pada usia ini anak usia kelompok yang artinya anak senang melakukan aktivitas nya secara bersama-sama (*gang age*), anak sudah mulai mengalihkan perhatian dari hubungan intim dalam keluarga dan mulai bekerja sama dengan teman dalam bersikap atau belajar (Abdullah & Ilham, 2023). Ditinjau dari teori perkembangan *kognitif*, anak usia sekolah memasuki tahap operasional Bagi anak usia sekolah dasar, penjelasan tentang materi pembelajaran maupun informasi kesehatan akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Lingkungan pada anak usia sekolah memiliki pengaruh yang signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain. Anak mulai bergabung dengan teman seusianya, mempelajari budaya masa kanak kanak, dan menggabungkannya (Dewi et al., 2020)

2.4.2 Masa Perkembangan Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah, antara 6 sampai 12 tahun, mengalami waktu pertumbuhan fisik *progresif* yang lambat, sedangkan kompleksitas pertumbuhan sosial dan perkembangan mengalami percepatan dan meningkat. Berikut adalah proses tumbuh kembang anak menurut (Pardede, 2020).

1. Pertumbuhan Fisik

Diawal masa usia sekolah, anak perempuan dan laki-laki memiliki tinggi dan berat badan yang sama. Namun, pada akhir masa usia sekolah, sebagian besar anak perempuan mulai melampaui tinggi badan dan berat badan anak laki-laki.

Anak laki-laki dan perempuan pra remaja tidak ingin berbeda dari teman yang seumuran mereka yang berjenis kelamin sama atau berbeda, meskipun terdapat perbedaan dalam pertumbuhan fisik dan fisiologis selama masa usia sekolah. Perbedaan ini biasanya karakteristik seksual sekunder, mengkhawatirkan dan sering kali menjadi sumber rasa malu bagi kedua jenis kelamin.

2. Perkembangan Psikososial

Tugas masa usia sekolah yaitu untuk menjadi sensai industri (produktivitas). Selama waktu ini, anak mengembangkan rasa harga diri mereka dengan terlibat dalam berbagai aktivitas di rumah, sekolah, dan di komunitas, yang merupakan tempat untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan sosialnya. Anak sangat tertarik dalam mempelajari bagaimana hal-hal baru dalam hidupnya. Kepuasan anak usia sekolah dari mencapai kesuksesan dalam mengembangkan keterampilan baru memicu anak untuk mencapai peningkatan sensasi nilai diri dan tingkat kompetensi.

3. Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif untuk anak berusia 7 sampai 11 tahun adalah periode pemikiran operasional konkret. Dalam mengembangkan operasi konkret, anak mampu mengasimilasi dan mengordinasi informasi tentang dunianya dari dimensi berbeda. Anak mampu melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan berpikir melalui suatu tindakan, mengantisipasi akibatnya dan kemungkinan untuk harus memikirkan kembali Tindakan yang akan dilakukannya.

4. Perkembangan Moral

Selama masa usia sekolah, rasa oralitas anak terbentuk secara konstan. Anak usia 7-10 tahun biasanya mengikuti peraturan yang menghasilkan rasa sebagai orang baik. Orang dewasa dianggap sebagai orang yang benar.

5. Perkembangan Spiritual

Selama usia sekolah, anak mampu mengembangkan keinginan untuk memahami lebih banyak tentang agama mereka. Mereka tetap sebagai seorang pemikir konkret dan dibimbing oleh keyakinan agama dan keyakinan budaya keluarga mereka.

2.4.3 Karakteristik Anak Sekolah

Anak usia sekolah umumnya memiliki karakteristik perilaku yang khas dan hanya di temukan pada periode usia tersebut. Karakteristik perilaku tersebut meliputi pembentukan kelompok teman sebaya, perilaku tidak jujur atau berbohong, perilaku curang, ketakutan, dan stres. Selain perilaku diatas, perkembangan perilaku anak usia sekolah juga meliputi pola koping serta adanya aktivitas pengalih (Hijriati, 2021). Karakteristik utama pada anak usia sekolah adalah terbentuknya kelompok antara teman sebaya, Pada tahapan ini anak merupakan individu yang berbeda, unik, dan

memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini anak dituntut untuk terus belajar dengan baik agar terbentuk karakter yang kuat, pada usia sekolah anak akan mengalami perkembangan yang akan mempengaruhi kehidupannya (Farhana et al., 2020).

2.5 Konsep Media *Audiovisual*

2.5.1 Pengertian media *audiovisual*

Audiovisual merupakan media yang berisi pesan yang memiliki nilai edukatif atau mendidik berbentuk gambar atau suara untuk merangsang pikiran pendengarnya. Media *audiovisual* yaitu alat yang didalamnya terdapat komponen suara dan gambar yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Media tersebut mempunyai kelebihan dan kemampuan yang baik sehingga bisa digunakan dalam kegiatan penyampaian pesan dalam pembelajaran. Dengan adanya suara dan gambar dapat menarik perhatian para pendengarnya (Thi, 2021)

Menurut (Winarto et al., 2020), media *audiovisual* adalah media yang didalamnya terdapat beberapa komponen yakni adanya gambar dan suara. Media *audiovisual* memiliki kelebihan yang tidak sama dengan media lainnya. Karena mempunyai jenis media *auditif* yang berfungsi untuk didengar dan *visual* untuk dilihat. Selain itu media audio visual adalah jenis alat yang menampilkan gambar dan suara, sehingga membutuhkan indera telinga dan indra penglihatan yang baik untuk bisa menikmati media ini (Aida et al., 2020).

2.5.2 Kelebihan dan kekurangan media *audiovisual*

a. Kelebihan Media *Audiovisual*

Menurut (Suprianto, 2020), ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual diantaranya:

- 1) Media *audiovisual* dapat memberikan pengalaman yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya untuk mengetahui tentang dampak HIV, maka para *audience* tidak perlu sakit dulu untuk mengetahuinya
- 2) Media *audiovisual* merupakan media yang mudah didapatkan, bisa dari internet, *youtube* dan lainnya.
- 3) Data dari media ini pula praktis dipindahkan serta lebih efisien.
- 4) Datanya pula bisa dipergunakan bersamaan menggunakan alat perekam, sehingga pengguna bisa menyimpan serta mengulang balik *audio* yg didapatkan serta diputar balik dikemudian hari
- 5) Dan menyebarkan daya imajinasi mirip menulis, menggambar serta lain sebagainya

b. Kekurangan Media *Audiovisual*

Dan ada beberapa kekurangan dari media audiovisual (Rahmi & Alfurqan, 2021), antara lain :

- 1) Media *audiovisual* memiliki komunikasinya satu arah (*one way communication*). Misalnya apabila kita sedang melakukan aktivitas belajar mengajar secara daring atau *online* dan media pembelajarannya itu media *audio* maka pendengar akan mengalami kesulitan bila ada materi yg kurang pada pahami serta sulit buat mendiskusikan sebab media *audio* ini bersifat *one way communication* atau komunikasinya satu arah.
- 2) Media ini banyak menggunakan *audio* untuk mendengar dan *visual* untuk melihat, sehingga hanya bisa dinikmati oleh pengguna yang mempunyai pendegaran dan penglihatan yang bagus.
- 3) Media ini juga hanya dapat melayani si pendengar atau penerima pesan yang sudah

mampu berfikir apa arti dari pesan yang di dapatkan. Biasanya menggunakan media ini seperti di acara radio biasanya serempak dan tidak dapat terkontrol atau sulit melakukannya.

