

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Pengetahuan**

##### **2.1.1 Definisi Pengetahuan**

Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil dari penginderaan manusia atau hasil dari tahu seseorang terhadap suatu objek melalui panca indra yang dimilikinya tersebut. Panca indra manusia dibagi menjadi 5 yaitu penglihatan, penciuman, penginderaan, perasa dan juga peraba. Pada saat penginderaan dimulai dapat menghasilkan pengetahuan dan dipengaruhi intensitas dan persepsi. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendegaran dan indra penglihatan (notoatmodjo, 2014).

Pengetahuan ini dapat terdiri dari fakta dan teori yang dapat memungkinkan seseorang untuk bisa memecahkan masalah yang dihadapinya tersebut. Pengetahuan ini sendiri bisa didapat atau diperoleh dari mana saja terutama dari pengalaman pribadi (langsung)

maupun pengalaman dari orang lain (tidak langsung) (notoadmodjo, 2012).

Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil tahu manusia yang hanya menjawab pertanyaan apa atau *what*. Lebih tepatnya pengetahuan adalah segala informasi yang diketahui oleh seseorang. Menurut (hasmi, 2014) pengetahuan sendiri adalah berbagai fenomena yang dapat ditemui oleh pengamatan penginderaan.

### **2.1.2 Jenis-Jenis Pengetahuan**

Dalam kehidupan manusia mampu memiliki berbagai macam pengetahuan dan kebenaran. Burhanudin salam mengungkapkan gahwa pengetahuan yang dimiliki manusia ada empat (bakhtiar, 2012) yaitu:

- a. Pengetahuan biasa, yaitu merupakan pengetahuan yang dalam filsafat dikatakan dengan sebutan *common sense*, dan sering diartikan dengan *good sense*, karena seseorang memiliki sesuatu dimana ia menerima secara baik.
- b. Pengetahuan ilmu yaitu ilmu sebagai terjemahan dari *science* dalam pengertian yang sempit *science* dapat diartikan untuk menunjukkan ilmu pengetahuan alam, yang sifatnya kuantitatif objektif, ilmu dapat merupakan suatu metode berfikir ini secara objektif (*objektive thinking*),

tujuan berfikir secara objektif ini adalah untuk dapat menggambarkan dan dapat memberi makna terhadap dunia yang factual . Pengetahuan yang didapat dengan ilmu, dan diporelnya melalui dengan cara observasi, eksperimen, dan klasifikasi pada suatu objek.

- c. Pengetahuan filsafat yaitu pengetahuan yang diperoleh dari pemikiran yang bersifat kontemplatif dan spekulatif. Pengetahuan filsafat ini lebih menekankan pada universitas dan lebih menekankan kedalaman suatu kajian tentang sesuatu.
- d. Pengetahuan agama yaitu pengetahuan yang hanya diperoleh dari tuhan lewat para utusan-Nya. Pengetahuan agama ini bersifat mutlak dan wajib diyakini oleh pemeluk agama. Pengetahuan ini mengandung beberapa hal yaitu ajaran tentang cara berhubungan dengan Tuhan, yang sering juga disebut dengan hubungan vertical dan cara berhubungan dengan sesama manusia, yang sering juga disebut dengan hubungan horizontal.

### **2.1.3 Tingkatan Pengetahuan**

Pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai insensitas atau tingkatan yang berbeda, secara

garis besar dibagi menjadi 6 tingkatan pengetahuan (notoadmodjo, 2012) yaitu :

### 1. **Tahu (*Know*)**

Tahu diartikan sebagai *recall* atau mengingat memori yang sudah dipelajari sebelumnya, pengetahuan tingkat ini merupakan dengan meningat kembali sesuatu secara spesifik dari keseluruhan bahan-bahan yang sudah dipelajari. Karena dari itu tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah diantara yang lainnya. Kata kerja yang dapat dipakai untuk mengukur seseorang mengetahui dan tahu tentang materi yang dia dapat antara lain : menyebutkan dan menguraikan dan lain sebagainya.

### 2. **Memahami (*Comprehension*)**

Memahami dapat diartikan dengan kemampuan untuk menjelaskan dengan benar tentang objek yang diketahuinya dan dapat memberikan pendapat materi tersebut secara benar dan tepat. Seseorang yang sudah paham akan materi yang dia dapat harus bisa menjelaskan, menyebutkan, menyimpulkan sesuatu hal yang sudah dipelajarinya.

### **3. Aplikasi (*application*)**

Aplikasi sendiri dapat diartikan dengan kemampuan seseorang menggunakan materi yang sudah ada atau sudah dipelajari di situasi yang sebenarnya atau kehidupan sehari-hari. Aplikasi disini tertuju kepada penggunaan hukum, metode, rumus, prinsip.

### **4. Analisa (*Analysis*)**

Analisis adalah kemampuan untuk dapat menjelaskan materi masuk ke dalam komponen lain, dan masih saling bergantungan . Kemampuan analisis ini dapat dari penggunaan kata kerja contohnya seperti menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokan dan lain sebaginya.

### **5. Sintesis (*Synthesis*)**

Senitesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk dapat menghubungkan bagian-bagian kedalam suatu bentuk yang baru, seperti contohnya menyusun formulasi.

### **6. Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi ini sangat berkaitan dengan suatu kemampuan untuk dapat melakukan penilaian

terhadap objek tertentu. Penilaian itu berdasarkan pada suatu kritesria yang sudah ada.

#### **2.1.4 Cara Memperoleh Pengetahuan**

Dari berbagai macam cara yang telah digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan sepanjang sejarah, dapat dikelompokan menjadi dua (notoatmodjo, 2010) yaitu :

##### **A. Cara tradisional atau non ilmiah**

###### **1. Cara coba salah (*trial and error*)**

Cara ini dipakai orang sebelum adanya kebudayaan, bahkan mungkin sebelum adanya peradaban, cara ini dilakukan dengan cara memecahkan masalah dan apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil, dicoba kemungkinan yang lain.

Metode ini dipergunakan sampai terumata oleh mereka yang belum atau tidak mengetahui suatu cara tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

###### **2. Cara kekuasaan atau otoritas**

Prinsip merupakan penerimaan pendapat yang digunakan oleh orang yang mempunyai kekuasaan tanpa menguji atau membuktikan kebenarannya suatu materi

atau objek. Baik berdasarkan fakta empiris ataupun berdasarkan penalaran sendiri.

### **3. Berdasarkan pengalaman pribadi**

Pengalaman itu merupakan guru terbaik, maksudnya disini bahwa pengalaman itu merupakan sumber dari pengetahuan dan pengalaman sendiri itu merupakan cara untuk seseorang mendapatkan suatu kebenaran.

### **4. Melalui jalan fikiran**

Berfikir induksi adalah pembuatan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan pengelaman- pengalaman yang ditangkap oleh indera, kemudian disimpulkan kedalam suatu konsep yang memungkinkan seseorang untuk memahami suatu gejala. Sedangkan berfikir deduksi adalah proses berfikir berdasarkan pada pengetahuan yang umum mencapai pengetahuan yang khusus.

## **B. Cara modern**

Cara yang terbaru atau juga disebut modern dalam memperoleh suatu pengetahuan atau juga bisa disebut dengan sistematis, logis dan juga ilmiah.

Cara ini disebut juga dengan “metode penelitian ilmiah” atau yang lebih popular disebut metedologi penelitian.

### **2.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Suprayanto dalam buku Notoatmodjo (2012:140) beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain, yaitu :

#### **a. Faktor pendidikan**

Semakin tinggi tingkat akan pengetahuan seseorang, maka akan lebih mudah menerima dan menyampaikan informasi mengenai pengetahuan. Pengetahuan sendiri dapat diperoleh dari informasi yang disampaikan oleh orang tua, guru, dan media masa. Pendidikan sangat erat hubungannya dengan pengetahuan, pendidikan termasuk salah satu kebutuhan dasar manusia yang sangat penting untuk mengembangkan diri. Semakin tinggi pendidikan seseorang akan mudah menerima dan mengembangkan pengetahuan yang ada dan teknologi yang canggih ini.

#### **b. Faktor pekerjaan**

Pekerjaan seseorang sangat berpengaruh terhadap proses mendapatkan informasi yang dibutuhkan terhadap suatu objek yang ada.

**c. Faktor pengalaman**

Pengalaman seseorang sangat mempengaruhi pengetahuan, semakin banyak pengalaman seseorang menenai suatu hal, maka sekain bertambah pengetahuan seseorang akan hal tersebut. Pengukuran akan pengetahuan bisa didapatkan melalui wawancara.

**d. Keyakinan**

Keyakinan yang didapat seseorang ini didapatkan dengan cara turun temurun dari leluhurnya terdahulu. Baik keyakinan yang positif maupun negative akan sangat berpengaruh terdapat kehidupan dan pengetahuan seseorang.

**e. Sosial budaya**

Kebudayaan serta kebiasaan dalam keluarga dapat mempengaruhi pengetahuan, persepsi, dan sikap seseorang terhadap sesuatu yang ada.

**f. Umur**

Semakin bertambahnya umur tingkat kematangan dalam berfikir seseorang akan lebih matang baik dalam bekerja dan berfikir.

**g. Lingkungan**

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan prilaku atau kelompok. Seorang yang hidup di dalam lingkungan yang luas atau berfikir luas maka pengetahuan akan ilmunya jauh lebih baik.

#### **h. Informasi**

Kemudahan seseorang untuk memperoleh informasi dapat mempercepat pengetahuan yang baru.

### **2.1.6 Pengukuran Pengetahuan**

Menurut (Arikunto, 2010) pengetahuan seseorang dapat dibagi menjadi 3 skala kuantitatif yaitu :

- 1) Pengetahuan Baik : Hasil presentase 76%-100%
- 2) Pengetahuan Cukup : Hasil presentase 56%-75%
- 3) Pengetahuan Kurang : Hasil presentase > 56%

## **2.2 Konsep Siswa Sekolah Dasar**

### **2.2.1 Definisi Siswa Sekolah Dasar**

Siswa sekolah dasar merupakan komponen dalam proses pendidikan sehingga menjadi dapat menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang biasanya berumur 6-12 tahun Atau bisa disebut juga siswa sebagai anggota masyarakat yang sedang berusaha

mengebangkan potensi yang ada di dirinya melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan yang ada formal maupun non formal, dan siswa SD ini sudah aktif dalam pemilihan makanan yang disukainya sehingga dapat mempengaruhi kebiasaan makan terhadap mereka dan akhirnya mempengaruhi status gizi mereka (Larasati, 2018). kategori siswa ini yang memiliki khas dalam berinteraksi dengan keluarga dan teman sebayanya. Siswa dapat mengalami perubahan yang sangat pesat. Aktifitas siswa SD biasanya lebih banyak menyita waktu pada selama masa pertengahan dan akhir dalam berinteraksi. (Yuliana, 2017)

### **2.2.2 Karakteristik dan Perkembangan Siswa Sekolah Dasar**

Menurut (European Environment Agency (EEA), 2019)

Tahapan perkembangan kognitif pada anak mempunyai karakteristik yang berbeda beda secara garis besar dibagi menjadi 4 yaitu :

- 1) Tahapan sensori motor (usia 0-2tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah.
- 2) Tahapan pra-soperasional (usia 2-7tahun), pada tahapan ini kemampuan yang dimiliki masih terbatas, masih suka meniru perilaku orang lain. Mulai mampu menggunakan kata-kata dan kalimat yang benar.

- 3) Tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun) pada tahapan ini anak sudah mempunyai kemampuan bagaimana cara memahami dan mengkombinasikan beberapa golongan benda dan sudah mampu berfikir sistematis.
- 4) Tahapan operasional formal (usia 11-15 tahun) pada tahap inianak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif siswa sekolah dasar tahap ini telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan kemampuan kognitif secara serentak.

## **2.3 Konsep Makanan Jajanan**

### **2.3.1 Definisi Makanan Jajanan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sendiri makanan jajanan adalah kudapan atau panganan yang dijajakan. Menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 942/Menkes/SK/VII/2003 makanan adalah makanan dan minuman yang diolah atau dibuat oleh penjual makanan dan minuman atau juga disajikan sebagai makanan dan minuman siap santap untuk dijual bagi semua kalangan selain disajikan oleh jasa boga, rumah makan/ restoran dan hotel.

Makanan jajanan adalah jenis makanan yang biasanya dijual dikaki lima, pinggir jalan,ditempat

pemukiman serta lokasi yang sejenisnya, selain makanan utama yang biasa dihidangkan dirumah makanan jajanan sendiri dapat berfungsi sebagai penambah pemasukan energi dan zat gizi lainnya untuk tubuh. (Rizal & Jalpi, 2018)

Makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang dijual atau disajikan oleh pedagang kaki lima baik dijalanan maupun di tempat keramaian umum lainnya yang langsung dijual tanpa ada pengolahan apapun lagi (FAO,2008).

### **2.3.2 Jenis Makanan Jajanan**

Jenis makanan dan minuman yang sangat disukai anak-anak ialah makanan dan minuman yang mempunyai rasa yang manis dan bentuk dan warna yang menarik jenis makanan jajanan seperti coklat, permen,jeli,snack dan biskuit adalah makanan yang yang sangat digemari oleh anak-anak (nuraini, 2007)

Jenis makanan jajanan anak sekolah dibagi menjadi 4 jenis (BPOM, 2013) yaitu diantaranya :

#### **a. Makanan utama/sampinggan**

Kelompok makanan ini dikenal juga dengan istilah “makanan jajanan berat”. Makanan jajanan ini bersifat menyenangkan untuk ana-anak. Contohnya : bakso,

bubur ayam, mie ayam, gado-gado, lontong isi, soto, dan lain- lainnya.

**b. Cemilan/snack**

Cemilan ialah makanan yang biasanya dikonsumsi diluar makanan utama, semilan sendiri dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu cemilan kering dan cemilan basah, cemilan kering ini contohnya seperti : biskuit, keripik, kue kering, brondong jagung dan permen. Sedangkan untuk Cemilan basah contohnya seperti : lemper, gorengan, donat, jelly, dan kue lapis.

**c. Minuman**

Minuman sendiri dibedakan menjadi 2 bagian yaitu minuman yang disajikan didalam gelas dan minuman disajikan didalam kemasan. Untuk minuman yang disajikan didalam gelas , contohnya seperti : air putih, es jeruk, es teh manis, dan es campur, dan lain-lain. Sedangkan untuk minuman yang disajikan didalam kemasan, contohnya seperti : minuman ringan dalam kemasan dan bermerk seperti soda, sari buah, susu, teh, yoghurt.

### **2.3.3 Fungsi dan Manfaat Makanan Jajanan**

Fungsi makanan jajanan sendiri yaitu sebagai penunjang yang baik untuk tumbuh kembang atau status gizi anak. Karena status gizi yang tidak optimal bisa

menyebabkan kurangnya kemampuan anak untuk belajar disekolah yang dapat menyebabkan anak sulit menirama pelajaran disekolah sehingga dapat menyebabkan prestasi menurun (Ambarwati et al., 2018).

Manfaat makanan jajanan sendiri adalah terpenuhinya kebutuhan energi untuk anak-anak, mengenalkan anak tentang aneka ragam makanan jajanan dan meningkatkan gengsi diantara anak-anak itu sendiri (Rahmawatie Ratna Budi Utami & Fatmawati, 2017)

Manfaat makanan jajaan sendiri sebagai cadangan makanan yang disimpan didalam tubuh selama jam sekolah kandungan zat gizi tersebut didapatkan dari makanan dipagi hari (sarapan) atau bisa didapatkan dengan cara mengkonsumsi makanan jajanan (Yuuhaa et al., 2018).

#### **2.3.4 Akibat Makanan Jajanan**

Akibat makanan jajanan sendiri yaitu keracunan salah satu penyebabnya adalah cemaran kimia dalam makanan tersebut, anak sekolah sering kali tidak memperdulikan dan tidak memahami bagaimana akibat makanan jajanan. usia anak sekolah sendiri merupakan anak menuju masa remaja sehingga perlu asupan gizi yang cukup untuk tubuh dengan mengkonsumsi makanan jajanan yang aman. (Paratmanitya & Aprilia, 2016)

Anak-anak sekolah dasar tidak memperdulikan bahaya makanan jajanan untuk kesehatannya karna tidak jarang ditemukannya bahan pengawet makanan pada makanan jajanan mereka tersebut, banyak pengawet yang biasanya digunakan seperti formalin, boraks, rodhamin B dan lain-lainnya (Pedagang et al., 2019) Salah satu bahaya makanan jajanan sendiri karena adanya zat warna rhodamin B untuk kesehatan terutama kesehatan anak-anak. Rodhamin B sendiri merupakan zat yang berwarna merah yang digunakan untuk kebutuhan industri, khususnya untuk industri tekstil. Jika anak-anak usia sekolah mengkonsumsi makanan atau minuman yang mengandung Rhodamin ini terlalu sering lama kelamaan akan dapat menyerang bagian hati dan lemak dan juga dapat menurunkan kinerja otak pada anak sehingga anak akan jadi malas belajar (Sari et al., 2020).

### **2.3.5 Peran Makanan Jajanan**

Makanan jajanan mempunyai peran yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak . seorang ulama besar bernama Al-Harali menyatakan bahwa makanan atau minuma yang dikonsumi seseorang dapat mempengaruhi jiwa dan sifat mentalnya sendiri. Pengaruh campuran senyawa kimiawi yang diterdapat pada makanan jajan terhadap aktivitas tubuh dan pikiran manusia tidak

diragukan lagi bahwa perasaan manusia sangat dipengaruhi kualitas makanan jajanan. (nuraini, 2007)

Peran makanan jajanan sendiri dibagi menjadi 3 (Yuuhaa et al., 2018), yaitu :

- a. Upaya untuk memenuhi kebutuhan energy dikarenakan aktivitas anak yang cukup tinggi (terutama untuk anak yang tidak sarapan dipagi hari). Kontribusi akan makanan jajanan sendiri cukup banyak yaitu untuk energy 21m5%, protein 20%, vitamin A 0,9% dan vitamin C 6,6%.
- b. Pengenalan berbagai macam jenis makanan jajanan akan dapat menumbuhkan anekaragam makanan jajanan sejak kecil.
- c. Peningkatan suatu perasaan gengsi anak-anak kepada teman-temannya yang ada disekolah.

Peran makanan jajanan sendiri untuk kebutuhan gizi harian untuk anak. Sebagian besar anak usia sekolah sebanyak 95-96% melakukan makanan jajanan.

Energi	Jenis Makanan Jajanan
<b>150-200Kkal</b>	Gorengan pangsit, roti panggang, tempura mie, donat, roti goreng bunga, cilok goreng, es cendol dan lain-lain.

**100-149 Kkal** Sosis, bakwan, roti goreng, cilok, tahu pentol, kacang goreng, tempura crispy, roti pisang selai, stik pedas, goreng cilok, gorengan makaroni pedas dan lain-lain.

**< 100 Kkal** Nasi goreng, mie, sosis spiral warna merah, tahu isi, tahu gembos, telur goreng, pop corn, pentol, cemilan rasa bawang, kerupuk panjang, kacang kapri dan lain-lain

**Tabel 2.1 Kandungan Energi Makanan Jajanan Tradisional Perorsi menurut (Kristianto et al., 2013)**

Nama produk	Takaran saji	Energi (Kkal)	Lemak (Gr)	Protein (Gr)	Karbohidrat (Gr)
<b>Jajanan</b>	7g/1	40	2	1	4
<b>dua warna</b>					
<b>Permen</b>	9g/1	35	0	0	8
<b>susu lolipop</b>					
<b>Minuman</b>	8g/1	40	0	0	8
<b>jus instan</b>					
<b>rasa stoberi</b>					

<b>Minuman</b>	12g/1	45	0	0	12
<b>segar instan</b>					
<b>rasa buah</b>					
<b>Milk shake</b>	25g/1	100	0,5	1	23
<b>popice</b>					
<b>stoberi</b>					
<b>Minuman</b>	8g/1	30	0	0	8
<b>dingin</b>					
<b>isntan (rasa</b>					
<b>apel)</b>					

**Tabel 2. 2 Kandungan Energi Makanan Jajanan menurut (Kristianto et al., 2013)**

### **2.3.6 Pemilihan Makanan Jajanan**

Pemilihan makanan jajanan secara sehat dan baik itu penting untuk dikenalkan kepada anak-anak usia sekolah. pemahaman tentang perilaku Hidup Berish dan Sehat (PHBS) yang perlu dimulai dari diri sendiri itu sangat penting untuk anak-anak. Pemahaman tentang bagaimana PHBS ini juga sangat penting ditunjukan pada bagaimana pemilihan makanan jajanan. (Wulansari et al., 2019)

Item	Pemilihan	Makanan	Tidak	Kadang-	Selalu
Jajanan			pernah	kadang	
<b>Jajan di tempat terbuka</b>			22,6%	68,5%	8,9%

<b>Jajanan tinggi gula</b>	15,1%	67,1%	17,8%
<b>Jajanan tinggi lemak</b>	7,3%	70,8%	21,9%
<b>Jajanan tinggi natrium</b>	34,2%	56,2%	9,6%
<b>Jajanan dengan bahan tambahan pangan atau bumbu yang tidak aman</b>	37%	53,4%	9,6%
<b>Jajanan instan dalam kemasan</b>	17,8%	58,9%	23,3%
<b>Jajanan cukup energi</b>	11%	68,5%	20,5%
<b>Jajanan cukup protein</b>	0%	60,3%	39,7%
<b>Jajanan berbahan dasar buah (jus buah, buah segar, rujak)</b>	6,8%	61,6%	31,6%
<b>Jajanan golongan susu (susu cair kemasan, susu segar, susu skim)</b>	4,1%	42,5%	53,4%
<b>Jajanan yang bersih</b>	4,8%	34,9%	60,3%
<b>Memilih dengan memperhatikan kandungan gizi dan tanggal kadaluarsa</b>	11%	43,8%	45,2%

**Tabel 2.3 Distribusi Subjek Menurut Pemilihan Makanan Jajanan menurut (Aprillia et al., 2011)**

Keseluruhan anak memilih makanan jajanan karena sangat tergoda akan warna yang sangat mencolok dan bentuk yang sangat menarik, ada beberapa cara memilih makanna jajanan sendiri (Yuuhaa et al., 2018) yaitu ;

- a) Amati warna, amati dari warna makanan apakah mencolok atau berbeda dari warna aslinya seperti snak, mie, eskrim, kerupuk jika memiliki warna yang mencolok kemungkinan besar telah ditambahkan zat pewarna tidak aman
- b) Cicipi rasa, lidah cukup jeli untuk dapat membedakan manakah makanan jajanan yang aman atau tidak. Makanan jajanan yang tidak aman biasanya terasa lebih tajam, seperti sangat gurih sehingga membuat lidah bergetar dan membuat tenggorokan terasa gatal.
- c) Cium aroma, pada makanan jajanan yang berbau apek biasanya memberikan pertanda makanan tersebut sudah rusak atau sudah terkontaminasi oleh kotoran atau mikroorganisme.
- d) Amati komposisi, baca dengan teliti petunjuk dan pertanda makanann tersebut sudah rusak atau terkontaminasi oleh kotoran atau mikroorganisme.

- e) Perhatikan kualitas, perhatikan kualitas makanan jajanan segar atau tidak, makanna berjamur akan menyebabkan keracunan. Dan makanan berajamur sendiri dapat menandakan proses makan yang tidak berjalan dengan baik
- f) Daftar BPOM, bila memilih maknan usahakan melihat produknya sudah terdaftar BPOM dengan cara melihat bagian label yang terdapat dikemasannya

#### **2.3.7 Dampak Positif dan Negatif Makanan Jajanan**

- a. Dampak Positif dari makanan jajanan(Yuuhaa et al., 2018), yaitu :
  - 1. Lebih murah dibandingkan masak sendiri, karena makan jajanan didapatkan dan dijual dengan harga relative murah dibandingkan harus memasak sendiri.
  - 2. Peran makanan jajanan untuk pertumbuhan anak kecukupan gizi, hasil dari penelitian anak-anak sering membeli 52 macam makanan jajanan.
- b. Dampak negatif makanan jajanan (Yuuhaa et al., 2018), yaitu :
  - 1. Dapat menyebabkan nafsu makan menurun
  - 2. Makanan jajanan yang tidak hygiene dapat menibulkan berbagai penyakit seperti diare

3. Makanan jajanan adalah salah satu penyebab terjadinya obesitas pada anak.
4. Kurangnya gizi karena kandungan gizi pada makanan jajanan belum terjamin
5. Pemborosan

### 2.3.8 Pengetahuan Gizi dan Makanan Jajanan

Pengetahuan tentang gizi dan makanan jajanan sangatlah bervariasi.

Kategori	Pengetahuan Gizi dan	n	%
<b>Makanan Jajanan</b>			
<b>Kurang</b>		20	27,4%
<b>Sedang</b>		33	45,2%
<b>Baik</b>		20	27,4%
<b>Total</b>		73	100%

**Tabel 2.4 Pengetahuan Gizi dan makanan jajanan menurut (Aprillia et al., 2011)**

### 2.3.9 Frekuensi Membawa Bekal Makanan Sekolah

Kebiasaan responden membawa bekal makanan ke sekolah sangatlah bervariasi.

Frekuensi Membawa Bekal	n	%
<b>Tidak pernah</b>	15	20,05%
<b>Kadang-kadang</b>	51	69,9%

<b>Sering</b>	4	5,5%
<b>Selalu</b>	3	4,1%
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100%</b>

**Tabel 2.5 Distribusi Subjek Menurut Frekuensi Membawa Bekal Makanan Sekolah (Aprillia et al., 2011)**

### 2.3.10 Karakteristik makanan jajanan

Makanan jajanan tradisional adalah makanan yang disiapkan atau disajikan oleh tingkat rumah tangga atau industri kecil lainnya, dengan teknik pembuatan atau pemasakan yang lazim dilakukan pada setiap harinya. Sedangkan makanan jajanan pabrikan sendiri dibuat oleh industri makanan jajanan pabrik diedarkan menggunakan merk atau label yang sudah ditempelkan pada kemasan

Variabel	Kategori	Nilai	Presentase (%)
<b>Usia (tahun)</b>	Rentang	9-13	-
	Rata-rata	10,4	-
	Standar	1,1	-
	deviasi		
<b>Uang saku (rupiah)</b>	Rentang	1.000-5.000	-
	Rata-rata	2.175	-
	Standar	841.8	-

		deviasi	
<b>Jajan/hari</b>	Rentang	500-4.000	-
<b>(rupiah)</b>	Rata-rata	1.479	-
	Standar	662.3	-
	deviasi		
<b>Frekuensi</b>	Tiap hari	113	94,2
<b>makanan</b>	3-4 kali	2	1.7
<b>jajanan</b>	seminggu		
	1-2 kali	5	4.2
	seminggu		
<b>Waktu</b>	Istirahat	93	77.5
<b>jajan</b>	Pulang	1	0.8
	sekolah	26	21.7
	Tidak tentu		
<b>Jenis</b>	Laki-laki	50	41.7
<b>kelamin</b>	perempuan	70	58.3

**Tabel 2.6 karakteristik kebiasaan makanan jajanan menurut (Kristianto et al., 2013)**

## 2.1

### Kerangka Teori

