

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang mengandung materi instruksional yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas materi pembelajaran, sehingga peserta didik terangsang untuk belajar serta mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yakni : 1) media visual, dapat memperlihatkan rupa dan bentuk. Contoh : gambar, foto, sketsa, diagram grafik, poster, peta, dan globe; 2) media dengar berupa radio, tape recorder, lab Bahasa dan CD; 3) *project still* media, dapat berupa slide, ohp; 4) *project motion* media dapat berupa TV, video dan komputer.

Menurut Arsyad (2016) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu : 1) media hasil teknologi

cetak; 2) media hasil teknologi audio-visual; 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; 4) media hasil gabungan teknologi cetak komputer.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau penyampaian materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanisme atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Media cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis media seperti media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan lain-lain. Pengklasifikasian media tersebut dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran buku cerita termasuk dalam media visual.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran agar dapat memperlancar proses interaksi antara guru dan peserta didik. Menurut Indrian (2011), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu: 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar; 2) pembelajaran bisa menjadi lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) waktu pembelajaran dapat dipersingkat dengan menerapkan teori belajar; 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; 7) sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar, diantaranya memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, memberikan kesamaan pengalaman peserta didik serta pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

### **2.1.2 Komik**

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Media komik pun dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan atau khususnya dalam proses pembelajaran, didalamnya berisi proses transformasi nilai yang tentu harus ada konsep komunikasi, dan komik termasuk media komunikasi. Tujuan dari komunikasi yang ditawarkan komik dalam pembelajaran di kelas disesuaikan dengan isi atau materi pembelajaran dari satuan kurikulum yang sudah ditentukan.

Berdasarkan uraian tersebut, media komik merupakan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar dengan alur dan materi tertentu untuk membantu tenaga pendidik agar antusias dan minat peserta didik meningkat.

1. Jenis-jenis komik menurut Arjuna (2012) sebagai berikut:

a. Komik karikatur

Komik karikatur biasanya hanya berupa satu tampilan saja, dimana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/ karikatur ini berjenis humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Bisa dilihat pada surat kabar maupun majalah yang menampilkan gambar kartun/ karikatur dari sosok tokoh tertentu.

b. Komik Strip

Komik Strip (*Strip comics*) adalah sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik Strip ditulis dan digambar oleh seorang kartunis, dan diterbitkan secara teratur (biasanya harian atau mingguan) di surat kabar dan di internet. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/ banyol atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.

c. Buku Komik

Rangkaian gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku Komik (*Comic Book*) ini sering disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam Buku Komik berisikan 32

halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, dimana didalamnya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Menurut Wuriyanto (2009), komik memiliki lima kelebihan dalam pembelajaran, yaitu: a) komik dapat memotifasi siswa selama proses belajar mengajar; b) komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran; c) komik bersifat permanen; d) komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca; e) komik adalah bagian dari budaya populer.

Menurut Wuriyanto (2009), komik memiliki tiga kekurangan yaitu: a) komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi; b) penyampaian materi pelajaran melalui media komik terlalu sederhana; c) penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual.

### 2.1.3 Makanan Jajanan

Makanan jajanan merupakan salah satu jenis makanan yang sangat dikenal dan umum di masyarakat, terutama anak sekolah dasar. Makanan jajanan menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO) didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang atau penjaja di jalan-jalan dan tempat keramaian umum lainnya yang dikonsumsi di tempat atau konsumsi tanpa proses persiapan dan proses pengolahan lebih lanjut (FAO,2012). Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor

942/Menkes/SK/VII/2003, makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh penjaja makanan di tempat penjualan dan disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum selain disajikan jasa boga, rumah makan atau restoran dan hotel. Makanan jajanan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kontribusi tambahan untuk kecukupan gizi, khususnya energi.

#### 1. Jenis-Jenis Makanan Jajanan:

Jenis-jenis makanan jajanan menurut Direktorat Bina Gizi (2011), yaitu:

- a. Makanan utama yang disiapkan dirumah terlebih dahulu atau disiapkan ditempat penjualan seperti gado-gado, nasi uduk, siomay, bakso, mi ayam, lontong sayur, dan lain-lain.
- b. Makanan cemilan yaitu makanan yang dikonsumsi diantara dua waktu makan. Makanan cemilan terdiri dari makanan cemilan basah dan makanan cemilan kering. Contoh makanan cemilan kering adalah keripik, biskuit, kue kering, dan lain-lain.

Jenis makanan yang disukai anak-anak adalah makanan yang mempunyai rasa manis, enak, dan warna warni serta bertekstur lembut. Jenis makanan seperti coklat, permen, jeli, biskuit, makanan ringan (*snack*) merupakan produk favorit bagi sebagian anak-anak (Nuraini, 2007).

#### 2. Makanan Jajanan Yang Aman

Makanan jajanan yang aman adalah makanan jajanan yang tidak mengandung bahaya keamanan pangan yang terdiri dari cemaran biologis atau kimiawi. Makanan aman harus terjamin higienis dan sanitasinya selama penanganan

makanan, dimulai dari persiapan, pembuatan, hingga penyajian makanan. Hal ini bertujuan untuk menghindari infeksi penyakit. Makanan yang tidak aman atau makanan yang menggunakan pewarna, pemanis, penambah cita rasa, dan peningkat tekstur dapat membuat imunitas tubuh seseorang menurun (Direktorat Bina Gizi, 2011).

### 3. Sumber atau Penyebab Makanan Tidak Aman

Direktorat Bina Gizi (2011) menyebutkan sumber atau penyebab pangan tidak aman dapat berasal dari 3 cemaran, yaitu:

#### a. Cemaran Fisik

Cemaran fisik dapat berupa rambut yang berasal dari pembuat makanan yang tidak menggunakan penutup kepala saat bekerja, potongan kayu, potongan tubuh serangga, pasir, batu, dan lainnya. Cemaran fisik dapat mencemari makanan pada proses pemilihan, penyimpanan, persiapan, pemasakan bahan pangan, pengemasan, dan pendistribusian makanan matang serta pada saat makanan dikonsumsi.

#### b. Cemaran Kimia

Cemaran kimia dapat berasal dari lingkungan yang tercemar limbah industri, radiasi, serta penyalahgunaan bahan berbahaya yang dilarang untuk pangan. Contoh bahan pangan berbahaya formalin, rhodamin, dan boraks. Cemaran lingkungan juga berasal dari bahan alami yang terdapat dalam bahan pangan itu sendiri.

c. Cemaran biologis

Cemaran biologis umumnya disebabkan oleh rendahnya kebersihan dan sanitasi. Contoh cemaran biologis yang umumnya mencemari makanan seperti: 1) salmonella pada unggas. Salmonella dapat ditularkan pada kulit telur yang kotor; 2) e.coli 0157-H7 pada sayur mentah. Kontaminasi dapat bersal dari kotoran hewan maupun pupuk kandang yang digunakan saat penanaman sayur.

4. Bahan tambahan pangan

Menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia No.722/Menkes/Per/XI/1999, yang telah diperbarui dengan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 033 tahun 2012 tentang Bahan Tambahan Pangan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut: a) BTP tidak dimasukan untuk dikonsumsi secara langsung dan /atau tidak diperlakukan sebagai bahan baku pangan; b) BTP dapat mempunyai atau tidak mempunyai nilai gizi, yang sengaja ditambahkan kedalam pangan untuk tujuan teknologi pada pembuatan, pengolahan, perlakuan, pengepakan, pengemasan, penyimpanan dan atau pengangkutan pangan untuk menghasilkan atau diharapkan suatu komponen atau mempengaruhi sifat pangan tersebut, baik secara langsung atau tidak langsung; c) BTP tidak termasuk cemaran atau bahan yang ditambahkan kedalam pangan untuk mempertahankan atau meningkatkan nilai gizi.

Bahan tambahan pangan yang digunakan dalam pangan terdiri atas beberapa golongan sebagai berikut: a) pewarna; b) pengawet; c) pemanis; d) pengembang; e) penguat rasa.

Pewarna adalah bahantambahan pangan berupa pewarna alami dan pewarna sintesis yang ditambahkan atau diaplikasikan pada pangan, mampu memberi atau memperbaiki warna. Pewarna alami adalah pewarna yang dibuat melalui proses eksatasi , isolasi, atau sintesis parsial dari tumbuhan, hewan, mineral, atau sumber alami lain, termasuk pewarna identik alami. Pewarna sintesis adalah pewarna yang diperoleh secara sintesis kimiawi.

Pengawet adalah bahan tambahan pangan untuk mencegah atau menghambat fermentasi, pengasaman, penguraian, dan perusak lainnya terhadap pangan yang disebabkan mikroorganismenya.

Pemanis adalah bahan tambahan pangan berupa pemanis alami dan pemanis buatan yang memberikan rasa manis pada produk pangan . Ada dua jenis pemanis yaitu pemanis alami dan pemanis buatan. Pemanis alami adalah pemanis yang dapat ditemukan dalam bahan alam meskipun prosesnya secara sintetik ataupun fermentasi. Pemanis buatan adalah pemanis yang diproses secara kimiawi, dan senyawa tersebut tidak terdapat di alam.

Pengembang adalah bahan tambahan pangan berupa senyawa tunggal atau campuran untuk melepaskan gas sehingga meningkatkan volume adonan.

Penguat rasa adalah bahan tambahan pangan untuk memperkuat atau memodifikasi rasa atau aroma yang telah ada dalam bahan pangan tanpa memberika rasa atau aroma baru.

Bahan bahan yang dilarang sebagai BTP menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 033 tahun 2012 adalah sebagai berikut: Asam borat dan senyawanya, asam salisilat dan garamnya, Dietilbirokarbonat, Dulsin, Formalin, Kalium bromate, Kalium klorat, Kloramfenikol, Minyak Nabati yang dibrinomasi, Nitroforazon, Dulkamara, Kokain, Nitrobenzene, Sinamil antranilat, Dihidrosofal, Biji tonka, Minyak Kalamus, dan Minyak tansi.

#### 5. Makanan sehat

Makan sehat adalah makan yang mengandung gizi yang seimbang, mengandung serat dan zat-zat yang diperlukan tubuh untuk proses tumbuh kembang, menu makana sehat seharusnya kaya akan unsur gizi seimbang. Sehat dalam pengetian, bahan makan dapat memenuhi jenis dan jumlah zat gizi yang sesuai dengan kebutuhan tubuh. Zat gizi yang harus ada dalam bahan makan agar tubuh sehat, meliputi golongan protein, lemak, dan karbohidrat yang disebut gizi mkro; serta vitamin dan mineral yang disebut gizi mikro (Wikanata, 2010).

Definisi makanan yang sehat adalah makanan yang tidak mengandung bahan yang dapat merugikan mahluk hidup yang mengkonsumsinya. Tujuan diketahuinya bahan bahaya bahan tambahan makanan agar kita waspada pada makanan yang akan dikonsumsi (Ratnani, 2009). Makanan sehat adalah

makanan yang mengandung zat yang diperlukan oleh tubuh berupa zat gizi yang harus ada dalam bahan makanan agar tubuh sehat, dan tidak mengandung bahan yang dapat merugikan makhluk hidup yang mengkonsumsinya.

#### 2.1.4 Karakteristik Peserta Didik

Menurut Piaget anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun). Rentang usia ini anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek situasi lain secara refleksi dan memandang unsur-unsur secara serentak.
2. Anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret.
3. Anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi serta tingkatannya.
4. Anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat.

## 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Lia Herlina	2018	<i>Pengembangan Komik Berbasis Pro-Lingkungan Pada Materi Daur Air dan Peristiwa Alam Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V di Sekitar Rawa Pening Kabupaten Semarang</i>	Pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik pro lingkungan. Produk ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran dengan kriteria valid.
Safriana	2012	<i>Perilaku Memilih Jajanan Pada Siswa Sekolah Dasar di SDN Garot Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar</i>	Hasil penelitian yang telah dilakukan sebagian besar responden memiliki pengetahuan yang baik dalam memahami jenis dari kandungan gizi makanan jajanan yang dikonsumsi.
Diana Lela Novita Sari	2016	<i>Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora</i>	Hasil pengembangan komik cerita anak dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran melalui narasi agar pemahaman siswa mengenai menulis narasi semakin luas.
Ari Sutono	2019	<i>Pengembangan Pop-Up Book Food Chemistry For Kids</i>	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media Pop-up Book Food Chemistry for Kids sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran keamanan dan mutu pangan.
Nurul Rizqiah	2009	<i>Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP</i>	Hasil analisis komik cerita anak terhadap guru dan siswa, karakteristik media komik cerita anak yang dibutuhkan siswa kelas VII SMP adalah media komik cerita anak yang memiliki bentuk dan isi yang menarik bagi siswa.
Alfiatus Syafa'ah	2014	<i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar/Komik Materi Pokok Konsep Pembagian Dengan Pendekatan Inquiry Siswa Kelas III SDN Jatimulyo II Malang</i>	Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar atau komik dikembangkan melalui berbagai macam proses penelitian dan didasarkan pada kebutuhan belajar yang perlu diperbaharui setiap waktu. Pendekatan inquiry keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis cerita bergambar atau komik dapat dimaksimalkan.
Andika Eka Putra	2009	<i>Gambaran Kebiasaan Jajan Siswa di Sekolah</i>	Makanan jajanan banyak dibeli siswa yang tidak membawa bekal makanan ke sekolah. Sebagian besar makanan

---

jajanan yang dijual berisiko tinggi mengandung bahaya. Siswa pernah sakit setelah mengonsumsi makanan jajanan.

---

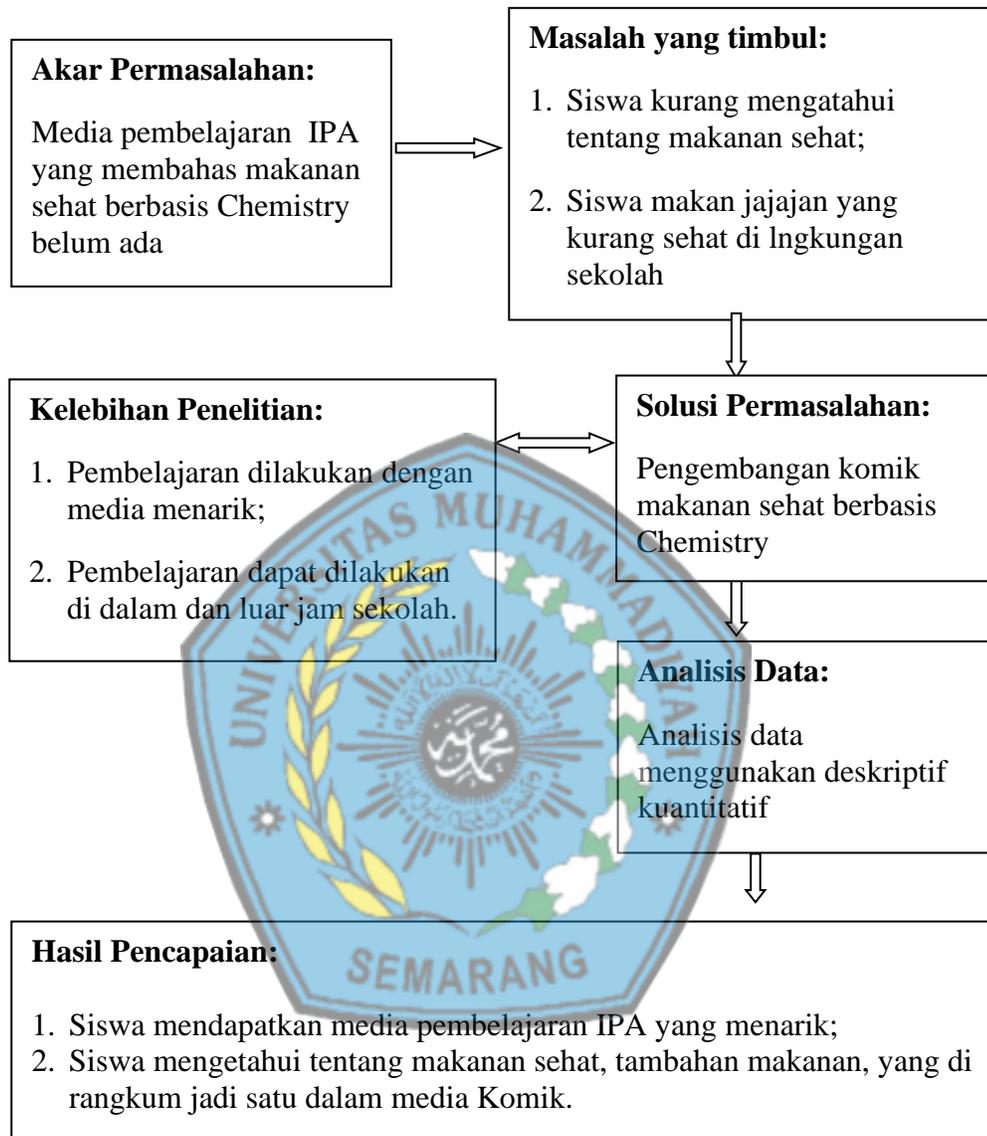
### 1.3 Kerangka Berpikir

Memperingati Hari Keamanan Pangan Sedunia (*World Food Safety Day*) pada 7 Juni, kasus keracunan makanan menjadi salah satu yang mendapat perhatian khusus. Ini karena keracunan makanan juga mendera negara-negara lain di dunia. Sesuai keterangan rilis yang diterima *Health Liputan6.com*, ditulis Sabtu (8/6/2019), data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mencatat, sekitar 600 juta kasus penyakit yang disebabkan oleh makanan terjadi setiap tahun di seluruh dunia.

Hal tersebut dikenal dengan penyakit bawaan makanan. Penyakit ini ditularkan melalui makanan atau WHO menyebutnya dengan penyakit bawaan pangan (*Food Borne Diseases*) yang menular atau keracunan yang disebabkan oleh mikroba atau agen yang masuk ke dalam badan melalui makanan yang dikonsumsi. Bentuk penyakit bawaan makanan ini salah satunya keracunan makanan. Indonesia juga terus menghadapi kasus keracunan makanan.

Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan mengenai jajanan yang ada di lingkungan sekolah. Kejadian ini diperparah dengan belum adanya media pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar tentang makanan jajanan sehat. Mengatasi permasalahan yang terjadi, dibutuhkan media pembelajaran mengenai jajanan di lingkungan sekolah yang menarik, sehingga dibutuhkan pengembangan pembelajaran berbentuk komik mengenai makanan sehat berbasis Chemistry.





Gambar 2.3 kerangka Berfikir