

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

Kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan seorang peneliti merupakan pengertian dari telaah pustaka. Adanya telaah pustaka guna mengetahui apakah penelitian tersebut pernah dilakukan atau belum. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang pernah dilakukan berkaitan atau memiliki topik yang sama dengan apa yang akan diteliti. Topik pembahasan pada penelitian sebelumnya membahas tentang kurangnya konsumsi sayur buah pada anak. Metode yang digunakan dalam pendidikan kesehatan ialah permainan ular tangga. Telaah pustaka yang dilakukan dengan cara menelaah informasi atau bahan ajar yang sudah ditemukan peneliti terdahulu yang berhubungan dengan peningkatan konsumsi sayur buah. Pengembangan media permainan ular tangga menjadi alat pendukung dalam pendidikan kesehatan pada anak. Hasil penyelusuran penyusun selama ini, ditemukan beberapa karya ilmiah dan bentuk skripsi maupun jurnal menggunakan topik pembahasan yang sama. Berikut adalah karya ilmiah terdahulu yang berkaitan.

Penelitian yang menjadi referensi dilakukan oleh Irene Ayu Indira (2015), Hasil penelitian tersebut menunjukkan ketidaksesuaian jumlah konsumsi sayur buah pada anak dengan standar rekomendasi Kemenkes. Perilaku konsumsi sayur buah pada anak tergantung pada ibu dalam mengenalkan dan menyediakan sayur buah. Manfaat pada penelitian ini

mengarah pada kesehatan anak, pertumbuhan dan perkembangan anak yang mana pada manfaat ini sesuai topik yang akan diambil oleh penulis. Penelitian yang menjadi referensi selanjutnya Tri Sakti Wijayanti (2021), Hasil penelitian yang menjadi referensi tersebut secara signifikan permainan edukasi dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai sayur buah namun tidak dalam konsumsi buah. Pengambilan data dilakukan untuk mengetahui asupan gizi secara rinci pada sasaran. Penelitian yang diuraikan diatas terdapat perbedaan dengan variabel yang digunakan oleh peneliti dan penulis.

B. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Kesehatan

Menurut Notoadmojo pendidikan mempunyai definisi yang bertujuan untuk memerangi kebodohan, yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berusaha atau bekerja, sehingga dapat meningkatkan pendapatan. Dalam pendidikan kita mampu meningkatkan kemampuan dalam memelihara dan meningkatkan kesehatannya.

Pendidikan kesehatan adalah penerapan pendidikan dalam bidang kesehatan. Hasil yang diharapkan adalah perilaku kesehatan dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan yang kondusif (7).

a. Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan ada tiga tingkatan (Green, L 1980 dalam Subaris 2016) yaitu: pernyataan tentang apa yang akan dicapai dalam waktu tertentu berhubungan dengan status kesehatan.

- 1) Deskripsi perilaku yang akan dicapai dalam mengatasi masalah kesehatan.
- 2) Pembelajaran yang harus mencapai perilaku kesehatan yang diinginkan.
- 3) Pengetahuan dan sikap merupakan hubungan tujuan perilaku.

b. Sasaran Pendidikan Kesehatan

Sasaran pendidikan kesehatan dibagi 3 dimensi yaitu pendidikan kesehatan individu, kelompok, dan masyarakat luas (Sari, 2013). Sasaran pendidikan dibagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Sasaran Primer yaitu segala upaya pendidikan atau promosi kesehatan yang langsung diberikan kepada masyarakat.
- 2) Sasaran Sekunder yaitu sasaran yang lebih fokus diberikan pada tokoh masyarakat dengan harapan dapat memberikan pendidikan kesehatan kepada masyarakat secara lebih luas.
- 3) Sasaran Tersier yaitu sasaran yang lebih fokus pada pembuat kebijakan dalam tingkat daerah maupun pusat yang memiliki tujuan ini diharapkan dapat berdampak kepada perilaku kelompok sasaran sekunder maupun primer.

2. Konsep Anak Usia Prasekolah

a. Pengertian Prasekolah

Anak prasekolah adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Usia 4-6 tahun di Indonesia biasanya mengikuti program Taman Kanak-kanak. Pada periode ini psikososial dan kognitif pada anak mengalami perkembangan (8)

b. Perkembangan Psikososial

Menurut Erikson, pada usia ini anak berada tahap inisiatif dan kesalahan. Erikson mengatakan mengistilahkan sebagai “inisatif melawan rasa bersalah”. Pada usia ini normalnya menguasai rasa otonomi dan mempunyai untuk menguasai rasa inisiatif. Pada periode ini anak prasekolah adalah seorang pembelajar yang memiliki antusiasme, energik dan imajinasi yang tinggi. Pada hubungan ini lebih mengarah pada interaksi sosial dalam hubungan berperan terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia interaksi sosial dan hubungan berperan dalam perkembangan dan pertumbuhan manusia (9).

c. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget bahwa kecerdasan anak berubah sesuai dengan pertumbuhan anak. Perkembangan ini bukan hanya pengetahuan namun juga membangun dan mengembangkan mental. Pada usia ini menurut teori ini masuk kedalam Tahap Pra-operasional. Pada tahap ini anak berpikir tidak bisa menggunakan mengubah, menggabungkan atau memisahkan ide dan pikiran. Proses dalam perkembangan kognitif ialah pemecahan masalah, mengingat dan pengambilan keputusan.

d. Perkembangan Anak

Proses yang membimbing anak pada perkembangan kepribadian sosial sehingga mampu bertanggung jawab menjadi anggota masyarakat. Lingkungan sosial anak berada, keluarga , teman , guru dan masyarakat merupakan lingkungan yang sangat memengaruhi dalam perkembangan anak usia sekolah (9).

e. Tugas Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Pada usia ini mereka disebut masa kanak-kanak awal. Periode ini dihitung sejak anak mulai bergerak sampai mereka masuk sekolah. Fokus terhadap pertumbuhan anak yaitu perkembangan fisik dan kepribadian pada anak. Pada usia prasekolah perkembangan motorik berlangsung terus menerus. Anak membutuhkan hubungan sosial yang lebih luas sehingga dalam membentuk konsep dalam diri (9).

3. Konsep Sayur Buah

a. Pengertian Sayur dan Buah

Sayuran adalah sumber mineral dan zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh manusia. Makanan yang terdiri dari bagian tumbuhan seperti batang, bunga dan daun. Bagian tumbuhan dapat dijadikan sebagai bahan makanan mulai dari daun, batang, bunga, buah muda (8).

Buah adalah sebagai pelengkap zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh. Buah merupakan santapan terakhir saat selesai makan atau kapan saja. Kandungan dalam sayur buah ialah sumber vitamin, mineral dan serat. Vitamin dan mineral yang terkandung dalam sayur dan buah sebagai antioksidan bagi tubuh. Karbohidrat juga terkandung dalam sayur dan buah, seperti wortel dan kentang saur tidak hanya itu buah juga menyediakan lemak jenuh seperti alpukat dan buah merah (10).

b. Manfaat sayur buah

Konsumsi sayur buah sangat bermanfaat bagi tubuh kita. Sayur mempunyai kaya akan manfaat. Alasan konsumsi sayur buah sangat penting

bagi tubuh (11):

- 1) Kandungan vitamin, mineral, zat gizi lainnya yang dibutuhkan oleh tubuh manusia sudah berada pada kandungan sayur buah. Kurang dalam konsumsi sayur buah maka teridentifikasi kebutuhan gizi vitamin C dan A sangat kurang. Sehingga bisa dikatakan bahwa sayur buah adalah sumber makanan yang baik dan sehat bagi tubuh.
- 2) Sayur buah mengandung enzim aktif yang dapat mempercepat reaksi-reaksi kimia dalam tubuh. Kandungan tersebut dapat dijadikan sebagai antioksidan. Sehingga sebagai peningkatan fungsi kekebalan tubuh.

c. Pola konsumsi sayur buah

Beberapa faktor yang mempengaruhi masyarakat dalam pola konsumsi sayur buah. Anak sekolah mendapat pengaruh lingkungan luar seperti guru dan teman serta adanya pengaruh media Faktor- faktor yang berpengaruh positif dan negatif pada konsumsi sayur buah berasal dari ketersediaan sayur dan buah, kebiasaan konsumsi sayur dan buah, ekonomi , pendidikan orang tua, dan media sosial. Anjuran dalam konsumsi sayur dan buah yaitu 67 gram sedangkan sayur 107 gram, lebih besar dari pada konsumsi buah (5).

d. Kebutuhan sayur dan buah

Mengonsumsi sayur dan buah merupakan salah satu syarat dalam memenuhi gizi seimbang. Sayur dan buah harus dikonsumsi setiap harinya. Menurut Permenkes No.41 kebutuhan sayur dan buah setiap harinya, sebanyak 3-4 porsi atau 300-400 gram sayur dan 2-3 atau 200-300 gram buah setiap harinya (3).

Menurut anjuran WHO konsumsi sayur dan buah untuk perilaku hidup sehat sejumlah 400 gram. Terdiri dari 250 gram sayur (setara 2 porsi atau 2 gelas sayur setelah masak dan ditiriskan) dan 150 gram buah (setara 3 buah pisang atau 1 irisan papaya ukuran sedang atau 3 buah jeruk ukuran sedang. Mengandung serat yang tinggi, vitamin dan mineral yang terkandung dalam sayur dan buah sangat penting dalam pertumbuhan dan pemeliharaan tubuh.

Pada kenyataannya anak jarang sekali makan sayur , karena anak tidak mau makan serta tidak ada paksaan dari orang tua. Perilaku konsumsi sayur dan buah pada anak dipengaruhi oleh ketersediaan dirumah serta variasi olahan sayuran dan buah. Perilaku pembiasaan konsumsi sayur dan buah ini harus sesuai porsi kebutuhan sayur dan buah setiap harinya sesuai anjuran WHO (12).

4. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Menurut Notoadmojo (2014) menjelaskan bahwa hasil tahu seseorang atau hasil pengindraan seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (hidung, mata, telinga dan sebagainya. Menurut Piaget menyatakan dikatakan pengetahuan tidak hanya interaksi langsung dengan kenyataan tetapi juga harus ada pemikiran tentang perubahan.

b. Membangun pengetahuan anak

Menurut Jamaris (2013) interaksi anak dengan dunia sekitarnya akan membentuk anak berpikir secara logis, yang kemudian berkembang menjadi kesimpulan umum. Menurut Piaget (dalam Suparno, 1997:31) anak-anak

pelan-pelan membentuk skema pengetahuan, pengembangan skema dan mengubah skema. Pengetahuan dibentuk oleh anak itu sendiri yang belajar dari apa yang diajarkan oleh orang tua, guru, ataupun teman sebaya. Penerapan teori Piaget menyatakan proses pembentukan pengetahuan lebih bersifat personal dan individual. Perkembangan pengetahuan pada anak tergantung pada pemikiran masing-masing anak.

c. Cara Mengukur Pengetahuan

Menurut Kholid (13) cara mengukur untuk memperoleh pengetahuan dibagi menjadi dua yaitu :

- 1) Cara tradisional, sebelum ditemukannya metode ilmiah secara sistematis dan logis cara ini digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Cara penemuan dengan cara tradisional yaitu
- 2) Cara coba salah, cara ini sudah dipakai sebelum adanya kebudayaan bahkan sebelum adanya peradaban. Dalam memecahkannya cara ini menggunakan kemungkinan dan jika tidak berhasil maka akan dicoba dengan kemungkinan yang lain.
- 3) Cara kekuasaan atau otoritas, prinsipnya ialah menerima pendapat yang dikemukakan pada orang yang mempunyai aktivitas tanpa diuji atau membuktikan kebenaran terlebih dahulu. Baik berdasarkan penalaran sendiri atau empiris dikarenakan menganggap dan menerima pendapat itu benar.
- 4) Berdasarkan pengalaman pribadi, salah satu cara memperoleh pengetahuan adalah pengalaman. Untuk memecahkan permasalahan bisa

belajar dari pengalaman terdahulu namun tidak semua pengalaman bisa memecahkan masalah. Dikarenakan pengalaman memerlukan berpikir kritis dan logis.

5) Melalui Jalan pikiran, manusia menggunakan jalan pikirannya dalam memperoleh kebenaran pengetahuan baik dalam induksi maupun deduksi. Induksi adalah proses pembuatan kesimpulan melalui pernyataan khusus pada umum. Deduksi adalah proses pembuatan kesimpulan dari pernyataan umum ke khusus.

6) Cara modern atau ilmiah, cara memperoleh pengetahuannya lebih sistematis, logis dan ilmiah. Dalam mengambil kesimpulannya kesimpulan dilakuakn dengan cara pencatatan dan observasi langsung pada semua fakta yang berhubungan dengan penelitian.

d. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Budiman dan Agus (14) faktor yang mempengaruhi pengetahuan ialah :

- 1) Pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seorang dalam mendewasakan diri melalui upaya pengajaran dan pelatihan.
- 2) Informasi atau media adalah informasi yang diperoleh dari pendidikan formal maupun nonformal yang bisa menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan. Berkembangnya teknologi informasi dapat ditemukan secara bebas dan banyak referensi.
- 3) Sosial budaya dan ekonomi adalah Sosial dan ekonomi seseorang

bisa menentukan fasilitas yang ditentukan dalam pendidikan kesehatan. Seseorang yang memiliki sosial budaya yang baik maka akan memiliki pengalaman yang baik namun jika seseorang memiliki sosial budaya yang kurang baik maka akan memiliki pengalaman yang kurang baik.

Kesemuanya itu tergantung dengan tradisi atau budaya masing-masing wilayah.

- 4) Lingkungan adalah pengaruh proses masuknya pengetahuan pada lingkungan individu, sosial, biologis maupun fisik.
- 5) Pengalaman adalah kebenaran pengetahuan yang diperoleh setelah memecahkan masalah pada masa lampau.
- 6) Usia adalah daya tangkap dan pola pikir seseorang yang bertambah matang sesuai bertambahnya umur.

5. Perilaku

a. Pengertian Perilaku

Tindakan dari manusia itu sendiri merupakan perilaku manusia. Perilaku adalah apa yang dikerjakan, baik dapat diamatai secara langsung atau tidak langsung. Perilaku terjadi apabila sesuatu yang diperlukan dapat menimbulkan reaksi yang disebut rangsangan. Menurut Skinner perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (7).

b. Faktor- faktor yang mempengaruhi perilaku

1. Faktor Internal

Kecerdasan, persepsi, motivasi, minat dan emosi merupakan faktor yang

berasal dari diri individu yang berfungsi untuk mengolah pengaruh dari luar. Positive reinforcement penyebab satu perilaku tertentu cenderung untuk diulang kembali.

2. Faktor External

Faktor-faktor yang berada di luar individu berupa objek, orang, kelompok dan hasil-hasil kebudayaan yang menjadi sasaran dalam mewujudkan bentuk perilakunya.

Perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu (15) :

- 1) Faktor Predisposisi
- 2) Faktor Pendukung
- 3) Faktor Pendorong

6. Promosi Kesehatan

a. Pengertian Promkes

Promosi kesehatan adalah program kesehatan yang dirancang untuk membawa perubahan (perbaikan), baik dalam masyarakat itu sendiri, maupun dalam organisasi dan lingkungannya (lingkungan fisik, sosial budaya, politik dan sebagainya (8).

b. Peran Promkes Dalam Kesehatan

Kesehatan merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud faktor fisik dan psikis. Faktor eksternal terdiri dari sosial, budaya masyarakat, lingkungan fisik, politik, ekonomi, pendidikan. Menurut Notoatmodjo dalam (Blum 1974) faktor yang mempengaruhi

kesehatan dikelompokkan menjadi empat yaitu :

- 1) Lingkungan, yang mencakup lingkungan fisik, sosial, budaya, politik, ekonomi, dan sebagainya.
- 2) Perilaku
- 3) Pelayanan kesehatan , dan
- 4) Hereditas (keturunan)

c. Peran promkes dalam perilaku

Promosi kesehatan dalam arti pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok atau masyarakat, sehingga mereka melakukan sesuai apa yang pelaku harapkan.

Batasan ini tersirat unsur-unsur :

- 1) Input adalah sasaran pendidikan (individu, kelompok, masyarakat dan pendidik pelaku pendidikan)
- 2) Proses (upaya yang dipercaya untuk mempengaruhi orang lain)
- 3) Output (melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku).
- 4) Hasil output diharapkan dari suatu promosi kesehatan ialah perilaku kesehatan. Definisi perilaku kesehatan untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan yang kondusif. Perilaku yang sudah atau belum kondusif ini mengandung dimensi antara lain: perubahan perilaku, pembinaan perilaku dan pengembangan perilaku (Notoatmodjo, 2014).

7. Media Promkes

a. Pengertian Media Promkes

Media promosi kesehatan adalah upaya mendukung keberhasilan proses pembelajaran dengan model yang lebih menarik dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif tidak akan membosankan. Media yang digunakan secara baik mampu menghindari salah pengertian, mudah ditangkap, lama diingat, menarik atau memusatkan perhatian kepada pendengar sehingga melakukan apa yang akan dianjurkan (16).

b. Manfaat Media Promkes

Media promkes menurut Notoatmodjo tujuan dari penggunaan media promosi kesehatan adalah (17) :

- 1) Mempermudah dalam penyampaian informasi
- 2) Dapat memperjelas informasi yang disampaikan
- 3) Mempermudah pengertian
- 4) Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistik
- 5) Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistik
- 6) Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan
- 7) Media dapat memperlancar komunikasi

c. Macam Media Promkes

Menurut Septian, dkk media promosi kesehatan dibagi menjadi 3 macam (17) :

- 1) Media Cetak digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan, contohnya seperti booklet, leaflet, rubik dan

poster. Booklet adalah media yang berbentuk buku baik berupa tulisan maupun gambar digunakan sebagai penyampaian pesan kesehatan. Leaflet adalah media yang berbentuk selebaran kertas yang dilipat. Rubrik adalah media yang berbentuk majalah. Poster adalah media yang umumnya ditempel ditempat umum, dan kendaraan umum digunakan yang berisi pesan atau informasi kesehatan.

- 2) Media Elektronik adalah media yang bergerak dinamis, dapat dilihat, didengar dalam penyampaian pesan kesehatan. Beberapa contohnya seperti TV, radio, film, video film, cassette, CD, dan DVD.
- 3) Media luar ruangan yaitu media yang menyampaikan pesan diluar ruangan secara statis, beberapa contohnya seperti papan reklame, spanduk, pameran, banner, dan TV layar lebar. Papan reklame adalah poster dalam ukuran besar yang dapat dilihat secara umum. Spanduk adalah suatu pesan yang berisi tulisan dan disertai gambar yang dibuat pada secarik kain dengan ukuran yang sudah ditentukan. Melalui media tersebut pesan-pesan kesehatan yang disampaikan menjadi menarik sehingga bisa dengan mudah dipahami.

8. Media Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih (6) Ular Tangga adalah permainan yang menghitung berapa langkah yang harus dijalani dengan menggunakan sebuah dadu. Kategori dalam permainan ini "board game" atau permainan sejenis seperti monopoli, ludo, halma dan sebagainya. Menurut Aniq (2013)

menjelaskan bahwa media ular tangga adalah media visual 2 dimensi dengan konsep permainan pada umumnya, namun didalamnya ada unsur edukasi dalam permainan ular tangga (14). Menurut Syahrial (2016) Pengembangan permainan ular tangga yang di adopsi dan dimodifikasi merupakan media ular tangga. Modifikasi media ular tangga yaitu pemberian soal yang diletakkan pada petak tertentu yang disesuaikan dengan aturan permainan (14) .

Menurut Melsi (2015) Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan 2 orang atau lebih. Permainan ini berbentuk dengan kotak serta tangga dan ular sebagai penghubung kotak lainnya. Dalam permainan ular tangga dapat melatih anak untuk berkompetisi. Beberapa pengertian media ular tangga, disimpulkan bahwa media ular tangga media edukatif yang dimodifikasi dengan topic pentingnya konsumsi sayur dan buah pada anak (6).

b. Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Permainan ular tangga lebih disukai dari pada animasi kartun. Pada permainan ular tangga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan meningkatkan sosial antar siswa. Menurut Tri Sari Wijayanti (2021) menjelaskan permainan ular tangga menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak dan merangsang siswa untuk belajar memecahkan masalah sendiri. Permainan ini lebih efektif dikarenakan melibatkan peran pemain secara langsung. Dalam pembelajaran permainan ini sangat cepat bagi anak dalam mengingat materi pendidikan kesehatan yang disampaikan. Dengan dukungan gambar animasi yang ada dalam permainan sehingga anak bisa mudah mengingat dan menyerap materi. Permainan ini sangat menyenangkan

sehingga anak tertarik dalam dikarenakan bermain sambil belajar dapat membantu aspek perkembangan otak pada anak. Metode permainan dalam pembelajaran ini untuk memotivasi semangat belajar anak serta anak bisa lebih mudah dalam menangkap materi yang sudah diberikan (18).

c. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga

Menurut Khayatun (2013), kelebihan media edukasi ular tangga yaitu (19):

- 1) Metode permainan ular tangga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain disebabkan kegiatan ini menyenangkan.
- 2) Metode permainan ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 3) Metode permainan ular tangga mampu membuat suasana menyenangkan saat pembelajaran.
- 4) Metode permainan ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana.
- 5) Metode permainan ular tangga mampu membuat siswa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Metode permainan ular tangga menjadi stimulus aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan sosial.

Menurut Aniq (2013) menjelaskan bahwa kelebihan ular tangga yaitu menyenangkan, penuh tantangan, motivasi belajar yang tinggi pada anak, murah, efektif, efisien, dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang namun tetap harus sesuai materi yang akan diberikan (14).

d. Perancangan Permainan Ular Tangga.

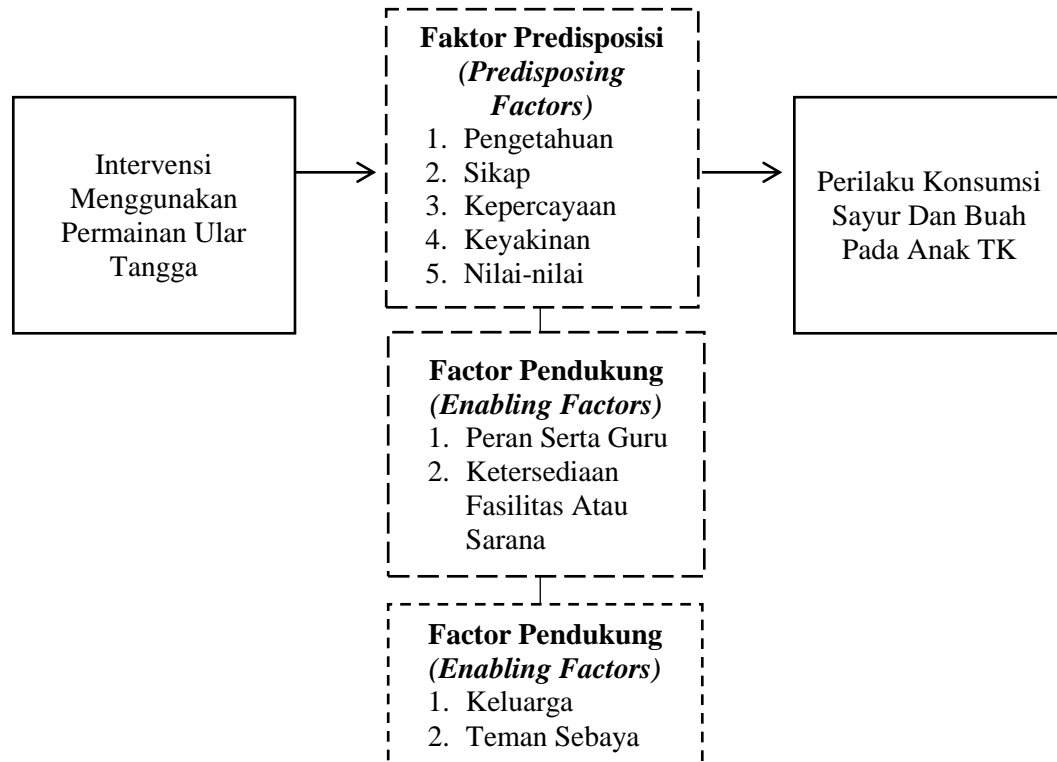
Jenis permainan ular tangga yaitu menggerakkan karakternya sesuai

dengan nilai dadu yang dilemparkan. Apabila karakter menyentuh bagian tangga maka karakter akan naik keatas tangga. Apabila karakter menyentuh kepala ular maka karakter akan turun sampai ekor ular. di mana pemain menggerakkan karakternya sesuai dengan nilai dadu. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Perancangan permainan ular tangga tentang konsumsi sayur buah pada anak. Permainan ini bertujuan untuk menambah minat anak dalam mempelajari tentang konsumsi sayur dan buah. Pada permainan ini berjumlah 25 petak yang bergambar sayur dan buah. Ukuran yang diaplikasikan pada papan permainan ular tangga pada penelitian ini 1 meter x 1 meter dan ukuran dadu 10 centimeter x 10 centimeter.

Permainan ular tangga akan menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh anak. Perancangan visualisasi menggunakan ilustrasi yang menarik yang mudah diingat oleh anak serta menggunakan warna yang memiliki sifat aktif dan ceria. Jenis font yang akan digunakan adalah font yng mudah dibaca, dapat dibedakan dengan jelas perkata serta mudah dipahami oleh anak. Dalam permainan ular tangga ini membutuhkan media pendukung sebagai media publikasi agar dengan mudah mengakses permainan ular tangga melalui poster yang dicetak full colour dengan ukuran A3 sebagai media permainan ular tangga berbentuk mini yang lebih *fleksibel* dalam pemakaiannya (20).

9. Kerangka Konsep

Berdasarkan teori dasar dari Lawrence Green perilaku kesehatan seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu (15):



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengaruh Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Anak TK Batik Kalangbret.

Keterangan :

- _____ : yang diteliti
- _____ : tidak diteliti

Faktor –faktor yang mempengaruhi tingkat konsumsi sayur buah. Menurut (Lawrence Green, 1980) ada 3 faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu faktor pengetahuan dan sikap (predisposisi), faktor ketersediaan (faktor pemungkin), dan penyuluhan (faktor penguat). variabel yang digunakan dalam

penelitian ini adalah pengetahuan dan sikap siswa tentang konsumsi sayur buah, ketersediaan sayur buah di rumah tangga dan kebiasaan mengkonsumsi sayur buah setiap hari.

Perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan permainan ular tangga yang berisikan tentang pengetahuan konsumsi sayur dan buah, kesukaan anak akan jenis jenis sayur dan buah, serta kesukaan anak dalam makanan olahan sayur dan buah. Membiasakan konsumsi sayur dan buah kepada responden agar responden dapat memahami dan mengerti topik permasalahan tersebut. Dengan menggunakan permainan ular tangga tersebut, nantinya peneliti dapat menilai apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam konsumsi sayur dan buah, melalui pengukuran pretest dan posttest dengan hasil, baik, cukup dan kurang.

10. Hipotesis Dan Pertanyaan Penelitian

H1: Terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi sayur dan buah pada anak tk batik kalangbret tulungagung.