

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Konsep Jajanan Sehat

1. Definisi Jajanan

Menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO), makanan ringan adalah makanan yang disiapkan dan dijual oleh pedagang atau penjual di jalan atau tempat umum lainnya dan dikonsumsi di tempat atau tanpa penyiapan atau pengolahan lebih lanjut. Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/Menkes/SK/VII/2017, Jajanan ringan adalah makanan dan minuman yang diolah di tempat penjualan dan dijual sebagai makanan siap saji. Pelayanan publik, tidak termasuk jasa yang disediakan oleh jasa katering, restoran, pub dan hotel. Jajanan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kontribusi lebih lanjut terhadap penyediaan gizi, terutama penyediaan energi (10).

Jajanan yang aman adalah aspek paling penting dalam siklus kehidupan untuk meningkatkan kesehatan. Zat-zat yang diperlukan ada untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mencapai tubuh yang sehat. Oleh karena itu, diperlukan pasokan makanan yang baik untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas yang mendukung kehidupan. Terkait pangan, keamanan pangan diartikan sebagai keadaan dan usaha yang dilakukan untuk menghindari makanan dari kemungkinan kontaminasi biologi, kimia, serta benda-benda lain yang dapat mengganggu, merugikan, dan membahayakan kesehatan (11).

Makanan jajanan sangat penting bagi anak-anak usia sekolah untuk memberikan asupan energi dan zat gizi lainnya (12). Jajanan dan minuman yang dikonsumsi oleh anak-anak di sekolah, seperti minuman, makanan, dan cemilan, dapat menyebabkan keracunan dan masalah pencernaan, dan jika berlangsung lama, dapat menyebabkan status gizi yang buruk dan menurunkan prestasi mereka. Jajanan yang tidak terjamin kesehatannya biasanya dikonsumsi saat istirahat atau pulang sekolah (13).

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Jajanan

Pemilihan makanan jajanan adalah ekspresi perilaku. Faktor intern dan ekstern termasuk faktor yang mempengaruhi perilaku. Faktor yang mempengaruhi pilihan makanan terbagi menjadi tiga kelompok: faktor terkait makanan, faktor personal yang berkaitan dengan pilihan makanan, dan faktor sosial ekonomi. Pengetahuan merupakan faktor intern yang mempengaruhi pemilihan makanan jajanan. Pengetahuan ini terutama mencakup pengetahuan tentang gizi, kecerdasan, persepsi, emosi, dan motivasi eksternal. Pengetahuan dan pendidikan merupakan komponen tidak langsung yang mempengaruhi perilaku seseorang. Pengetahuan yang diperoleh seseorang tidak terpengaruh oleh tingkat pendidikan yang mereka miliki. Pendidikan yang memadai dan pengetahuan gizi yang baik akan membantu Anda menjadi kebiasaan dan penggunaan bahan makanan yang sehat. Jika ibu mengetahui tentang nutrisi, mereka akan lebih mampu memilih dan memberi makan anaknya dengan lebih baik. Peran orang tua, terutama ibu, adalah membantu anak-anak mereka memilih makanan jajanan yang cukup banyak (13).

Mengetahui Hurlock dan Fitri 2012, kebiasaan anak dalam mengonsumsi jajanan dipengaruhi oleh teman sebaya, dengan pengaruh yang semakin meningkat jika anak ingin diterima dalam kelompok tertentu. Uang saku adalah faktor yang dapat memengaruhi pilihan anak dalam jajanan, dan jumlah uang yang dimiliki seseorang dapat memengaruhi apa yang mereka konsumsi. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Nurkasa *et al.* (2021) yang menunjukkan bahwa jumlah uang saku berpengaruh terhadap kebiasaan makan jajanan dikalangan anak sekolah. Sikap anak terhadap gizi jajanan serta keberadaan teman sebaya dapat berdampak pada kebiasaan mereka dalam mengonsumsi jajanan; dampak ini semakin besar bila anak memiliki keinginan kuat untuk diterima dalam kelompok tertentu (14).

Pengaruh media massa sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. Anak cenderung meniru apa yang ada disekitarnya, terutama dalam keluarga. Media massa berperan penting dalam membentuk perilaku jajan anak karena dari media ini, anak memperoleh informasi tentang perilaku jajan yang baik atau buruk di kantin sekolah dan lingkungan akademis. Tingkat sosial ekonomi yang lebih tinggi, ditambah dengan pengetahuan gizi yang baik dalam keluarga, memungkinkan orang tua untuk membimbing anak-anak mereka dalam memilih jajanan yang tepat (15).

Faktor lainnya yaitu kebiasaan membawa bekal adalah hal yang memengaruhi kebiasaan anak dalam membeli jajanan di sekolah. Memiliki kebiasaan membawa bekal makanan saat bersekolah memberikan berbagai keuntungan, seperti mencegah rasa lapar dan kebiasaan jajan. Ini juga

melindungi anak dari risiko jajanan yang tidak sehat dan tidak aman (16).

Untuk memberikan variasi pada bentuk dan warna, sering kali para penjual makanan menambahkan Bahan Tambahan Pangan (BTP) untuk meningkatkan penampilan makanan yang disukai oleh anak-anak. Beberapa bahan tambahan tersebut meliputi pewarna untuk meningkatkan daya tarik visual, pengental untuk memberi tekstur pada makanan, penyedap untuk memperkuat rasa makanan, dan pemanis untuk menambah rasa pada makanan (17).

3. Bahaya Tentang Jajanan Tidak Sehat

Saat ini, jajanan, terutama di sekolah dasar, biasanya terdiri dari makanan cepat saji yang mengandung banyak bahan tambahan seperti pengawet, perasa, pewarna, dan pemanis (5P), dan kurang nutrisi (17). Jika hal ini tidak ditangani, pasti akan berdampak negatif pada kesehatan Siswa/i dalam jangka pendek dan pada proses pertumbuhan dan perkembangan mereka dalam jangka panjang. Makanan berat di kantin adalah nasi goreng dan bakso. Makanan ringan dalam kemasan dan gorengan juga tersedia. Minuman ringan dalam kemasan dijual. Keamanan pangan makanan dan minuman yang dijual di kantin belum pernah diuji untuk mencegah kontaminasi bakteri atau bahan kimia. Siswa/i di sekolah dibantu oleh kantin sekolah, terutama anak-anak usia sekolah dasar (7-12 tahun), yang merupakan masa pertumbuhan penting (18).

Jajanan tidak sehat dan berbahaya dapat berasal dari bahan yang tercemar, metode pengolahan dan penyimpanan yang tidak bersih, atau cara penyajian dan kemasan yang kurang tepat. Kantin di sekolah memiliki peran penting dalam menyajikan makanan yang bergizi dan aman bagi Siswa/i serta anggota sekolah lainnya. Keberadaan kantin memiliki kontribusi besar dalam menumbuhkan

budaya makan yang sehat karena kantin merupakan penyedia utama makanan di sekolah, dan kebiasaan mengonsumsi makanan sehat untuk anak-anak dapat dimulai di lingkungan sekolah. Kurangnya pemahaman menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak terus mengonsumsi jajanan ringan yang tidak sehat. Meskipun makanan tersebut mengandung bahan-bahan tambahan yang bisa bersifat karsiogenik bagi tubuh(19). Pengawasan yang dilakukan oleh Badan POM menunjukkan bahwa sekitar 40% - 44% jajanan anak sekolah tidak memenuhi standar. Standar keamanan pangan disebabkan oleh pemakaian bahan berbahaya yang dilarang untuk makanan, seperti formalin, boraks, dan zat pewarna (20)

4. Jenis-jenis Jajanan Sehat dan Tidak Sehat

a. Jenis Jajanan Sehat

Pertumbuhan sektor makanan dan minuman cepat berkembang di era modern ini. Beragam jenis makanan dan minuman dapat ditemukan dengan mudah di toko, restoran, dan pasar tradisional (21). Akibatnya, semakin banyak individu yang mencari pilihan makanan sehat tanpa aditif. Salah satu contoh pilihan makanan sehat adalah camilan sehat, yaitu makanan yang dibuat dari bahan-bahan alami dan tidak mengandung zat tambahan berbahaya bagi kesehatan. Beberapa contoh camilan sehat saat ini meliputi susu, potongan buah, agar-agar buah, donat kentang, dan lain-lain (22).

b. Jenis Jajanan Tidak Sehat

Anak sekolah adalah anak-anak yang berusia antara 7-12 tahun dan mengalami pertumbuhan yang cepat, yang memerlukan nutrisi untuk mendukung pertumbuhan mereka. Pada usia ini, mereka memiliki nafsu

makan yang tinggi. Ini menyebabkan lebih banyak orang membeli jajanan disekitar sekolah. Namun, jajanan sekolah seringkali tidak sehat atau bergizi. Selain itu, jajanan sekolah masih mengandung zat berbahaya (23).

Selain itu, jajanan tersebut dikemas dengan cara yang tidak bersih. Produsen sengaja menambahkan bahan berbahaya seperti pewarna, pemanis buatan, dan pengawet ke dalam makanan untuk membuatnya menarik dan enak sehingga tidak tertarik anak-anak. Jika anak-anak mengonsumsinya secara berlebihan dan terus-menerus, hal ini dapat menyebabkan tubuh mereka mengumpulkan zat karsinogenik. Prevalensi anak yang memiliki kebiasaan mengonsumsi jajanan tidak sehat mencapai 78% atau lebih, terutama pada anak usia sekolah dasar. Jajanan yang biasa dibeli anak-anak adalah berbagai jajanan yang banyak dijual oleh pedagang kaki lima, seperti gorengan, bakso bakar, dan berbagai minuman berwarna cerah yang mengandung pewarna (24).

B. Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Tindakan seseorang dipengaruhi sebagian besar oleh pengetahuan mereka. Pengetahuan didefinisikan sebagai informasi yang diperoleh seseorang tentang sesuatu melalui indera yang dimilikinya, seperti mata, hidung, telinga, dan beberapa lainnya. Intensitas persepsi terhadap objek memengaruhi waktu yang diperlukan untuk mendapatkan pengetahuan ini dan jumlah waktu yang diperlukan untuk mendapatkan pengetahuan tersebut. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran dan indera penglihatan (25).

Menurut Notoatmodjo, faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

a. Faktor Pendidikan

Semakin besar pengetahuan yang dimiliki seseorang, semakin gampang bagi mereka untuk mendapatkan informasi mengenai objek serta hal-hal yang berhubungan dengan pengetahuan itu. Sumber pengetahuan sering kali berasal dari informasi yang disampaikan oleh orang tua, guru, dan media. Pendidikan memiliki hubungan yang dekat dengan pengetahuan. Pendidikan adalah salah satu dari 11 kebutuhan fundamental manusia dan sangat vital untuk pertumbuhan individu. Tingkat pendidikan yang lebih tinggi memungkinkan seseorang untuk lebih mudah dalam mendapatkan dan mengasah pengetahuan dan keterampilan.

b. Faktor Pekerjaan

Pekerjaan seseorang sangat memengaruhi proses mengakses informasi yang dibutuhkan.

c. Faktor Pengalaman

Pengalaman mempengaruhi pengetahuan. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, maka semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya mengenai hal tersebut. Kuesioner dan wawancara dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan responden dan topik penelitian.

d. Keyakinan

Keyakinan yang dimiliki oleh individu umumnya dapat diwariskan dari

generasi ke generasi dan tidak dapat dibuktikan secara langsung. Pikiran positif maupun negatif dapat berdampak pada pemahaman seseorang.

e. Sosial Budaya

Tradisi dan kebiasaan dalam keluarga dapat mempengaruhi pemahaman, pandangan dan sikap individu terhadap berbagai hal

C. Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap adalah keputusan perilaku yang berkaitan dengan kognisi, kepribadian, dan motivasi, dan terdiri dari tiga komponen yang saling mendukung: kognitif, afektif, dan proaktif, yang bereaksi positif atau negatif terhadap objek tertentu dan mewakili motivasi psikologis untuk bertindak. Menurut Robbins & Judge, sikap adalah pernyataan evaluatif mengenai orang, objek, dan kejadian, baik yang menggembirakan maupun yang kurang menggembirakan. Hal ini menunjukkan cara seseorang memandang sesuatu dan definisi sikap juga dikemukakan oleh Azwar. Sikap ini merupakan reaksi atau tanggapan yang dilakukan seseorang terhadap suatu objek, yang mengakibatkan orang tersebut bertindak tertentu. Meskipun terdapat pengertian mengenai sikap, tetapi bisa dipastikan bahwa dalam berbagai perspektif tentang sikap selalu ada beberapa elemen yang cukup konsisten berkaitan dengan kategori, aspek, dan tingkat sikap. Secara umum, terdapat 3 tipe sikap yang dimiliki manusia (26):

- a. *Kognitif*, yang berhubungan dengan apa yang dikuasai, mengenai pemahaman tentang suatu benda
- b. *Afektif*, yang sering kali dikenal sebagai elemen emosional, (merujuk pada perasaan individu terhadap suatu benda).

c. *Psikomotorik* tau konatif, yakni perilaku (*behavioral*) yaitu kecenderungan berperilaku.

D. Promosi Kesehatan

1. Definisi Promosi Kesehatan

Pada dasarnya, Promosi kesehatan merupakan kegiatan atau usaha untuk menginformasikan isu kesehatan kepada masyarakat, kelompok, atau individu dengan harapan bahwa informasi tersebut dapat membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kesehatan. Diharapkan bahwa pengetahuan ini akan berpengaruh pada tindakan mereka. Dengan kata lain, melalui promosi kesehatan diharapkan terjadi perubahan perilaku pada terget yang dituju. Selain itu, promosi kesehatan juga melibatkan serangkaian masukan dan keluaran. Berbagai faktor mempengaruhi proses pendidikan kesehatan dalam mencapai tujuan promosi, yaitu modifikasi perilaku. Selain faktor masukan, faktor metode, materi atau pesan, dan pendidik atau petugas yang melakukan promosi (25).

2. Tujuan Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan bertujuan untuk menciptakan kondisi di mana individu dan komunitas dapat mencapai kesehatan optimal melalui peningkatan kesadaran, perubahan perilaku, dukungan lingkungan, pemberdayaan komunitas, pengurangan ketidaksetaraan, dan pergeseran fokus layanan kesehatan ke arah pencegahan dan promosi. Upaya promosi kesehatan memerlukan pendekatan multifaset dan kolaboratif untuk mencapai hasil yang berkelanjutan dan berdampak luas.

a. Meningkatkan Kesadaran dan Pengetahuan Kesehatan

Edukasi Kesehatan: Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan, termasuk gaya hidup sehat, pencegahan penyakit, dan manajemen kesehatan. Literasi Kesehatan: Meningkatkan kemampuan individu untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi kesehatan untuk membuat keputusan yang tepat.

b. Mengubah Perilaku Kesehatan

Promosi Gaya Hidup Sehat: Mendorong perubahan perilaku yang mendukung kesehatan, seperti berhenti merokok, mengurangi konsumsi alkohol, makan makanan sehat, dan berolahraga secara teratur. Pencegahan Penyakit: Mengurangi prevalensi faktor resiko yang terkait dengan penyakit kronis seperti obesitas, diabetes, penyakit jantung, dan kanker melalui intervensi berbasis perilaku.

c. Menciptakan Lingkungan yang Mendukung Kesehatan

Kebijakan Publik yang Sehat: Mengadvokasi dan mengembangkan kebijakan Publik yang mendukung kesehatan, seperti regulasi makanan dan minuman, pengendalian tembakau, dan keamanan lingkungan kerja. Lingkungan Fisik yang Sehat: Meningkatkan akses ke fasilitas kesehatan, ruang terbuka hijau, dan infrastruktur yang mendukung aktivitas fisik.

d. Menguatkan Kapasitas dan Kemampuan Masyarakat

Pemberdayaan Komunitas: Memberdayakan komunitas untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah kesehatan mereka sendiri melalui partisipasi aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan program kesehatan. Pengembangan Keterampilan: Meningkatkan keterampilan individu dalam mengelola kesehatan mereka sendiri melalui pelatihan dan dukungan.

e. Meningkatkan Kesejahteraan Sosial dan Ekonomi

Pengurangan Ketidaksetaraan Kesehatan: Mengatasi determinan sosial kesehatan yang berkontribusi pada ketidaksetaraan kesehatan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan kondisi ekonomi. Dukungan Sosial: Meningkatkan dukungan sosial dan jaringan komunitas untuk membantu individu mengatasi tantangan kesehatan dan meningkatkan kesejahteraan mental.

f. Mereorientasi Layanan Kesehatan

Pendekatan Preventif: Mengalihkan fokus dari pengobatan penyakit ke pencegahan penyakit dan promosi kesehatan melalui intervensi primer, sekunder, dan tersier. Kolaborasi Antar Sektor: Meningkatkan kolaborasi antara sektor kesehatan dengan sektor lain seperti pendidikan, lingkungan, dan transportasi untuk menciptakan pendekatan holistik terhadap kesehatan.

E. Anak Usia Sekolah

1. Definisi Anak Usia Sekolah

Anak-anak berusia 6-12 tahun disebut anak usia sekolah. Kesehatan anak sekolah tidak sesuai dengan pengertian umum tentang kesehatan. Anak-anak pada usia ini lebih memprioritaskan aktivitas karena mereka telah memilih kekuatan fisik. Anak itu menjadi konsisten dalam penampilan dan pertumbuhannya (27).

Anak-anak usia sekolah biasanya banyak bermain, yang menguras banyak tenaga. Akibatnya, ada ketidakseimbangan antara energi yang masuk dan

keluar. Akibatnya, tubuh anak menjadi lebih kurus. Untuk mengatasinya, harus mengontrol waktu bermain anak sehingga mereka memiliki cukup waktu untuk bersantai. Banyak jajan menyebabkan kurang nafsu makan. Untuk meningkatkannya, obat nafsu makan dapat diberikan dalam dosis yang disarankan. Makanan jajanan yang kurang bergizi dan kurang terjaga kebersihan akan berbahaya bagi kesehatan (28).

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah wadah dari pesan yang sumbernya ingin sampaikan kepada sasaran atau penerimanya. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah mencapai proses pembelajaran. Istilah "media" berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", dan "pengantar" (29).

Sebelum membahas lebih jauh tentang media pembelajaran, penting untuk memahami definisi media secara keseluruhan. Kata "media", dalam bentuk tunggalnya, berasal dari bahasa Latin dan berarti "antara" atau "perantara", yang berarti sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan orang yang menerimanya. Media didefinisikan oleh Heinrich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2008: 6). Misalnya, media cetak, suara, video, visual, objek, dan individu (30).

Media pembelajaran adalah bagian penting dari sistem pembelajaran karena berfungsi sebagai proses komunikasi dalam sistem. 22 Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk memanfaatkan keuntungan dari media tersebut dan mengurangi tantangan dan kesulitan yang muncul selama proses

pembelajaran (31).

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kerangka kerja konseptual dalam hal penyelidikan dan pemahaman (32). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai, yang menyatakan bahwa keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Siswa/i. Media membantu guru mengkomunikasikan pesan dengan cara yang tepat dan menghindari kesalahan (33).

Menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek *psikologis* pada Siswa/i Hamalik, seperti menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar. Apabila media pembelajaran digunakan untuk individu atau kelompok orang, mereka dapat melakukan tiga tujuan utama: mendorong minat dan tindakan, menyediakan informasi, dan memberikan instruksi (34). Empat fungsi media pembelajaran diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi maksudnya media mampu menarik dan mengarahkan perhatian Siswa/i untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan melalui media visual yang ditampilkan. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan Siswa/i ketika membaca teks bergambar karena gambar atau lambang visual dapat mengunggah 24 emosi dan sikap Siswa/i. Fungsi kognitif maksudnya media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Fungsi

kompensatoris maksudnya media dapat membantu mengakomodasi Siswa/i yang lemah dan lambat dalam menerima maupun memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal (35).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat yang dapat menarik perhatian Siswa/i dan menumbuhkan keinginan mereka untuk belajar. Media juga dapat membantu Siswa/i mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indera manusia, menyamakan pengalaman dan persepsi antar Siswa/i, dan memberikan instruksi kepada Siswa/i.

3. Pengertian Video Pembelajaran

Media video animasi adalah jenis media pembelajaran yang memiliki elemen gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah film atau video. Memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa, dan mereka memiliki lebih banyak pilihan. Dengan menggunakan video animasi, Pembelajaran dikelas dapat menjadi menyenangkan, kreatif, dan menarik. Ini akan membuat peserta didik lebih bersemangat, membuat mereka menyimak pelajaran dengan baik, dan membuat pelajaran mudah dipahami (36).

Menurut Husni, "video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara lainnya." Media animasi, menurut Johari dkk, adalah pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi, serta berubah bentuk dan warna.

4. Sejarah Video Pembelajaran

Animasi telah mengalami perkembangan besar sepanjang sejarahnya, dimulai pada awal abad ke-20 saat film tanpa suara menjadi populer. Penggunaan suara dan tampilan serta penggunaan teknologi kontemporer merupakan bagian dari kemajuan konten animasi. Animasi telah berkembang menjadi jenis seni yang luas dan dapat ditemukan dalam berbagai jenis media, seperti film, televisi, video game, dan konten internet. Animasi telah menghasilkan karakter-karakter terkenal dari masa kanak-kanak seperti Tom & Jerry, Snow White, dan Mickey Mouse. Ini terus berkembang seiring kemajuan teknologi dan bakat seniman, menjadikannya salah satu jenis seni hiburan yang menarik dan menarik untuk anak-anak dan keluarga. Tidak ada batasan untuk gaya penggambaran atau gaya yang dapat digunakan dalam animasi, sama seperti seni murni yang didasarkan pada kreativitas seniman. Ini dapat dilihat dari sejarahnya, dari kartun (tradisional) hingga digital (modern), dari animasi dua dimensi hingga animasi tiga dimensi (37).

5. Unsur-unsur Video Pembelajaran

a. Teks

Teks terdiri dari unit bahasa yang digunakan. Tidak tergantung pada panjang kalimat, unit bahasa adalah unit gramatikal seperti klausa atau kalimat. Teks kadang-kadang disebut sebagai "super-kalimat", yang merupakan unit gramatikal yang lebih panjang dari pada kalimat yang saling berhubungan. Teks terdiri dari beberapa kalimat, yang membedakannya dari definisi kalimat tunggal. Teks juga dianggap sebagai unit semantik, yaitu unit bahasa yang terkait dengan cara maknanya dibentuk. Oleh karena itu, teks tersebut dalam kenyataannya berhubungan dengan klausa, yaitu unit bahasa

yang terdiri dari subjek dan predikat, dan setelah diberi intonasi terakhir akan menjadi kalimat (38).

b. Gambar (Image)

Gambar memiliki kemampuan untuk menguraikan dan menampilkan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa gambar dapat menyampaikan seribu kata, tetapi itu hanya berlaku ketika kita dapat melihat gambar yang kita inginkan. Selain itu, gambar dapat berfungsi sebagai ikon, menampilkan berbagai pilihan yang dapat dipilih saat digabungkan dengan teks. Selain itu, gambar dapat muncul secara keseluruhan di layar, menggantikan teks, tetapi tetap memiliki beberapa bagian yang berfungsi sebagai pemicu, yang jika diklik akan menampilkan objek atau peristiwa multimedia lainnya (39).

c. Suara (*Audio*)

Suyanto, menyatakan bahwa suara (audio) berasal dari perubahan tekanan udara yang menjangkau gendang telinga manusia. Banyak format audio, seperti *Waveform Audio*, Format DAT, Format MIDI, Audio CD, dan MP3 (39).

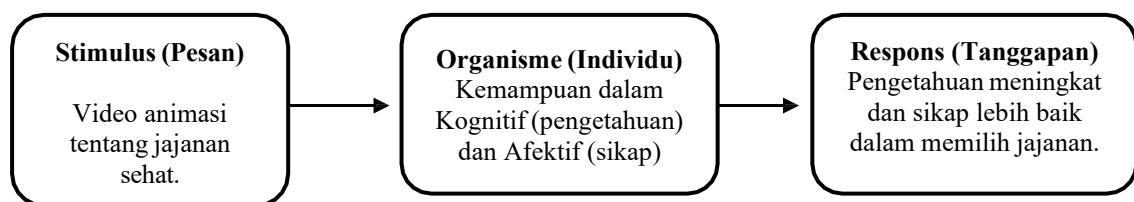
d. Vedio Animasi

Software komputer yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti melakukan ilustrasi komputer dan mengubah gambar antara satu gambar ke gambar berikutnya untuk membentuk gabungan yang utuh, adalah awal penggunaan animasi computer (40)

G. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah hasil dari tinjauan literatur yang mencakup konsep teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan (42). Menurut buku ilmu komunikasi *Teori Stimulus- Organism-Respons* (S-O-R) mengatakan bahwa efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus. Oleh karena itu, seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Teori ini juga menjelaskan bagaimana ilmu komunikasi memengaruhi pihak penerima. Pengaruh yang terjadi adalah reaksi tertentu.

Stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikasi, mungkin diterima atau mungkin ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikasi. Apabila diterima individu maka akan berhubungan dengan respon yaitu terjadi penambahan pengetahuan. Proses berikutnya komunikasi mengerti. Komunikasi inilah yang akan melanjutkan proses berikutnya setelah komunikasi mengolah dan menerimanya, maka terjadilah kesediaan untuk mengubah perilaku (40)



Bagan 2.1 Kerangka Teori SOR