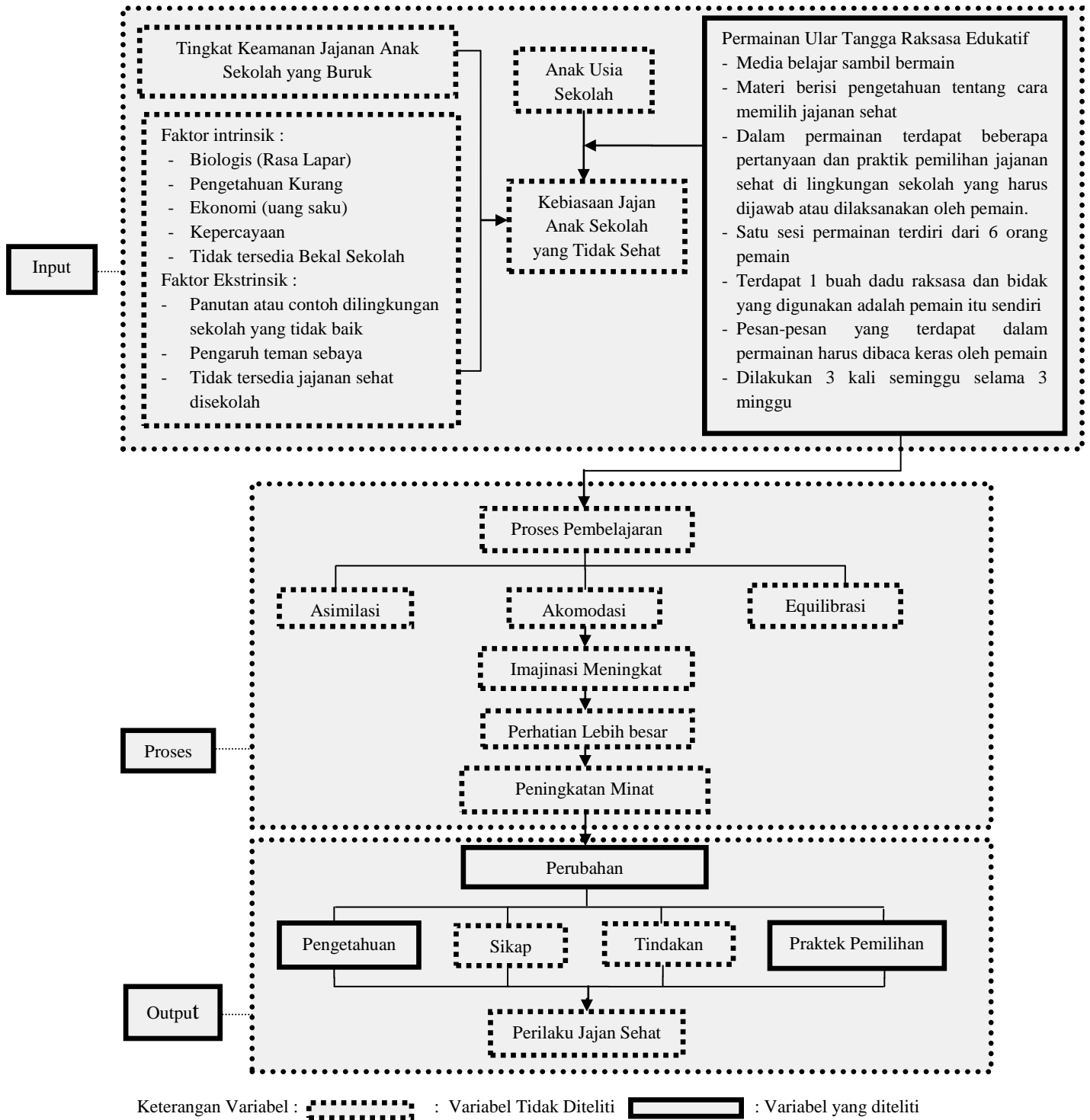


### BAB 3

## KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

### 3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Edukatif Terhadap Pengetahuan dan Praktek Pemilihan Jajanan Sehat Anak Usia Sekolah di SD Al-Islam Surabaya Dikembangkan Berdasarkan Teori Belajar Jean Piaget

Anak usia sekolah mempunyai kebiasaan jajan yang tidak sehat. Hal ini dikarenakan tingkat keamanan jajanan anak sekolah yang buruk dan rendahnya pengetahuan anak dalam melakukan pemilihan jajanan sehat serta dikarenakan beberapa faktor lainnya yang masuk dalam kategori faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Pengetahuan tentang cara memilih jajanan sehat anak sekolah merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh siswa dan akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku anak dalam memilih jajanan yang akan dibeli. Oleh karena itu anak usia sekolah perlu diberikan promosi cerdas tentang cara memilih jajanan sehat.

Promosi tentang cara memilih jajanan sehat dapat melalui sebuah media belajar yang dapat membuat anak sekolah tertarik. Dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan anak akan lebih tertarik untuk mempelajarinya seperti melalui permainan ular tangga raksasa edukatif. Permainan ular tangga raksasa edukatif dipilih karena dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain. Karena dengan menggunakan media belajar sambil bermain anak bisa tidak sadar bahwa dirinya sedang belajar, anak hanya menganggap bahwa dirinya sedang bermain. Padahal dengan bermain ular tangga raksasa edukatif anak sedang dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat proses penyerapan informasi baru dalam pikiran (asimilasi), kemudian anak menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru (akomodasi) dan selanjutnya anak menyeimbangkan antara proses asimilasi dan akomodasi (equilibrasi). Sehingga dengan adanya equilibrasi anak akan menyatukan pengalaman luar dengan struktur informasi yang ada di dalam.

Adanya tambahan unsur teks dan gambar dalam permainan dapat mempertegas atau memperjelas suatu masalah sehingga dapat membuat imajinasi anak meningkat. Kemudian anak akan memberikan perhatian lebih besar terhadap materi tersebut dan terjadi peningkatan minat anak dalam mempelajari materi tersebut. Terjadinya peningkatan minat pada anak, diharapkan akan meningkatkan pengetahuan anak dalam memilih jajanan sehat. Karena dengan adanya pengetahuan yang memadai, anak akan mampu melakukan praktek pemilihan jajanan sehat dengan benar.

### **3.2 Hipotesis Penelitian**

Dalam penelitian ini hipotesis penelitiannya adalah ada pengaruh permainan ular tangga raksasa edukatif terhadap pengetahuan dan praktek pemilihan jajanan sehat anak usia sekolah di SD Al-Islam Surabaya