

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Keaslian penelitian terdiri dari berbagai penelitian sebelumnya yang melakukan penelitian dengan variabel dan teknik yang hampir sama. Adapun jurnal tersebut dapat terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Matriks Keaslian Jurnal

No	Judul penelitian	Desain dan Metodologi Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga (Ni Made Swasti Wulanyani, 2013)	Penelitian ini menggunakan metode <i>Quasy experiment . Pre test-post test design</i> . Hasil analisis data menunjukan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan kesehatan siswa melalui kegiatan ceramah kesehatan, namun peningkatan ini tidak sebesar peningkatan pengetahuan melalui permainan ular tangga.	Merupakan penelitian yang menggunakan media permainan ular tangga.	Perbedaan waktu dan tempat penelitian, jumlah sampel.
2.	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang PHBS dengan Media Permainan Ular	Penelitian ini menggunakan desain <i>Pra Experiment</i> dengan rancangan <i>One Group design</i>	Merupakan penelitian dengan metode <i>Pre Experiment</i> yang menggunakan	Variabel yang digunakan berbeda

No	Judul Penelitian	Desain dan Metodologi Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Tangga dan Ceramah Terhadap Pengetahuan Siswa SD Negeri Limpakuwus Kab. Banyumas (Zamzami, 2014)	<i>Pre test - Post test design.</i> Berdasarkan hasil uji t-test tidak berpasangan antara posttest kelompok perlakuan 1 dan perlakuan 2 diperoleh skor p (0,000) < 0,005. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada pengetahuan siswa tentang PHBS di sekolah dengan media ular tangga.	rancangan <i>One group design</i> <i>Pre test - Posttest</i> , Media menggunakan ular tangga	
3.	Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur Pada Siswa MTs-S Almaran Kec.Hamparan Perak (Handayani et al., 2018)	Penelitian ini menggunakan metode <i>Quasy Experiment</i> dengan rancangan <i>One Group design pre test – Post test.</i> Hasil dari penelitian in menunjukan setelah dilakukan intervensi mayoritas siswa memiliki yang baik sebanyak 14 siswa (87,5%).	Merupakan penelitian dengan rancangan <i>One Group Design Pre test – Post test.</i> Media menggunakan permainan ular tangga	Menggunakan metode penelitian <i>Pre experiment</i> Variabel yang digunakan, Responden yang dilakukan penelitian.

No	Judul Penelitian	Desain dan Metodologi Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	The role of the game of balanced nutrition ladder snake in influencing changes in knowledge and attitudes of children in Muhammadiyah Tanjung Morawa elementary school (Oslida Martony, 2019)	Penelitian ini menggunakan desain <i>Quasy Experiment</i> dengan rancangan <i>One Group Pre test – Post test design</i> . Jumlah responden sebanyak 75 responden	Penelitian menggunakan rancangan <i>One Group Design Pre test – Post test</i> , menggunakan media permainan ular tangga	Menggunakan metode penelitian <i>Pre experiment</i> , Variabel yang digunakan, Responden yang dilakukan penelitian, Waktu dan tempat penelitian
5.	The difference of elementary school students knowledge level and attitude to physical activity and healthy food in snakes ladders media (Technology & Road, 2017)	Penelitian ini menggunakan metode <i>Quasy Experiment non-equivalent</i> dengan rancangan <i>Control group design</i> . Jumlah sampel sebanyak 90 responden yang dibagi menjadi 2 grup. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan pengetahuan pada anak yang diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga sebesar 17.16 .	Sama-sama menggunakan media ular tangga	Menggunakan metode penelitian <i>Pre experiment</i> Perbedaan waktu dan tempat penelitian, variable penelitian ,responden

B. Penyakit COVID-19

Penyakit Corona Virus 2019 (COVID-19) penyakit yang disebabkan oleh sindroma pernafasan akut (Infeksi SARS-CoV-2), telah menyebar dengan cepat keseluruh dunia dan mengakibatkan kematian yang signifikan dan mendapatkan perhatian utama pada sistem perawatan kesehatan (O'Carroll et al., 2020). Corona virus adalah virus RNA dengan ukuran partikel 120-160 nm. Virus ini utamanya menginfeksi hewan, termasuk diantaranya adalah kelelawar dan unta. Sebelum terjadinya wabah COVID-19, ada 6 jenis coronavirus yang dapat menginfeksi manusia, yaitu alphacoronavirus 229E, alphacoronavirus NL63, betacoronavirus OC43, betacoronavirus HKU1, Sever Acute Respiratory Syndrome Coronavirus (SARS-CoV), dan Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus (MERS-CoV) (Susilo et al., 2020)

Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari . Pada kasus COVID-19 yang berat dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal dan bahkan kematian. Tanda-tanda dan gejala klinik yang dilaporkan pada sebagian besar kasus adalah demam,dengan beberapaa kasus mengalami kesulitan bernapas dan hasil rontgen menunjukkan infiltrate pneumonia luas di kedua paru (Kemenkes, 2020)

Berdasarkan bukti yang tersedia, COVID-19 ditularkan melalui kontak dekat dan droplet, bukan melalui transmisi udara. Orang-orang yang paling

berisiko terinfeksi adalah mereka yang berhubungan dekat dengan pasien COVID-19 atau yang merawat pasien COVID-19.(Kemenkes, 2020)

Tindakan pencegahan dan mitigasi merupakan kunci penerapan di pelayanan kesehatan dan masyarakat. Langkah-langkah pencegahan yang paling efektif di masyarakat meliputi :

1. Melakukan kebersihan tangan menggunakan hand sanitizer jika tangan tidak terlihat kotor atau cuci tangan dengan sabun jika tangan terlihat kotor.
2. Menghindari menyentuh mata, hidung dan mulut.
3. Terapkan etika batuk atau bersin dengan menutup hidung dan mulut dengan lengan atas bagian dalam atau tisu, lalu buanglah tisu ke tempat sampah.
4. Pakailah masker medis jika memiliki gejala pernapasan dan melakukan kebersihan tangan setelah membuang masker.
5. Menjaga jarak (minimal 1 m) dari orang yang mengalami gejala gangguan pernapasan. (Kemenkes, 2020)

C. Pengetahuan Kesehatan

1. Pengertian Pengetahuan Kesehatan

Pendidikan kesehatan dalam arti pendidikan, secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok, atau masyarakat, sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan atau promosi kesehatan. Dan batasan ini tersirat unsur-unsur input (sasaran dan pendidik dari pendidikan), proses (upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang

lain) dan output (melakukan apa yang diharapkan). Hasil yang diharapkan dari suatu promosi atau pendidikan kesehatan adalah perilaku kesehatan, atau perilaku untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan yang kondusif oleh sasaran dari promosi kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

2. Tujuan Pengetahuan Kesehatan

Promosi kesehatan mempengaruhi 3 faktor penyebab terbentuknya perilaku tersebut (Notoatmodjo, 2012) yaitu:

- a. Promosi kesehatan dalam faktor-faktor predisposisi Promosi kesehatan bertujuan untuk mengungah kesadaran, memberikan atau meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pemeliharaan dan peningktan kesehatan bagi dirinya sendiri, keluarganya maupun masyarakatnya. Disamping itu, dalam konteks promosi kesehaan juga memberikan pengertian tentang tradisi, kepercayaan masyarakat dan sebagainya, baik yang merugikan maupun yang menguntungkan kesehatan. Bentuk promosi ini dilakukan dengan penyuluhan kesehatan, pameran kesehatan, iklan-iklan layanan kesehatan, billboard, dan sebagainya.
- b. Promosi kesehatan dalm faktor-faktor enabling (penguat) bentuk promosi kesehatan ini dilakukan agar masyarakat dapat memberdayakan masyarakat agar mampu mengadakan sarana dan prasarana kesehatan dengan cara memberikan kemampuan dengan cara bantuan teknik, memberikan arahan, dan cara-cara mencari dana untuk pengadaan sarana dan prasarana.

- c. Promosi kesehatan dalam faktor reinforcing (pemungkin) Promosi kesehatan pada faktor ini bermaksud untuk mengadakan pelatihan bagi tokoh agama, tokoh masyarakat, dan petugas kesehatan sendiri dengan tujuan agar sikap dan perilaku petugas dapat menjadi teladan, contoh atau acuan bagi masyarakat tentang hidup sehat.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan kesehatan

Beberapa faktor yang perlu diperhatikan agar pendidikan kesehatan dapat mencapai sasaran (Saragih, 2010) yaitu :

- a. Tingkat pendidikan pendidikan

Tingkat pendidikan dapat mempengaruhi cara pandang seseorang terhadap informasi baru yang diterimanya. Maka dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin mudah seseorang menerima informasi yang didapatnya.

- b. Tingkat sosial ekonomi

semakin tinggi tingkat sosial ekonomi seseorang, semakin mudah pula dalam menerima informasi baru.

- c. Adat Istiadat Masyarakat

Kita masih sangat menghargai dan menganggap adat istiadat sebagai sesuatu yang tidak boleh diabaikan.

- d. Kepercayaan Masyarakat

Masyarakat lebih memperhatikan informasi yang disampaikan oleh orang-orang yang sudah mereka kenal, karena sudah ada kepercayaan masyarakat dengan penyampaian informasi.

e. Ketersediaan Waktu

Di masyarakat waktu penyampaian informasi harus memperhatikan tingkat aktifitas masyarakat untuk menjamin tingkat kehadiran masyarakat dalam penyuluhan.

4. Metode Pembelajaran dalam Pengetahuan Kesehatan

Menurut Notoatmodjo 2012, berdasarkan pendekatan sasaran yang ingin dicapai, penggolongan metode pendidikan ada 3 (tiga) yaitu :

a. Metode berdasarkan pendekatan perorangan metode ini bersifat individual dan biasanya digunakan untuk membina perilaku baru, atau membina seseorang yang mulai tertarik pada suatu perubahan perilaku atau inovasi. Dasar digunakan pendekatan individual ini karena setiap orang mempunyai masalah atau alasan yang berbeda-beda sehubungan dengan penerimaan atau perilaku baru tersebut. Ada 2 bentuk pendekatannya yaitu :

1. Bimbingan dan penyuluhan (Guidance dan Counseling)
2. Wawancara

b. Metode berdasarkan pendekatan kelompok penyuluh berhubungan dengan sasaran secara kelompok. Dalam penyampaian Promosi kesehatan dengan metode ini kita perlu mempertimbangkan besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dari sasaran. Ada 2 jenis tergantung besarnya kelompok, yaitu :

1. Kelompok besar
2. Kelompok Kecil

- c. Metode berdasarkan pendekatan massa. Metode pendekatan massa ini cocok untuk mengkomunikasikan pesan-pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat. Sehingga sasaran dari metode ini bersifat umum, dalam arti tidak membedakan status ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya, sehingga pesan-pesan kesehatan yang ingin disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh massa.

5. Media atau Alat Bantu Pembelajaran dalam Pengetahuan

Kesehatan

Media sebagai alat bantu menyampaikan pesan-pesan kesehatan. Alat-alat bantu tersebut mempunyai fungsi sebagai berikut (Notoatmodjo, 2012):

- a. Menimbulkan minat sasaran pendidikan
- b. Mencapai sasaran yang lebih banyak
- c. Membantu dan mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman
- d. Menstimulasi sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima orang lain.
- e. Mempermudah penyampaian bahan atau informasi kesehatan
- f. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran / masyarakat
- g. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik.
- h. Membantu menegaskan pengertian yang diperoleh

Ada beberapa bentuk media penyuluhan antara lain (Notoatmodjo, 2012) :

a. Berdasarkan stimulasi indra

1. Alat bantu lihat (*Visual aid*) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra penglihatan, contoh slide powerpoint dan leaflet, Pada penelitian ini peneliti menggunakan media slide powerpoint karena powerpoint membantu memperkuat pemahaman sasaran terhadap materi yang disampaikan secara verbal, owerpoint dapat juga menyajikan warna, animasi, gambar diam maupun bergerak, sehinga dapat memberikan tampilan yang menraik, materi yang disajikan, materi powerpoint dapat dipakai berulang-ulang sesuai kebutuhan dan program pada powerpoint memiliki fitur lengkap yang dapat memperindah penampilan powerpoint.
2. Alat bantu dengar (audio aids) yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasi indra pendengar pada waktu penyampaian bahan pendidikan/pengajaran contoh dengan radio.
3. Alat bantu lihat – dengar (audio visual aid) yaitu dengan menggunakan TV dan atau film.

b. Berdasarkan pembuatannya dan penggunaannya

1. Alat peraga atau media yang rimit, seperti film, film strip, slide dan sebagainya yang memerlukan listrik dan proyektor.

2. Alat peraga sederhana yang mudah dibuat sendiri dengan bahan-bahan setempat.

D. Permainan Edukatif

1. Pengertian permainan

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respon positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata karma dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. (Mujib & Rahmawati, 2013)

Alat permainan edukatif adalah suatu kegiatan sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan

lingkungannya. Beberapa cara dilakukan kepada anak didik untuk belajar adalah dari permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan. (Pratiwi, 2017)

2. Dampak permainan terhadap perkembangan anak usia sekolah

Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui interaksi dengan sebayanya atau orang dewasa lain selain ibunya. Mereka belajar mengenai peraturan-peraturan, belajar berkerjasama dan berbagi. Mereka membangun percaya diri dan menantang diri mereka sendiri, dengan berinteraksi dengan anak-anak lain dan dengan menguasai tantangan-tantangan pribadi, fisik intelektual dan social. (Yulianti, 2010)

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa anak-anak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa (Mujib & Rahmawati, 2013)

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu orang tua dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak usia sekolah . Adapun salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh

aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan tersebut adalah kemampuan kognitif (Rahman, 2010)

E. Permainan Edukatif Ular Tangga

a. Permainan ular tangga

Pada papan permainan ular tangga untuk media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang dipelajari agar siswa lebih mudah memahami pengetahuan yang diberikan serta termotivasi dalam belajar. Menurut Sadiman (2011), dalam permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu :

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Ular tangga adalah permainan anak-anak yang berbentuk papan, dimainkan oleh dua orang atau lebih yang didadalamnya terdapat banyak kotak-kotak kecil dengan beberapa tangga dan ular yang menghubungkan antara kotak satu dengan kotak lainnya. Cara bermain setisap pemain haru melempar dadu dan mengambil 1 bidak permainan. Setiap pemain

yang mendapati kotak dengan tangga wajib mengambil satu kartu soal dan lawan mainnya mengambil satu kartu jawaban. Apabila pemain mendapati kotak tangga dan menjawab kartu soal dengan benar maka diperbolehkan untuk melanjutkan menaiki tangga menuju ke kotak yang lainnya, namun jika tidak bisa menjawab pemain tidak bisa menaiki tangga. Pada kotak yang berisi ular pemain diwajibkan mengambil kartu soal dan lawan main mengambil satu kartu jawaban apabila pemain berhasil menjawab soal dengan benar maka pemain diperbolehkan untuk tetap berada dikotak, namun jika pemain menjawab soal dengan salah maka pemain harus turun kekotak mengikuti tubuh ular.

Menurut Faizal (2012), ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga yaitu :

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat dua buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain.
- d. Panjang ular tangga bermacam-macam, ada yang pendek, ada juga yang panjang.
- e. Ular tangga dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.

- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan.
- g. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- h. Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil lemparannya, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.
- i. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- j. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun/mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- k. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.

Ular tangga sebagai media pembelajaran juga mempunyai beberapa keunggulan. Menurut Faizal (2012), penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain :

- a. Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.

- b. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c. Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- d. Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
- e. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun diluar kelas.
- f. Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan. Mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

F. Anak Usia Sekolah

1. Pengertian

Usia sekolah (6-12 tahun) adalah masa dimana terjadi perubahan yang beragam pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Anak akan diarahkan untuk memulai keluar dari keluarga menuju ke kelompok yang lebih luas, dengan harapan dapat mencapai perkembangan yang sesuai dengan kelompok usianya melalui peningkatan keterampilan , dasar pengetahuan serta perluasan lingkungan (Diyantini et al., 2015)

2. Ciri-ciri anak usia sekolah

Menurut Sahlan (2018) ciri-ciri anak usia sekolah yaitu sebagai berikut :

- a. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
- b. Suka memuja diri sendiri
- c. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting.
- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
- e. Suka meremehkan orang lain.
- f. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari.
- g. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis.
- h. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran,khusus.
- i. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.
- j. Ana-anak suka membentuk kelompok sebaya atau group untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

3. Karakteristik Anak usia Sekolah

Menurut Supriasa (2013), karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari :

- 1) Fisik/jasmani
 - a. Pertumbuhan lambat dan teratur

Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat disbanding laki-laki dengan usia yang sama. Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.

b. Peningkatan Koordinasi besar dan otot-otot halus.

Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitive terhadap kecelakaan. Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif, fungsinya penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

2) Emosi

Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga. Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

3) Sosial

Senang berada didalam kelompok, berminat didalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap pemimpin, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu. Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

4) Intelektual

Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba selalu ingin tahu sesuatu. Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

4. Tugas perkembangan

Tugas perkembangan menurut Sahlan (2018) yaitu sebagai berikut :

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- d. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
- e. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
- f. Mencapai kemandirian pribadi.

5. Konsep Dasar Pengetahuan Anak Usia Sekolah

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, dan sebagainya). Pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan rasa. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*). Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap objek.

Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda. (Notoatmodjo, 2014).

2. Tingkat pengetahuan

Menurut Notoatmodjo, (2014) tingkat pengetahuan yang dicakup didalam domain kognitif mempunyai enam tingkat yakni :

a. Mengetahui (*Know*)

Mengetahui adalah aspek yang paling dasar dalam taksonomi bloom. Pengetahuan hafalan yang perlu diingat seperti rumus, batasan defines, istilah pasal undang-undang dan nama tokoh, nama-nama kota, dan lain-lain. Hafalan menjadi persyaratan bagi paham, misalnya hafalan suatu rumus maka kita akan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut atau hafalan kata-kata akan memudahkan membuat kalimat. Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang dipelajari sebelumnya. Pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

b. Memahami (*comperhension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah memahami objek atau materi harus dapat menjelaskan,

menyebutkan suatu contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan lainnya terhadap objek yang dipelajari.

c. Mengaplikasikan (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan penggunaan rumus statistik.

d. Menganalisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut. Dan masih ada kaitanya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata-kata kerja dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokan, dan sejenisnya.

3. Pengukuran pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014) dalam ilmu perilaku keehatan, pengetahuan tentang kesehatan dapat diukur berdasarkan jenis penelitiannya, kuantitatif atau kuallitatif :

a. Penelitian kuantitatif

1) Wawancara tertutup atau terbuka, dengan menggunakan instrument (alat pengukur/pengumpulan data) kuisisioner.

- 2) Angket tertutup atau terbuka, instrument atau alat ukurnya seperti wawancara, hanya jawaban responden disampaikan lewat tulisan.
- 3) Metode pengukurannya melalui angket sering disebut *self administered* atau metode mengisi sendiri.

b. Penelitian kualitatif

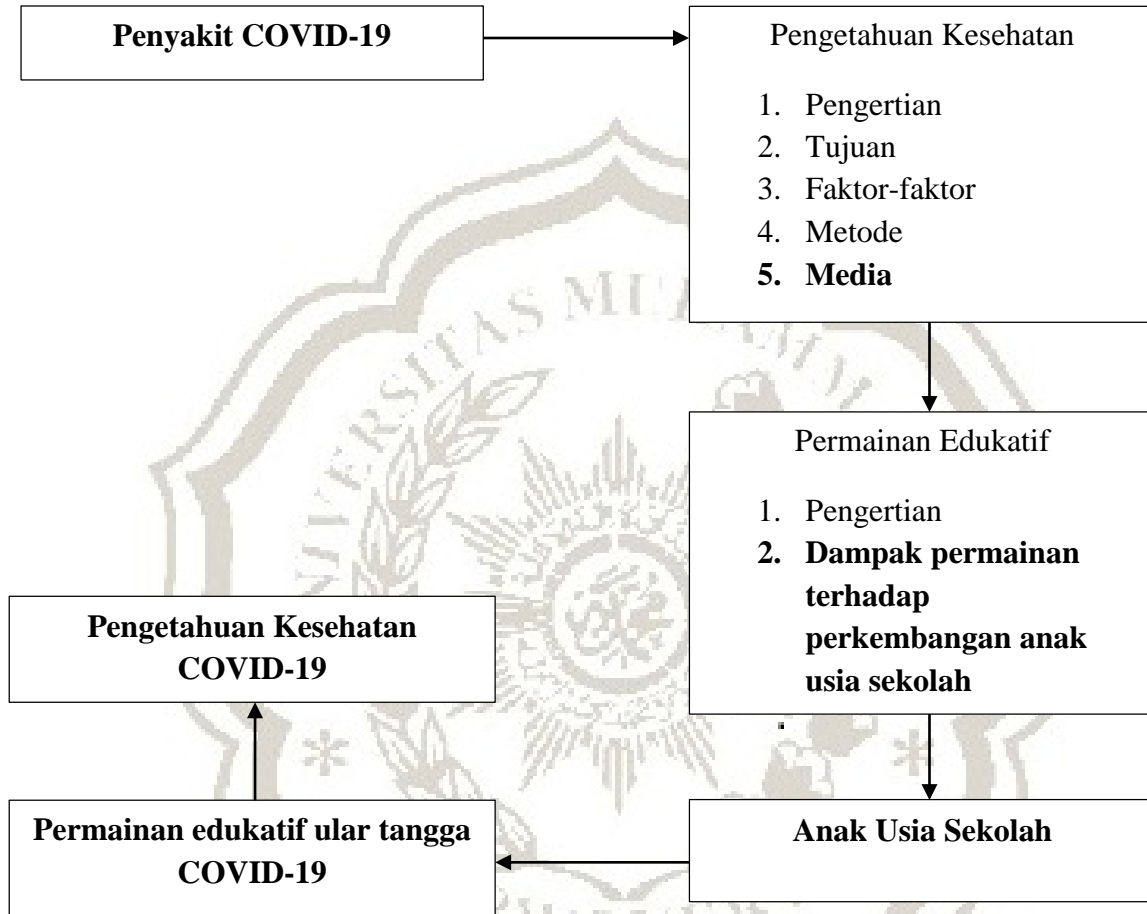
- 1) Wawancara mendalam, penelitian mengajukan suatu pertanyaan sebagai pembuka, yang akhirnya memancing jawaban yang sebanyak-banyaknya dari responden.
- 2) Diskusi kelompok terfokus (DKT), penelitian mengajukan pertanyaan-pertanyaan, yang memperoleh jawaban yang berbeda-beda dari semua responden dalam kelompok tersebut. Jumlah kelompok dalam diskusi kelompok terfokus antara 6-10 orang.

4. Sumber pengetahuan

Aspek sumber pengetahuan ada 5 yaitu, kepercayaan yang berdasarkan tradisi, adat dan agama berupa nilai-nilai warisan nenek moyang, pengetahuan didasarkan pada kesaksian orang lain yang masih diyakini kepercayaannya, pengalaman indriawi, akal pikiran, dan intuisi (Suhartono, 2010).

G. Kerangka Teori

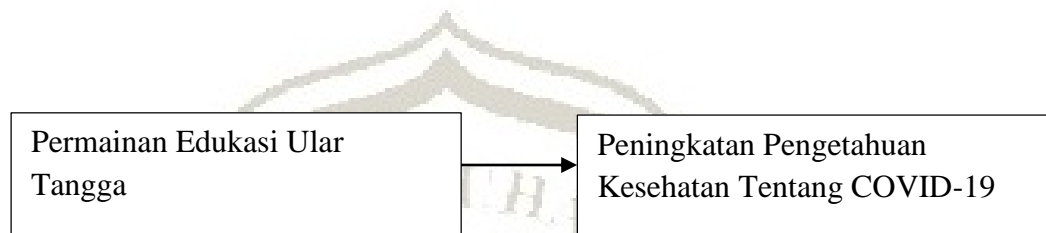
Kerangka teori pada penelitian di gambarkan pada bagan berikut :



(Notoatmodjo,2012, Mujib & Rahmawati, 2013,Saragih,2010,Yulianti,2017,Diyanti et al,2015),

Gambar 2.2 Kerangka Teori Penelitian

H. Kerangka Konsep



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

I. Hipotesis Penelitian

Saryono (2011) mengatakan hipotesis penelitian sebagai terjemahan dari tujuan penelitian ke dalam dugaan yang jelas. Hipotesis merupakan prediksi hasil penelitian yaitu hubungan yang diharapkan antar variabel. Berdasarkan kerangka teori dan konsep diatas, maka dapat ditetapkan hipotesa penelitian :

Ha : Ada pengaruh permainan edukasi ular tangga terhadap pengetahuan kesehatan anak usia sekolah

Ho: Tidak ada pengaruh permainan edukasi ular tangga terhadap pengetahuan kesehatan pada anak usia sekolah