

EDUKASI JAJAN SEHAT PADA ANAK USIA 6-9 TAHUN DI SALATIGA LEWAT BUKU INTERAKTIF

Sesilia Anggi Ivanandewi¹⁾, Birmanti Setia Utami²⁾, Peni Pratiwi³⁾

^{1,2,3} Prodi S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

¹⁾ *sesiliaivanandewi@gmail.com*, ²⁾ *birmanti.utami@uksw.edu*,

³⁾ *peni.pratiwi@uksw.edu*

ABSTRAK

Jajanan mengambil peran dalam kebutuhan makan harian anak. Jajanan setidaknya menyediakan 36% kebutuhan energi harian anak, karena itu jajanan sangat berpengaruh pada kondisi kesehatan anak. Permasalahan yang ada adalah masih banyak jajanan tidak sehat yang dijual dan dikonsumsi anak-anak. Data dari Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) pada tahun 2005, menyatakan hampir 40% jajanan anak masuk kategori tidak memenuhi syarat. Permasalahan tersebut kemudian diperburuk dengan kurangnya pengawasan orang tua terhadap perilaku jajan anaknya. Penelitian ini dirancang untuk mencari solusi permasalahan tersebut lewat sudut pandang anak, dengan mengajak mereka untuk mulai berpikir logis. Dengan berpikir logis, anak diharapkan dapat belajar membedakan jajanan yang sehat dan tidak sehat. Target dari penelitian adalah anak-anak usia 6 hingga 9 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kesadaran mereka melalui media edukasi yang interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan di Salatiga. Media yang digunakan adalah buku interaktif untuk anak-anak. Buku ini berisi informasi yang telah disederhanakan tentang cara membedakan jajanan sehat dengan yang tidak sehat. Penjelasan diberikan lewat gambar dan kegiatan interaktif. Buku ini telah dievaluasi oleh ahli gizi, desain grafis, pakar bahasa, dan pakar pendidikan untuk memastikan buku ini sesuai dengan yang diharapkan. Buku interaktif terbukti memiliki potensi sebagai media untuk mengedukasi anak-anak tentang jajanan dan makanan sehat. Buku ini telah diujikan kepada target audiens dan telah mendapatkan respon positif.

Kata kunci: *anak, edukasi, jajanan sehat, buku interaktif*

ABSTRACT

Snacks are an essential part of children's diet. They provide children with 36% of the daily energy intake and hence significantly affect children's health. The main concern nowadays is the various unhealthy snacks that are still widely available for kids to access and to consume. The Indonesian Food and Drug Administration (BPOM) data in 2005 revealed that almost 40% of those snacks are categorized as unhealthy. Also, this problem is aggravated by the limited parental control in children's snacking behavior. This study was conducted to approach the problem from the children's perspective by initiating their logical thinking. By thinking logically, the children are expected to learn to differentiate healthy and unhealthy snack. The target of this study is children at age 6 to 9 years old. This study aims to develop their awareness through interactive and exciting educational media. This research uses a descriptive qualitative method. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation studies conducted in Salatiga. The media used for this study is an interactive book for children. The

book contains simplified information on differentiating healthy snacks from the unhealthy counterparts which are presented as interactive figures and activities. The book was evaluated by nutrition, graphic design, linguistics, and education experts to ensure the book is as expected. The book was shown to have a potential in educating children on healthy snacks and foods. The book has been tested to the target audience and obtain a positive response to its content.

Key words: children, education, healthy snacks, interactive book

1. PENDAHULUAN

Jajanan anak memegang peranan dalam memberikan asupan energi dan gizi pada anak. Aktivitas anak yang masih begitu tinggi memerlukan asupan energi yang banyak, sehingga asupan energi dapat ditopang dari jajanan anak. Komalasari (1991) menyatakan, jajanan anak menyumbang 36% kebutuhan energi dan 30% protein (BPOM, 2006). Dengan demikian, jenis jajanan yang dipilih berpengaruh pada asupan gizi dan kesehatan anak. Akan tetapi, saat ini tidak semua jajanan yang dijual adalah jajanan yang sehat dan bergizi bagi anak.

Berdasarkan survei Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) tahun 2005, diketahui bahwa sekitar 40% jajanan anak tidak memenuhi syarat kesehatan (BPOM, 2006). Sementara itu, berdasarkan pengujian dari 10.429 sampel PJAS yang diambil dari seluruh Indonesia, diketahui 76,18% PJAS Memenuhi Syarat (MS), sedangkan 23,82% Tidak Memenuhi Syarat (TMS) (InfoDATIN, 2015).

Kasus kesehatan akibat jajanan yang berbahaya telah banyak terjadi. Data dari BPOM menunjukkan penyakit akibat makanan (*food-borne disease*) telah membunuh sekitar dua juta orang per tahun. Berdasarkan data Kejadian Luar Biasa (KLB) keracunan pangan yang dihimpun oleh Direktorat Surveilans dan Penyuluhan Keamanan Pangan (SPKP) BPOM pada tahun 2005, menunjukkan bahwa dari 184 jumlah kejadian keracunan pangan, 33 kejadian berasal dari pangan jajanan. Dilihat dari tempat kejadian, sebesar 20.11% kasus terjadi di lingkungan sekolah.

Menanggapi hal ini, pihak sekolah telah membuat beberapa kebijakan khusus. Beberapa sekolah tidak memiliki kantin dan mengharuskan para siswanya untuk membawa bekal. Guru-guru pun telah dihimbau untuk terus mengingatkan tentang perilaku jajan sehat di sela-sela kegiatan

mengajar. Kebijakan tersebut telah diterapkan di beberapa sekolah di Kota Salatiga.

Akan tetapi, ternyata upaya-upaya tersebut masih belum cukup membuat perubahan. Berdasarkan pengamatan, masih banyak ditemui siswa yang jajan sembarangan. Peran orang tua siswa dalam hal ini juga masih belum banyak membantu dikarenakan terbatasnya kontrol mereka terhadap perilaku jajan anaknya. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara yang dapat digunakan untuk mengedukasi anak dengan lebih baik dan menimbulkan kesadaran mereka secara mandiri.

Mengedukasi anak, berarti harus menyesuaikan dengan tahap kembang kognitif mereka. Anak pada usia 6-9 tahun sudah mampu untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan beberapa objek dan mempertimbangkan hubungan timbal balik di antaranya (Santrock, 2011). Dengan kemampuan klasifikasi yang dimiliki, artinya anak sudah mampu untuk melakukan pengelompokan kategori jajanan sehat dengan yang tidak sehat.

Meskipun demikian, permasalahan yang sering timbul adalah sulitnya menjelaskan kepada anak apa dan bagaimana perilaku jajan yang sehat. Menurut teori Kerucut Pengalaman Edgare Dale, pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan secara verbal (Indriana, 2011). Menggunakan media bantu dapat lebih efektif meningkatkan pengetahuan (Hamida, 2012). Maka dari itu, diperlukan suatu media yang dapat membantu guru maupun orang tua dalam menjelaskan tentang perilaku jajan yang sehat. Media yang bisa digunakan bagi anak salah satunya adalah buku. Buku adalah salah satu media populer yang disukai anak (Hurlock, 1978).

Buku interaktif adalah satu dari sekian banyak jenis buku yang ada. Kelebihan buku

interaktif terdapat pada sisi interaktivitas dalam penyajian konten buku yang dibuat dengan menggunakan teknik tertentu. Metode interaktif pada buku dapat lebih menarik minat anak, mempermudah pemahaman, serta menambah jangka ingatan anak (Aprillia, 2017). Media buku interaktif dapat diterapkan dan sesuai untuk anak-anak (Wiliyanto, 2013).

Melihat dari potensi yang dimiliki buku interaktif sebagai media edukasi untuk anak, maka buku interaktif dapat digunakan sebagai suatu media untuk menjelaskan tentang jajan sehat untuk anak usia 6-9 tahun di Salatiga. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak akan perilaku jajan yang sehat dengan lebih baik. Perancangan buku interaktif ini akan menggunakan interaktif model campuran dengan teknik *lift the flap*, *pull tab*, *game*, *rotary*, dan *participation*.

2. PELAKSANAAN

- a. Lokasi dan Waktu Penelitian
Penelitian ini dilakukan di SD yang ada dalam wilayah Kota Salatiga. Dilaksanakan pada bulan Januari hingga Mei 2018.
- b. Populasi dan Sampel
Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas 1 sampai 3 SD di Kota Salatiga yang berusia 6 sampai 9 tahun. Sampel yang diambil untuk pengambilan data adalah dari 10 SD. Sampel untuk pengujian dari 5 anak yang berusia antara 6 sampai 9 tahun yang bersekolah di 5 SD berbeda.

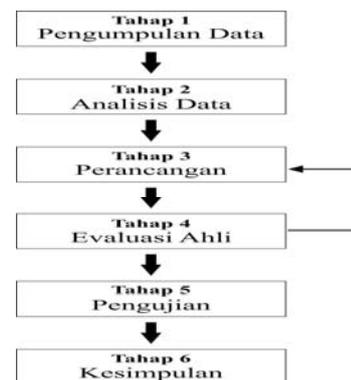
3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang dapat digunakan untuk masalah penelitian yang tidak mempunyai tolok ukur pasti, data bersifat deskriptif, kompleks dan membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam dari data yang nampak (Sugiyono, 2013). Karena data yang bersifat deskriptif, maka metode penelitian yang dipakai adalah metode deskriptif. Metode deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik itu fenomena alamiah maupun buatan manusia (Sukmadinata,

2010). Guna mengetahui lebih dalam dan spesifik mengenai suatu fenomena dan interaksi-interaksi didalamnya, maka penelitian ini memakai pendekatan studi kasus.

a. Metode perancangan

Perancangan penelitian ini menggunakan metode *cyclic strategy* (strategi berputar). Strategi berputar memiliki prinsip yaitu suatu tahap dapat dimulai setelah tahap sebelumnya diselesaikan, namun terdapat satu tahap yang perlu diulang kembali untuk menampung umpan balik sebelum tahap berikutnya dilanjutkan (Sarwono, 2007). Rangkaian tahap ini berlangsung sebagai suatu siklus hingga mendapat kesimpulan yang dianggap paling valid. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Tahap pertama adalah tahap pengumpulan data. Bertujuan untuk mengetahui keadaan jajan di lingkungan dalam maupun sekitar SD dan perilaku jajan anak SD di Salatiga dan tanggapan orang tua maupun pihak sekolah. Data didapat dari data primer dan data sekunder.

Pengumpulan data primer dilakukan lewat observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan secara acak di 10 SD di Salatiga baik sekolah negeri maupun swasta. Variabel tetap yang diberlakukan dalam pemilihan sampel adalah SD yang memiliki kantin di dalam sekolah dan adanya penjaja jajan di lingkungan luar dekat sekolah.

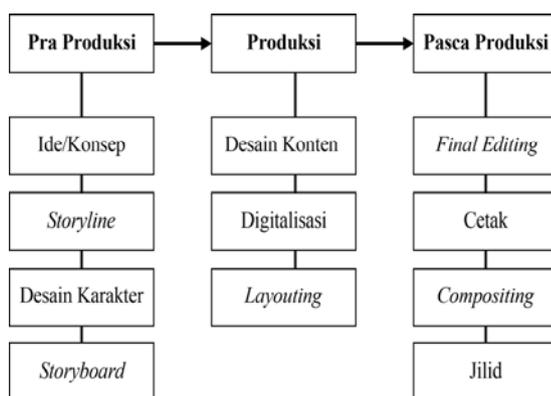
Observasi dilakukan secara partisipatif dan pasif. Wawancara dilakukan dengan pihak sekolah dari dua SD, yaitu dengan guru SD Negeri 12, Bapak Wagimin dan dengan kepala

sekolah SD Fx. Xaverius Marsudirini 78 yaitu Sr. M. Vianney, OSF. Wawancara kedua dilakukan kepada lima orang tua siswa. Wawancara ketiga dilakukan dengan Ibu R. L. N. K. Retno Triandhini M. Si. selaku Kepala Program Studi Ilmu Gizi di Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW).

Selanjutnya, pengambilan data melalui studi dokumentasi didapat dari penelaahan hasil dokumentasi-dokumentasi yang telah dikumpulkan selama observasi di lapangan. Sementara itu, dokumen dan referensi yang didapat dari jurnal-jurnal, penelitian, maupun buku pedoman terkait dijadikan sebagai sumber data sekunder.

Tahap kedua, analisis data. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Pada model analisis ini, data yang telah terkumpul direduksi untuk mendapatkan data yang relevan dengan fokus masalah yang diteliti. Data yang telah tersaji kemudian diuji kevalidannya lewat teknik triangulasi data.

Tahap ketiga, perancangan buku interaktif. Pada tahap ini terdapat beberapa tahapan lagi dalam proses desainnya. Tahapan tersebut dapat dilihat dalam bagan pada gambar nomor 2.



Gambar 2. Bagan metode perancangan

b. Tahap perancangan

Pada tahap pra produksi dilakukan penyusunan ide atau konsep utama mengenai materi pokok yang akan disampaikan, bentuk dan cara menyampaikannya. Konsep yang dirancang untuk desain buku meliputi ukuran, bentuk,

desain warna, desain gambar dan tipografi yang disesuaikan dengan *target audience*. Selanjutnya adalah proses pembuatan *storyline* untuk cerita dalam buku. Berfungsi untuk menentukan plot cerita yang akan ditulis. Kemudian tahap berikutnya adalah perancangan desain karakter yang akan dipakai dalam buku. Pada tahap ini ditentukan berapa jumlah karakter yang akan dimasukkan dalam cerita dan bagaimana tampilan visualnya serta sifat-sifat yang dimiliki sang karakter. Tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* untuk alur cerita yang telah dibuat. *Storyboard* dibuat untuk menentukan berapa banyak panel gambar yang diperlukan untuk ilustrasi cerita.

Tahap berikutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi diawali dengan desain konten. Pada tahap ini, dibuatlah secara detail semua komponen yang dibutuhkan dalam buku. Mulai dari komponen untuk ilustrasi cerita hingga untuk mekanis teknik interaktif yang dipakai dalam buku. Setelah itu, masuk pada tahap digitalisasi. Tahap ini mengubah rancangan sketsa kasar ke dalam bentuk digital. Selanjutnya, adalah tahap *layouting*. Semua komponen konten buku ditata sedemikian rupa per halaman agar nyaman dilihat dan dibaca.

Tahap terakhir perancangan yaitu pasca produksi, diawali dengan tahap *final editing*. Pada tahap ini, dilakukan pengecekan ulang terhadap semua komponen yang telah didesain dan disusun. Setelah itu, masuk pada tahap cetak. Selesai proses cetak, semua komponen yang telah tercetak disusun dan dirakit pada tahap *compositing*. Tahap ini berfokus pada perakitan komponen interaktif dalam buku. Setelah semua bagian interaktif selesai dikerjakan, maka buku siap untuk masuk pada tahap penjilidan. Buku dijilid menggunakan sampul *hard cover*.

Setelah buku selesai dirancang, penelitian masuk pada tahap keempat, yaitu evaluasi ahli. Pada tahap ini, hasil perancangan buku diujikan ke beberapa ahli untuk dievaluasi sesuai bidang ilmu yang berkenaan dengan buku interaktif yang dibuat. Evaluasi dilakukan kepada desainer grafis, ahli gizi, pakar bahasa dan pakar pendidikan.

Tahap kelima adalah pengujian. Pada tahap pengujian, hasil buku diujikan kepada *target audience*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa kondisi jajanan anak di Salatiga saat ini masih ada yang tidak memenuhi syarat jajanan sehat. Perilaku jajan anak SD pun menunjukkan masih banyak yang jajan sembarangan. Perilaku tersebut dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut seperti peraturan sekolah yang masih membolehkan jajan di luar sekolah, karena lingkungan pergaulan, karena pengawasan orang tua yang terbatas dan kurangnya pengetahuan mereka akan bahaya dari jajan sembarangan.

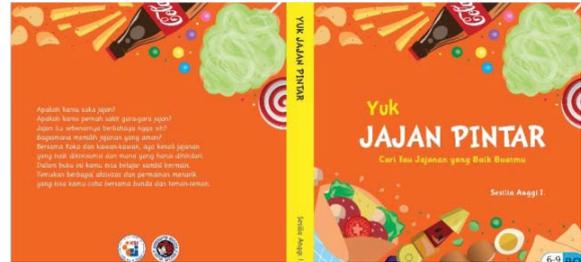
Berbagai upaya untuk mengedukasi anak tentang jajan sehat telah dilakukan oleh pihak sekolah, orang tua, maupun Dinas Kesehatan lewat Puskesmas yang melakukan kunjungan berkala ke sekolah-sekolah. Akan tetapi, upaya tersebut dirasa masih belum cukup. Kurangnya media untuk menjelaskan materi jajan sehat menjadi salah satu faktor kurang efektifnya proses edukasi pada anak.

Desain buku interaktif

Menanggapi data yang telah didapat, maka buku interaktif yang dibuat disesuaikan untuk menjawab permasalahan yang ada tersebut. Hasil perancangan adalah buku yang berjudul “Yuk Jajan Pintar”. Judul tersebut mengandung pesan ajakan untuk anak agar pandai dalam memilih jajanan. Pesan tersebut kemudian diperjelas dengan tambahan kalimat *tagline* di bawah judul, yaitu “Cari Tau Jajanan yang Baik Buatmu” yang menyatakan jajanan yang dimaksud adalah jajanan yang baik bagi tubuh.

Buku yang dibuat berbentuk persegi berukuran 20cm × 20cm. Cover buku diisi dengan ilustrasi dua tipe jajanan yaitu jajanan yang sehat dan yang tidak sehat untuk menyiratkan konten buku yang membahas tentang jajanan sehat dan tidak sehat. Diharapkan dengan menampilkan ilustrasi jajanan yang sering ditemui, anak akan lebih mudah tertarik dan menjadi penasaran

dengan isi buku. Desain cover buku dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Cover depan dan cover belakang

Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain minimalis dan ceria. Gaya minimalis dipilih agar tampilan bisa lebih terfokus ke pesan utama yang ditampilkan. Sedangkan, kesan ceria diperlukan untuk menarik perhatian *target audience*. Kesan ceria didapat dari pemilihan warna yang cerah dan berwarna-warni. Menyesuaikan dengan *target audience*, maka tipografi yang digunakan adalah yang memiliki kesan ramah dan tidak kaku. Buku ini memakai tiga jenis *fontype*, yaitu *Doctor Soos Bold*, *Rabbit on the Moon* dan *Sassoon Primary Std*.

Materi dalam buku disajikan lewat bentuk cerita yang dibuat berdasarkan aktivitas sehari-hari anak SD. Hal tersebut bertujuan agar materi dapat disesuaikan dengan contoh kasus yang kerap mereka temui dalam keseharian mereka. Ada lima karakter yang dipakai dalam cerita, yaitu Bunda, Ibu Guru, Kiki, Koko dan Bubu. Bunda sebagai ibu dari Kiki dan Koko. Ibu Guru sebagai guru kelas dari Kiki, Koko, dan Bubu di sekolah. Kiki dan Koko adalah saudara kandung, sedangkan Bubu adalah teman sekelas Koko.

Pemilihan karakter-karakter tersebut menggambarkan relasi yang ditemui dalam keseharian anak SD, yaitu relasi antara anak dengan orang tua, guru, dan dengan teman sebaya. Melalui karakter-karakter tersebut, hendak menunjukkan bahwa pengetahuan tentang jajan sehat merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua, pendidik di sekolah, dan lingkungan sekitar anak. Desain visual karakter dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Perancangan karakter

Guna menambah daya tarik buku serta menstimulasi daya imajinasi dan logika anak, maka dipilihlah beberapa teknik interaktif untuk digunakan dalam buku. Selain menambah daya tarik, teknik interaktif juga berfungsi untuk memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan lewat bahasa verbal kepada anak-anak. Teknik interaktif yang digunakan adalah interaktif *lift the flap*, *pull tab*, *game*, *rotary*, dan *participation*. Buku interaktif *lift a flap*, *pull tab*, dan *rotary* dipilih karena mampu menghadirkan kesan kejutan kepada pembaca dengan konten yang akan terungkap sesaat setelah interaktif dijalankan. Konsep interaktif *participation* dipilih karena selain memberi penjelasan kepada pembaca, terdapat aksi pendukung berupa pemberian instruksi untuk mempraktekkan materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Konsep interaktif *games* dipilih karena anak-anak sangat menyukai permainan, sehingga konsep ini dapat menjadi salah satu cara menarik perhatian anak. Berikut bagian interaktif yang terdapat dalam buku.



Gambar 5. Teknik interaktif dalam buku

Materi buku

Sesuai dengan data yang telah didapat, buku ini berisi materi seputar makanan dan jajanan sehat untuk anak. Dalam buku ini, materi dibagi ke dalam dua bab bahasan. Pada bab pertama dikenalkan tentang makanan bergizi lewat konsep Pedoman Gizi Seimbang (PGS). Pengenalan tentang makanan bergizi diberikan di awal materi karena salah satu ciri mendasar jajanan sehat adalah bergizi bagi tubuh. Oleh karena itu, dalam bab ini anak dijelaskan alasan mengapa makanan bergizi penting bagi tubuh dan kesehatan mereka. Dalam akhir bab, diberikan lembar aktivitas berupa tabel capaian konsumsi kelompok makanan bergizi dalam kurun waktu seminggu. Dengan adanya tabel ini, diharapkan anak termotivasi untuk mau rutin mengkonsumsi kelompok makanan bergizi.

Bab kedua pada buku berisi materi tentang jajanan sehat dan aman. Pada awal bab anak diajak untuk mengetahui bahaya jajanan sembarangan. Materi bahaya jajanan sembarangan disajikan lewat cerita singkat dengan konsep *alternative ending*. Anak dibebaskan untuk menentukan langkah apa yang akan diambil seandainya mereka diajak jajanan sembarangan. Terdapat dua pilihan tanggapan, pilihan pertama yaitu menolak ajakan jajanan, sedangkan pilihan kedua memilih ikut jajanan. Pada pilihan kedua ditampilkan akibat dari jajanan secara sembarangan lewat sang karakter yang diceritakan menjadi sakit setelah jajanan. Hal ini bertujuan untuk memberi kesadaran kepada anak lewat pendekatan psikologis dan konsep sebab akibat. Selanjutnya, anak diajarkan untuk dapat membedakan jajanan sehat dengan yang tidak sehat lewat ciri-ciri fisiknya. Ciri fisik dipilih karena anak dapat lebih mudah mengamati dan menemui contoh-contohnya dalam keseharian mereka. Contoh konten materi dalam buku dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Contoh konten materi buku

Evaluasi Ahli

Buku hasil perancangan kemudian dievaluasi ke beberapa ahli. Evaluasi pertama diujikan kepada desainer grafis dan penulis buku anak, Bapak Djoko Hartanto. Materi evaluasi berkaitan dengan kesesuaian ilustrasi dengan alur cerita dan kesesuaian aspek desain lainnya. Hasil evaluasi yang didapatkan adalah bahwa sebagian besar gambar ilustrasi sudah sesuai cerita dan dapat memvisualisasikan materi yang ada dengan baik.

Selanjutnya, evaluasi kedua diujikan kepada Ibu R. L. N. K. Retno Triandhini M. Si., selaku Dosen Ilmu Gizi FIK UKSW, untuk mengetahui ketepatan informasi konten buku. Hasil evaluasi menyatakan bahwa konten sudah tepat dan sesuai untuk mengedukasi anak umur 6-9 tahun mengenai jajan sehat. Materi sudah runtut disertai ilustrasi dan penjelasan yang memudahkan anak memahami materi yang dimaksud. Materi verbal sudah dijelaskan dengan tepat dan jelas, serta materi visual digambarkan dengan baik.

Evaluasi ketiga diujikan kepada Dosen Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UKSW, Ibu Eunice W. Setyaningtyas, S. Pd., M. Pd. Materi yang dievaluasi yaitu dari aspek bahasa dan penyusunan konten. Berdasarkan hasil evaluasi, dinyatakan bahwa pemilihan

kata dan penyusunan kalimat sudah lugas dan jelas sehingga anak tidak kesulitan memahami isinya. Konten materi sudah tersampaikan dengan baik dan runtut, mudah dimengerti dengan adanya gambar dan permainan interaktif. Secara keseluruhan, desain buku dapat menarik keingintahuan anak untuk membaca buku dan memudahkan pemahaman materi.

Berikutnya, evaluasi keempat diujikan kepada dosen Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari Program Studi PGSD FKIP UKSW, yaitu Bapak Gamaliel Septian A, S. Pd., M. Pd. Evaluasi meliputi aspek pemaparan materi dilihat dari konten pelajaran IPA terutama yang menyangkut tentang makanan sehat untuk anak SD. Hasil pengujian menyatakan bahwa secara keseluruhan konten materi sesuai untuk diberikan kepada anak usia 6-9 tahun (kelas 1-3 SD).

Berdasarkan hasil evaluasi dari keempat ahli, didapatkan beberapa saran untuk membenahi beberapa bagian dari buku baik dari segi desain maupun konten materi. Oleh karena itu, buku kembali masuk ke proses perancangan untuk diperbaiki supaya hasil perancangan yang selanjutnya dapat diajukan ke tahap pengujian.

Pengujian

Setelah diperbaiki buku kemudian diujikan ke *target audience*. Pengujian dilakukan pada lima pasang orang tua dan anaknya yang berumur antara 6-9 tahun. Fokus pengujian adalah pada kesesuaian buku interaktif sebagai media edukasi jajan sehat, daya tarik buku, kejelasan materi, dan tingkat kephahaman materi. Pengujian dilakukan lewat metode wawancara mendalam dengan orang tua dan tanya jawab singkat dengan anak.

Hasil wawancara dengan orang tua menyatakan bahwa buku interaktif tersebut sangat membantu dalam menjelaskan tentang makanan sehat dan bagaimana memilih jajanan yang sehat kepada anak mereka. Buku tersebut juga dapat memunculkan minat anak untuk belajar tentang jajanan sehat. Sementara itu, dari hasil tanya jawab dengan kelima anak, semuanya menyatakan bahwa mereka bisa memahami materi yang dijelaskan dalam buku tentang makanan dan jajanan sehat. Buku menarik untuk dibaca dan permainan interaktif di dalamnya menarik untuk dimainkan.

5. KESIMPULAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media buku interaktif dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan dan menjelaskan tentang edukasi jajan sehat pada anak usia 6-9 tahun dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

b. Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya memperdetail kembali beberapa materi yang masih bisa dikembangkan lagi beberapa contoh kasusnya. Selain itu contoh kasus bisa dikembangkan sesuai kasus-kasus baru yang telah terjadi.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Alfid Tri, dkk. 2012. Pengaruh *peer group support* terhadap perilaku jajan sehat siswa kelas 5 SDN Ajung 2 Kalisat Jember. journal.unair.ac.id/download-fulpa/pers-Alfid%20Tri%20A.doc. tanggal akses pada 16 Oktober 2016.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM). 2006. Keamanan pangan jajanan anak sekolah(PJAS).<http://www.pom.go.id/mobile/index.php/view/berita/146/KEAMANAN-PANGAN-JAJANAN-ANAK-SEKOLAH--PJAS-.html>. tanggal akses pada 16 Oktober 2016.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM). 2017. Laporan tahunan 2016 badan POM.<http://www.pom.go.id/ppid/2016/kelengkapan/laptah2016.pdf>. tanggal akses pada 8 Oktober 2017.
- Direktorat Bina Gizi Kementerian Kesehatan RI. 2011. Pedoman keamanan pangan di sekolah dasar. <http://gizi.depkes.go.id/download/Pedoman%20Gizi/Panduan%20keamanan%20pangan%2025%20Januari%202012.pdf>. tanggal akses pada 16 Oktober 2016.
- Hamida, Khairuna, dkk. 2012. Penyuluhan gizi dengan media komik untuk meningkatkan pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 8:67-73,http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/kemas/2261. tanggal akses pada 16 Oktober 2016.
- Hevi Mavidayanti, Mardiyana. 2016. Kebijakan sekolah dalam pemilihan makanan jajanan pada anak sekolah dasar. *Journal of Health Education*.<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jhealthedu/>. Tanggal akses pada 8 Oktober 2017.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Alih bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah Zarkasih. *Perkembangan Anak*, jilid 1, edisi 6. Jakarta: Erlangga.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Liulianto, Fanny Aprillia. 2017. Perancangan buku interaktif pengenalan camilan dan jajanan lokal khas Samarinda untuk anak usia 6-12 tahun. Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. Skripsi
- Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI (InfoDATIN). 2015. Situasi pangan jajanan anak sekolah. <http://www.depkes.go.id/folder/view/01/structure-publikasi-pusdatin-info-datin.html>. tanggal akses pada 8 Oktober 2016.
- Santrock, John W. 2009., Alih bahasa Verawaty Pakpahan dan Wahyu Anugraheni. *Masa Perkembangan Anak*, jilid 2, edisi 11. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarwono, Jonathan, Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiliyanto, Fanny, dkk. 2013. Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di indonesia bagi anak 7-12 tahun. Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. Skripsi