

**EDUKASI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGENAI MAKANAN SEHAT DI
TK NUR MADINAH**

SKRIPSI



oleh :

Amira Yuniar Rachmawati

NIM. 200105110014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

**EDUKASI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGENAI MAKANAN SEHAT DI
TK NUR MADINAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



oleh :

Amira Yuniar Rachmawati

NIM. 200105110014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juni 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

6/27/24, 6:36 PM

Print Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN

Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman
Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah

SKRIPSI

Oleh

AMIRA YUNiar RACHMAWATI

NIM : 200105110014

Telah Disetujui Pada Tanggal 19 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd

NIP. 199203092023212049

LEMBAR PLAGIARISME

7/18/24, 12:52 PM

Print Bebas Plagiarisme



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Amira Yuniar Rachmawati
NIM : 200105110014
Konsentrasi : Keselamatan, Kesehatan dan Nutrisi AUD
Judul Skripsi : **EDUKASI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN MENGENAI MAKANAN SEHAT DI TK
NUR MADINAH**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originality report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
21%	10%	9%	2%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 18 Juli 2024

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

NOTA BIMBINGAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110014
Nama : Amira Yuniar Rachmawati
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd
Judul Skripsi : Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat di TK Nur Madinah

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	6 Oktober 2023	Bab 1	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	16 Oktober 2023	Bab 2	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	20 Oktober 2023	Bab 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	3 November 2023	Kerangka Berpikir dan Hipotesis	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	6 November 2023	Instrumen Penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	15 Maret 2024	Bab 4	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	30 April 2024	Bab 4 Revisi - 1	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	7 Mei 2024	Bab 5	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	7 Mei 2024	Abstrak	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	20 Mei 2024	Bab 4 Revisi - 2	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	21 Mei 2024	Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	19 Juni 2024	File Skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Malang, 1 Juli 2024
Dosen Pembimbing



Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

7/9/24, 2:04 PM

Print Persetujuan

LEMBAR PENGESAHAN

Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman
Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah

SKRIPSI

Oleh

AMIRA YUNiar RACHMAWATI

NIM : 200105110014

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
Pada 25 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Bintoro Widodo, M.Kes

NIP : 197604052008011018

2 Ketua Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

3 Sekretaris Sidang

Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd

199203092023212049

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Amira Yuniar Rachmawati

Nim : 200105110014

Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam
Anak Usia Dini.

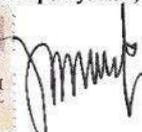
Judul : Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Pemahaman Mengenai Makanan
Sehat di TK Nur Madinah.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,




Amira Yuniar Rachmawati

NIM. 200105110014

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan doa agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya, penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, dan Maha Penolong, serta memohon rahmat-Nya kepada seluruh hamba-Nya. Selain itu, penulis ingin menyampaikan doa dan salam kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, para sahabat, para tabi'in, dan generasi penerus umat Islam yang telah membawa kita keluar dari zaman kegelapan kebodohan dan menuju zaman yang terang benderang.

Alhamdulillah berkat taufik maupun hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul skripsi “Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah” sebagaimana hal tersebut merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd). Dan tak lupa pula penulis mengambil kebermanfaatan maupun memperoleh ilmu pengetahuan selama menjalani 4 tahun masa perkuliahan dengan perasaan suka dan duka. Oleh karena itu, dengan selesainya penulisan skripsi ini, tak lupa pula penulis ucapkan rasa terima kasih maupun persembahkan kepada pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan tugas akhir skripsi ini diantaranya yakni :

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Kepada Ibu Imroatul Hayyu Erfantinni, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang sabar dalam membimbing progress dari penulisan tugas akhir saya, masukan, saran maupun motivasi beliau yang sangat membantu dalam

progress penulisan skripsi saya dari awal hingga terselesaikannya dengan baik.

5. Kepada Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama ini telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan berguna bagi penulis serta bimbingannya selama 4 tahun masa perkuliahan dari awal masuk kuliah hingga masa akhir perkuliahan.
6. Kepada kedua orangtua saya yang tercinta, dan terkasih yaitu Bapak Achmad Mulyono dan Ibu Lasiva. Serta Kakek dan Nenek saya yaitu Bapak Sholikin dan Ibu Sumiani yang telah mendidik, membesarkan saya hingga bertumbuh dewasa, kasih sayang tulusnya dan segala do'a baik yang tak pernah terhenti untuk kedua anaknya. Semoga Allah SWT selalu melindungi, memberi kesehatan, keselamatan, kelancaran rezeki, dan keberkahan setiap langkah kepada beliau. Dan tak lupa pula jasa beliau yang selama ini banting tulang untuk anaknya hingga bisa memberikan fasilitas pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi, motivasi, wejangan, dan semangat yang beliau berikan kepada saya hingga akhirnya dapat terselesaikannya penulisan tugas akhir ini.
7. Kepada kepala sekolah serta para jajarannya ibu guru TK Nur Madinah Kota Malang atas segala ilmu yang diberikan, semangat, do'a maupun partisipasinya yang telah memberikan perizinan kepada saya untuk bisa melakukan penelitian dilapangan hingga selesai.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang saat ini juga berjuang untuk menggapai gelar sarjana S. Pd, terkhusus untuk sahabat-sahabat tercinta maupun partner berharga dalam hidup saya yaitu Ravika, Shabrina, dan Binta yang telah menjadi sosok rumah tempat melepaskan segala keluh kesah, selalu menemani dikala suka duka, tidak pernah bosan untuk memberikan dukungan, motivasi, semangat, canda tawa, kasih sayang, perhatiannya, dan berterima kasih telah menjadi bagian penting bagi perjalananku sejauh ini.

9. Seseorang yang telah kebersamai saya dalam proses pembuatan skripsi ini dari awal hingga akhir, terimakasih atas perhatian dan kasih sayang yang telah diberikan. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
10. Terakhir kepada penulis Amira Yuniar Rachmawati, terimakasih sudah berjuang selama kurang lebih 4 tahun ini melewati lika-liku yang ada dibangku perkuliahan. Terimakasih sudah menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu walaupun begitu banyak masalah yang dihadapi, akan tetapi semua itu telah terlewati, sehingga karya tulis skripsi ini selesai meskipun masih banyak kekurangan didalamnya.

Demikian penyusunan skripsi ini dibuat. Penulis juga menyampaikan permohonan maaf sebesar-besarnya atas segala kekurangan dalam penulisan dan penyusunan tugas akhir skripsi ini baik dari segi penulisan, susunan kalimat dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap saran dan kritik sebagai bahan evaluasi penulis untuk memperbaiki penyusunan yang lebih baik dimasa mendatang.

Malang, 12 Juni 2024



Amira Yuniar Rachmawati
(Penulis)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PLAGIARISME	iv
NOTA BIMBINGAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Penelitian Relevan.....	14
B. Kajian Teori	21
C. Kerangka Berpikir	53
D. Hipotesis Penelitian	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
D. Variabel Penelitian	59
E. Definisi Operasional	59
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	60

G. Validitas dan Reabilitas Pengumpulan Data	64
H. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian.....	74
B. Pembahasan.....	94
C. Keterbatasan Penelitian	117
BAB V PENUTUP.....	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	126
A. Daftar Nama Anak/Siswa.....	127
B. Instrumen Penelitian	127
C. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	131
D. Validitas Instrumen.....	140
E. Reliabilitas	144
F. Data Hasil Observasi Pretest.....	144
G. Data Hasil Observasi Posttest	144
H. Uji Normalitas Data.....	145
I. Uji Hipotesis Wilcoxon	146
J. Data Hasil Perhitungan Presentase Pretest-Posttest.....	147
K. Surat Izin Penelitian.....	149
L. Surat Izin Validasi.....	150
M. Jurnal Bimbingan Skripsi	151
N. Foto/ Dokumentasi	151
O. Biodata Mahasiswa.....	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	55
Gambar 3.1 Lembar Kerja.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pedoman Gizi Seimbang.....	35
Tabel 3. 1 Sampel Siswa Kelompok B2 TK Nur Madinah.....	58
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen.....	61
Tabel 3. 4 Tabel Instrumen Pertanyaan.....	62
Tabel 3. 5 Kriteria Keberhasilan.....	63
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Uji Aiken's V.....	65
Tabel 3. 7 Hasil Validasi Instrumen.....	67
Tabel 3. 8 Hasil Validasi Media.....	68
Tabel 3. 9 Kriteria Reliabilitas.....	69
Tabel 3. 10 Hasil Reliabilitas Instrumen.....	70
Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Jumlah Skor Total Per Indikator.....	80
Tabel 4.2 Jumlah Skor Total Indikator 1-5 Pretest.....	80
Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Jumlah Skor Total.....	80
Tabel 4.4 Jumlah Skor Total Indikator 1-5 Postets.....	88
Tabel 4.5 Grafik Perbandingan Jumlah Skor Total Pretest-Postest.....	88
Tabel 4.6 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Pretest.....	89
Tabel 4.7 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Posttest.....	90
Tabel 4.8 Grafik Kenaikan Presentase Pretest-Postest.....	90
Tabel 4.9 Hasil Output Uji Normalitas.....	92
Tabel 4.10 Hasil Output Uji Hipotesis Wilcoxon.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

A. Daftar Nama Anak/Siswa.....	127
B. Instrumen Penelitian	127
C. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	131
D. Validitas Instrumen.....	140
E. Reliabilitas	144
F. Data Hasil Observasi Pretest	144
G. Data Hasil Observasi Posttest.....	144
H. Uji Normalitas Data	145
I. Uji Hipotesis Wilcoxon.....	146
J. Data Hasil Perhitungan Presentase Pretest-Posttest.....	147
K. Surat Izin Penelitian	149
L. Surat Izin Validasi	150
M. Jurnal Bimbingan Skripsi.....	151
N. Foto/ Dokumentasi.....	151
O. Biodata Mahasiswa	153

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no.0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

ABSTRAK

Rachmawati, Amira Yuniar. 2024. Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Imroatul Hayyu Erfantinni, M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai makanan sehat pada anak usia 5-6 dengan penggunaan multimedia interaktif. Latar belakang penelitian ini terkait masalah perkembangan pemahaman mengenai makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun di TK Nur Madinah yang belum berkembang secara optimal. Metode penelitian yang digunakan yakni Kuantitatif Pre-Eksperimental design One-Group Pretest-Posttest dengan sampel anak usia 5-6 tahun kelompok B2 sebanyak 13 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, lembar kerja pretest dan posttest, dan dokumentasi. Sedangkan, teknik analisis data yang digunakan yakni menggunakan Uji hipotesis Wilcoxon.

Hasil perhitungan di atas menunjukkan nilai Z yang dicapai sebesar -3,192 dan Asymp.Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, sesuai dengan temuan uji hipotesis Wilcoxon. Temuan uji Wilcoxon sebelumnya menunjukkan bahwa Asymp.Sig. $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan pemahaman mengenai makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun di TK Nur Madinah.

Kata Kunci : Meningkatkan Pemahaman Mengenai Makanan Sehat, Multimedia Interaktif.

ABSTRACT

Rachmawati, Amira Yuniar. 2024. Education through Interactive Multimedia to Increase Understanding of Healthy Food in Nur Madinah Kindergarten. Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Imroatul Hayyu Erfantinni, M. Pd.

This research aims to increase understanding about healthy food in children aged 5-6 by using interactive multimedia. The background to this research is related to the problem of developing understanding of healthy food in children aged 5-6 years at Nur Madinah Kindergarten who have not yet developed optimally. The research method used was Quantitative Pre-Experimental design One-Group Pretest-Posttest with a sample of 13 children aged 5-6 years in group B2. The data collection techniques used were observation, pretest and posttest worksheets, and documentation. Meanwhile, the data analysis technique used is the Wilcoxon hypothesis test.

The calculation results above show that the Z value achieved is -3.192 and Asymp.Sig. (2-tailed) obtained was $0.001 < 0.05$ which indicates a significant difference between the pretest and posttest, in accordance with the findings of the Wilcoxon hypothesis test. Previous Wilcoxon test findings showed that $Asymp.Sig.001 < 0.05$, so H_a was accepted. Therefore, the results of these calculations can be concluded that Interactive Multimedia has a significant influence on the development of understanding about healthy food in children aged 5-6 years at Nur Madinah Kindergarten.

Keywords: Increasing Understanding of Healthy Food, Interactive Multimedia.

ملخص البحث

رحماتى اميرة يونيار . ٢٠٢٤. التعلّم من خلال الوسائط المتعددة التفاعلية لزيادة المعرفة حول الغذاء الصحي في روضة الأطفال نور مدينة . أطروحة حول برنامج التعليمي في مرحلة الطفولة المبكرة ، كلية التربية والتعليم جامعة موالنا مالك إبراهيم مالنح ، المشرفة : امرأة الحى ارفنتينى

يهدف هذا البحث إلى زيادة المعرفة حول الغذاء الصحي لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية .تتعلق خلفية هذا البحث بمشكلة تنمية المعرفة حول الغذاء الصحي لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في روضة نور المدينة والذين لم يتطوروا بعد بالشكل الأمثل كانت طريقة البحث المستخدمة هي التصميم الكمي قبل التجريبي لمجموعة واحدة من الاختبار القبلي والبعدي وكانت تقنيات جمع B2 مع عينة مكونة من 13 طفالا تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في المجموعة البيانات المستخدمة هي الملاحظة، وأوراق عمل الاختبار القبلي والبعدي، والتوثيق .وفي الوقت نفسه، فإن تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار فرضية ويلكوسون

التي تم الحصول عليها Z بناء على نتائج اختبار فرضية ويلكوسون، تظهر نتائج الحسابات أعلاه أن قيمة التي تم الحصول عليها كانت $0.05 < 001$ لذلك يمكن استنتاج أن Asymp.Sig. (2-tail) هي -3.192 و هناك فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي .تظهر نتائج حساب اختبار ويلكوسون أعلاه أن ولذلك يمكن استنتاج نتائج هذه الحسابات أن الوسائط Ha. لذلك يتم قبول $0.05 < 001$ Asymp.Sig. المتعددة التفاعلية لها تأثير كبير على تنمية المعرفة حول الغذاء الصحي لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في روضة نور المدينة

الكلمات المفتاحية: زيادة المعرفة حول الغذاء الصحي، الوسائط المتعددة التفاعلية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tindakan pemilihan serta mengenalkan makanan sehat sejak usia dini akan membentuk rutinitas pola makan sehat dengan pemenuhan nutrisi yang tepat. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang sehat sangat bergantung pada pola makan mereka terhadap makanan bergizi (Delfi, 2021). Indonesia mempunyai beberapa program pembangunan, salah satunya pembangunan di bidang kesehatan yang diarahkan pada peningkatan derajat kesehatan masyarakat serta peningkatan mutu dan kenyamanan pelayanan bagi seluruh lapisan masyarakat. Sasaran utama dalam pengembangan masyarakat adalah mewujudkan masyarakat yang mampu mengembangkan diri, dan bertanggung jawab bersama dalam membangun bangsa baik secara individu maupun sebagai warga negara, sehingga perlu dilakukan perbaikan pola makan masyarakat menuju konsumsi gizi seimbang dengan memberikan informasi tentang pedoman gizi seimbang yang merupakan pembaruan dari prinsip 4 sehat 5 sempurna (Tanti, 2013).

Gizi seimbang adalah komposisi makanan sehari-hari yang mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh, dengan memperhatikan prinsip keanekaragaman atau variasi pangan, menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat, melaksanakan aktivitas fisik, dan memantau berat badan (KEMENKES, 2014). Anak usia dini merupakan sasaran strategis dalam peningkatan gizi pada masyarakat. Kecepatan tumbuh kembang anak pada rentang usia ini merupakan kecepatan genetik yang ada pada setiap anak yang juga

dipengaruhi oleh faktor lingkungan khususnya makanan. Kebiasaan makan anak yang lebih menyukai makanan jajanan yang mudah ditemui pada toko terdekat, makanan yang kurang berserat, suka makan berlebihan dan minum yang manis-manis, dan lain sebagainya akan mengakibatkan berat badan rendah akibat kurang gizi dan bisa juga terjadi akibat kelebihan asupan energi akibat selalu mengkonsumsi makan dan minum yang makanan padat energi, sehingga anak mengalami masalah pada gizi.

Jajanan yang tersebar dan tersedia di masyarakat saat ini, khususnya di taman kanak-kanak, sebagian besar berupa jajanan cepat saji yang memiliki kandungan bahan kimia berbahaya dan bahan tambahan seperti pengawet, perasa, pewarna, dan pemanis (4P). Selain itu, jajanan tersebut tidak adanya kandungan nutrisi yang cukup di dalamnya guna untuk memenuhi kebutuhan pangan sehari-hari (Muniroh, 2019). Mayoritas jajanan yang tersedia di pasaran saat ini mengandung pewarna guna menarik perhatian serta minat anak kecil untuk membeli serta mengkonsumsinya. Ada beberapa kategori pewarna, khususnya warna, baik alami maupun sintetis. Standarnya, warna alami berasal dari bahan organik yang diperoleh melalui proses ekstraksi, seperti kunyit, manggis, dan tarum (Abdurahman, 2023). Pewarna alami ini pada umumnya digunakan dalam industri makanan karena tidak adanya senyawa atau zat berbahaya yang dapat menimbulkan risiko kesehatan masyarakat jika dikonsumsi. Sebaliknya, pewarna buatan diproduksi dengan menggabungkan bahan zat kimia tertentu, sehingga menghasilkan rona yang lebih cerah menyala dibandingkan pewarna alami. Pewarna buatan biasanya digunakan untuk mewarnai dinding atau barang lainnya

yang terdapat pada perabotan rumah tangga. Pewarna buatan pada dasarnya berbahaya karena adanya zat kimia berbahaya yang tidak cocok untuk dikonsumsi dan buruk untuk kesehatan tubuh.

Bahan makanan yang terkontaminasi baik dari segi pengolahan dan penyimpanan makanan, atau penyajian dan pengemasan yang tidak memadai hal tersebut dapat menjadikan produksi makanan tersebut tidak higienis serta berbahaya apabila dikonsumsi sehingga menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan. Temuan penelitian menunjukkan prevalensi 35% kasus penyakit pencernaan dan keracunan di sekolah diakibatkan oleh konsumsi makanan yang dijual pada lingkungan sekolah yang tidak memenuhi standar sanitasi yang baik dan kesehatan yang ada (Nurleny et al., 2020). Beberapa kandungan zat berbahaya apabila terdapat pada makanan, siklamat, benzoat, rhodamin, boraks, dan formalin, antara lain, yang penggunaannya melampaui batas yang diperbolehkan yang diperbolehkan sehingga hal ini dapat membahayakan konsumen. Selain itu, terdapat juga bakteri kontaminasi biologis dari pengolahan makanan yang melibatkan penggunaan minyak dan air yang tidak higienis dan steril, hal ini sejalan dengan temuan yang menyebutkan bahwa terdapat kasus penggunaan minyak dan air yang tidak higienis dalam proses pengolahan makanan yang menyebabkan beberapa kasus keracunan di Indonesia disebabkan oleh faktor kebersihan diri pribadi (Yelvita, 2022). Kontaminasi ini terjadi melalui kontak langsung antara bagian tubuh dengan makanan yang akan diolah.

Beberapa jenis aneka makanan yang biasa beredar di pasaran dan di lingkungan sekolah yang dapat dikonsumsi anak sekolah yaitu cilok, hal ini sangat rentan

terkontaminasi zat formaldehida beracun dan boraks sebagai pengawet. Formalin kimia sering digunakan secara topikal untuk alasan seperti pengawetan pada mayat dan desinfektan plastik di lingkungan komersial. Selain cilok, ada juga manisan yang sering disebut dengan gulali atau permen biasanya pada makanan tersebut menampilkan warna cerah dan berwarna-warni dengan zat pewarna yang digunakan adalah rhodamin B, bahan tersebut merupakan sebuah contoh zat berbahaya yang digunakan oleh produsen makanan. Konsumen harus lebih waspada terkait keberadaan pewarna merah Rhodamin B. Berbagai penelitian telah mengidentifikasi keberadaan pewarna Rhodamin B secara signifikan di banyak barang rumah tangga dan industri. Makanan ringan dan makanan lain sering kali mengandung pewarna makanan terlarang rhodamin B. Bubuk kristal berwarna hijau atau ungu kemerahan adalah suatu pewarna bahan kimia ini sering digunakan sebagai pewarna tekstil karena tidak berbau dan cepat larut dalam larutan air berwarna merah cerah (Yamlean, 2013).

Mengonsumsi Rhodamin B dalam jumlah besar menimbulkan risiko kesehatan yang serius bagi manusia, termasuk kanker, keracunan, dan peradangan pada beberapa organ dan jaringan termasuk paru-paru, mata, tenggorokan, hidung, dan usus. Efek dari zat tersebut tidak serta-merta terwujud, melainkan berkembang secara bertahap dalam jangka waktu yang lama atau bersifat karsinogenik (Bayu AW, Saebani, 2016). Jika kondisi ini dibiarkan terus menerus, tentu akan menjadi sumber masalah dan pasti akan menyebabkan dampak buruk terhadap kesehatan anak serta dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, sangat penting untuk menanamkan pada anak pemahaman

serta pengetahuan mengenai makanan sehat dan bergizi sejak usia dini guna melindungi mereka dari berbagai macam penyakit. Fakta pada lapangan menunjukkan sebanyak 35 siswa di Bandung mengalami kejadian keracunan masal, yang ditandai dengan gejala seperti demam, mual, muntah, pusing, dan diare akibat mengonsumsi jajanan cilok yang dibeli di sekitar lingkungan sekolah. Setelah dilakukan pemeriksaan lebih mendalam, ditemukan bahwa terdapat bahan tambahan makanan berwarna merah menyala, dalam bentuk bubuk yang berbau tajam yang menjadi penyebab terjadinya keracunan masal pada anak-anak (Yulianto, 2023).

Kebiasaan pola makan sehari-hari pada anak prasekolah dipengaruhi oleh pola asuh orang tua sehingga, hal ini dapat menghambat mereka untuk mengatur kebiasaan makannya secara mandiri (Wardhani et al., 2019). Hal ini mempengaruhi perilaku anak seiring kemajuan usia mereka. Pada usia sekolah anak banyak melakukan aktivitas jauh lebih banyak dibandingkan pada anak waktu bayi, kebutuhan akan asupan gizi juga akan meningkat serta pola makannya juga meningkat. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Effi Noviri et al., 2023) mengungkapkan bahwa lebih dari 20% anak prasekolah mengalami kesulitan makan. Selain itu, anak-anak prasekolah cenderung lebih memilih makanan yang menarik perhatian mereka untuk dikonsumsi, yang mungkin tidak selalu makanan tersebut sejalan dengan pola makan yang baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk mendidik dan membiasakan anak dengan kebiasaan memilih dan mengonsumsi makan yang sehat.

Pengetahuan serta pemahaman anak mengenai makanan sehat dan bergizi sangat penting diajarkan sejak dini karena, hal ini akan mendorong mereka untuk mengonsumsi makanan dengan cara yang tepat dan membantu mereka mempertahankan kebiasaan mengonsumsi makanan yang sehat dan bergizi. Namun anak-anak biasanya memiliki tingkat pemahaman serta pengetahuan mengenai makanan sehat yang masih tergolong rendah, sehingga mereka cenderung akan mengonsumsi makanan sembarangan tanpa pengetahuan yang baik. Selain itu, masalah seperti diare, muntah, dan demam mungkin terjadi pada anak-anak karena gizi buruk yang disebabkan oleh pola makan yang buruk. Tidak dapat dipungkiri, anak akan mengalami keterlambatan dalam tumbuh kembangnya akibat penanganan yang tidak tepat terhadap hal tersebut. Perilaku dan profesionalisme seorang guru menjadi lebih bermakna ketika berupaya membawa siswa ke dalam konteks kehidupan nyata melalui proses belajar mengajar (Erfantinni, 2022). Penyediaan makanan sehat dan bergizi harus menjadi prioritas utama bagi orang tua dan pendidik serta menerapkan pola makan sehat secara konsisten tentu akan memberikan banyak manfaat bagi pertumbuhan dan kesejahteraan fisik anak termasuk memenuhi kebutuhan nutrisi anak, melancarkan pencernaan, dan meningkatkan energi pada tubuh anak ketika melakukan aktivitas (Yeni et al., 2020).

Menurut data Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization* (WHO), 2021), menunjukkan terdapat prevalensi pada tingkat kesulitan makan yang signifikan di beberapa negara, sekitar 20% Amerika Serikat menduduki peringkat pertama dalam hal anak-anak yang menunjukkan sikap pilih-pilih dalam memilih makanan yang akan mereka konsumsi, dan para orang tua menunjukkan bahwa

anak-anak mereka mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan makanan. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), orang tua sangat berhati-hati saat memilih makanan untuk dimakan anak-anak mereka. Hal ini mengakibatkan potensi adanya penurunan nutrisi pada anak dengan data statistik sebesar 19-50%. Meningkatkan pengetahuan mengenai makanan sehat dan bergizi memberikan manfaat bagi generasi muda untuk mengenali berbagai macam makanan sehat yang dapat dikonsumsi. Selain itu, pemahaman mengenai pentingnya bagi generasi muda untuk belajar membuat pilihan makanan yang baik dan sehat untuk dikonsumsi sehingga mereka terhindar dari penyakit dan menjaga pola makan mereka tetap sehat. Untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang makanan sehat dan bergizi, penting untuk melakukan kegiatan pendidikan yang memperluas pemahaman mereka tentang topik tersebut. Salah satu cara mengedukasi anak usia dini untuk mengenal mengenai pilihan macam-macam makanan sehat melalui pembelajaran yang menyenangkan agar anak menerima informasi mengenai makanan sehat dengan baik.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan penulis pada bulan Januari 2024 di kelas B-2 TK Nur Madinah Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari total 13 anak pada kelompok B-2, 8 diantaranya kesulitan membedakan antara makanan yang sehat dan tidak sehat. Selain itu, terdapat 5 anak yang belum mengetahui nama serta manfaat dari buah dan sayur dan masih banyak anak yang memiliki pengetahuan yang kurang mengenai manfaat makanan sehat dan bergizi bagi tumbuh kembangnya secara keseluruhan. Kebiasaan makan anak dipengaruhi oleh lingkungan terdekatnya, termasuk keluarga. Kebiasaan dalam hal

mengonsumsi makanan cepat saji yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya seringkali menjadi contoh yang kurang baik bagi anak. Perilaku ini akan menyebabkan anak mencontoh perilaku mengonsumsi makanan yang tidak sehat dibandingkan makanan yang sehat dan bergizi. Pola makan tidak sehat yang dilakukan sejak masa kanak-kanak dapat menjadi pemicu masalah kesehatan yang signifikan di masa dewasa. Menurut (*Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*, 2019), menunjukkan adanya data statistik bahwa lebih dari 11 juta orang di Indonesia meninggal akibat kebiasaan makan yang tidak sehat. Temuan ini sejalan dengan pendapat UNICEF (2021) yang menekankan bahwa kurangnya konsumsi nutrisi penting dari sayuran, buah-buahan, telur, ikan, dan daging pada fase pertumbuhan awal anak dapat menyebabkan gangguan perkembangan otak, terhambatnya kemampuan belajar, melemahnya sistem kekebalan tubuh sehingga tubuh rentan terkena penyakit, dan bahkan dapat menyebabkan kematian. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan serta menanamkan pada anak mengenai kebiasaan memilih serta mengonsumsi makanan sehat dan bergizi.

Selain melakukan wawancara kepada anak, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan orang tua. Berdasarkan temuan menunjukkan data bahwa siswa memiliki latar belakang keluarga yang berbeda-beda, baik tingkat status ekonomi maupun latar belakang pendidikan hal ini tentu akan dapat mempengaruhi pola makan mereka. Orang tua lebih memilih jajanan ringan maupun makanan cepat saji untuk anaknya karena dengan harganya yang terjangkau dan mudah untuk di dapatkan. Orang tua yang bekerja mungkin menghadapi kesulitan saat akan menyiapkan dan menyediakan makanan sehat dan bergizi untuk dibawa ke sekolah

oleh anak dikarenakan pengolaannya yang memakan waktu cukup lama. Selain itu, banyak orang tua yang belum memahami bahaya yang ada pada jajanan kemasan seperti mie instan, nugget, cilok yang sering mereka berikan sebagai bekal anaknya, kebanyakan dari orang tua tidak mengetahui dan memahami betul kandungan zat berbahaya kimia seperti boraks, formalin yang berfungsi sebagai pengawet makanan atau pewarna merah Rhodamin B yang dapat menyebabkan kanker, keracunan, iritasi pada paru-paru, mata, tenggorokan, hidung dan usus jika dikonsumsi berlebihan. Peneliti juga menemukan bahwa sekolah yang disurvei tidak memiliki program atau kegiatan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak mengenai makanan sehat dan juga terdapat kurangnya pemanfaatan media yang efektif sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini sehingga berdampak pada kemampuan mengenal makanan sehat di sekolah masih tergolong rendah.

Senada dengan pernyataan (Irzalinda Vivi, Nawangsasi Devi, 2022), yang menyatakan bahwa pembentukan karakter dan kebiasaan memerlukan upaya yang maksimal dalam menerapkan dan mengimplementasikan ke dalam program pendidikan anak usia dini yang selaras dengan standar masyarakat untuk menjaga dan memelihara tumbuh kembang anak. Periode anak usia dini memberikan waktu yang tepat untuk memperkenalkan dan menerapkan pendidikan gizi yang baik dengan tujuan bahwa pendidikan gizi merupakan wadah untuk memperkenalkan anak-anak pada makanan sehat dan bergizi guna untuk meningkatkan perkembangan fisik dan kognitif mereka, sekaligus mengajarkan kepada anak untuk menerapkan gaya hidup sehat yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh dalam jangka

panjang. Agar anak dapat mencapai tumbuh kembang yang optimal, maka penting bagi anak untuk menjaga pola makan agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas di masa depan.

Di era perkembangan zaman yang serba cepat ini, media berbasis teknologi digital sudah tidak asing lagi di telinga kita. Sebelum anak diajarkan untuk menyukai dan dapat mengonsumsi makanan sehat dan bergizi, tentu penting untuk terlebih dahulu mengenalkan kepada anak mengenai konsep dan makna dari makan sehat. Pada rentan anak usia dini, anak-anak biasanya tertarik pada media yang menarik, bergerak, dan penuh warna karena pada rentan usia anak usia dini merupakan masa dimana anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Pentingnya memberi pemahaman mengenai pola makan sehat untuk anak dalam pembelajaran PAUD dengan memberikan stimulasi untuk mendorong perkembangan dan pertumbuhan pada anak agar anak berkembang secara optimal dalam berbagai aspek perkembangan. Pembelajaran yang hendak diterapkan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia, perkembangan dan kebutuhan anak. Upaya menstimulasi perkembangan dan pemahaman anak usia dini perlu adanya media pembelajaran untuk mempermudah anak memahami informasi yang akan disampaikan, hal ini dikarenakan dalam rentan usia anak memerlukan adanya pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan berbagai bentuk media baik media visual, media audio ataupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran anak usia dini dapat berjalan dengan baik serta berjalan dengan efektif (Dewi, 2021).

Sesuai dengan pendapat (Habib & Soliman, 2015) yang menegaskan bahwa pertumbuhan kognitif anak usia prasekolah yang selalu mencari pengalaman baru dapat ditingkatkan melalui media film kartun animasi. Dalam pembuatan film kartun animasi, anak-anak akan meniru karakter yang mereka anggap menarik. Kebiasaan makan anak dapat dipengaruhi melalui film kartun/iklan televisi. Perancangan media pembelajaran disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan tertentu, sehingga memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Senada dengan penjelasan (Guslinda & Kurnia, 2018), yang mengungkapkan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan menyempurnakan materi dalam bidang pendidikan, sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa dan motivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak-anak di sekolah berasal dari latar belakang keluarga dan budaya yang beragam. Ada keluarga yang memprioritaskan pemberian makanan sehat dan bergizi kepada anak-anaknya, ada pula yang mengabaikan aspek ini karena ada orang tua yang berpandangan bahwa menyediakan makanan yang mengenyangkan untuk anaknya saja sudah cukup. Sehingga, berdasarkan pengaruh dan latar belakang keluarga yang berbeda-beda tersebut, peran serta tanggung jawab guru sebagai pendidik dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai makanan sehat sangatlah penting. Guru mempunyai tanggung jawab untuk memotivasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang makanan sehat dan bergizi, serta mendorong penerapan perilaku sehat sejak usia dini. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenalkan pola hidup sehat kepada anak serta menyediakan kegiatan-kegiatan

menarik yang bisa menumbuhkan pemahaman anak mengenai makanan sehat dan bergizi, yang berguna untuk memenuhi nutrisi tubuh anak serta mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang lebih optimal. Oleh karena itu, peneliti menggunakan edukasi melalui multimedia interaktif agar anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal makanan sehat, sehingga anak dapat mengetahui makanan apa saja yang baik untuk tumbuh kembangnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat pemahaman siswa mengenai makanan sehat setelah diberikan edukasi melalui multimedia interaktif ?
2. Bagaimana efektivitas edukasi melalui multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa berkenaan dengan makanan sehat ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai makanan sehat setelah diberikan edukasi melalui multimedia interaktif.
2. Mengetahui efektivitas edukasi melalui multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa berkenaan dengan makanan sehat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk memberikan data terkait informasi yang dapat digunakan karya tulis artikel ilmiah dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Serta, penelitian ini diharapkan untuk menghasilkan sumber media baru yang dapat meningkatkan pemahaman

dan kesadaran mengenai makanan sehat dan bergizi pada anak usia 5-6 tahun di TK Nur Madinah Kota Malang.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan alternatif baru mengenai media pembelajaran yang bermanfaat bagi kemajuan pendidikan di Taman Kanak-kanak dan peningkatan kesehatan secara peningkatan kesehatan pada generasi muda.
- b. Meningkatkan serta menambah pengetahuan dan sarana dalam penerapan praktis yang diperoleh dari bangku perguruan tinggi untuk menghadapi masalah-masalah pada bidang pendidikan dan kesehatan di dunia secara nyata.
- c. Memberikan dampak positif terhadap anak dalam penggunaan multimedia interaktif untuk mengedukasi anak pada TK dalam meningkatkan pengetahuan serta pemahaman mengenai pola makan sehat.
- d. Membantu anak dalam memahami konsep dari penerapan makanan sehat dan bergizi dengan memanfaatkan multimedia interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Kegiatan belajar akan bermanfaat bila proses pembelajaran menyenangkan bagi anak, dan bila alat yang digunakan mampu melibatkan anak dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi dalam (Dewi, 2021) mendefinisikan media sebagai sarana penyampaian informasi yang diinginkan. Pendidikan anak usia dini menggunakan berbagai bentuk media, termasuk media visual, audio, dan multimedia interaktif, yang masing-masing memiliki karakteristik dan penerapan berbeda. Multimedia interaktif dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan motivasi anak, memberikan kesempatan terlibat aktif, dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti memperoleh penelitian sebelumnya yang dapat dilihat dari segi diperbedaan dan kemiripannya dengan penelitian satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat memudahkan peneliti untuk mengkaji beberapa hal yang penting untuk proses penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh (Setiawati, 2023) dengan *judul* “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Mengenal Makanan Sehat Pada Anak di Kelompok B”, Penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Group yang merupakan metode yang sering digunakan dalam penelitian eksperimen. Kelompok kontrol mendapat terapi sesuai dengan praktik yang biasa dilakukan guru kelas, sedangkan kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan media realia. Kedua kelompok tersebut

dipilih secara non-acak. Mencari tahu bagaimana paparan media realia mempengaruhi keterampilan anak-anak adalah kekuatan pendorong penelitian ini kelompok B dalam mengidentifikasi makanan sehat bergizi. Hasil temuan dalam penelitian ini menunjukkan adanya korelasi positif antara pemanfaatan media realia dengan kemampuan anak usia dini kelompok B TK PKK Raman Fajar dalam mengidentifikasi makanan bergizi. Pemanfaatan media realia dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi kebiasaan makan yang baik. Pemanfaatan media realia meningkatkan daya tarik kegiatan pembelajaran sehingga prosesnya menyenangkan bagi anak.

Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Novianti, 2018) berjudul *“Meningkatkan Pemahaman Anak Terhadap Makanan Sehat Melalui Kegiatan Cooking di TK Tunas Bangsa Balai Panjang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten Limapuluh Kota.”* Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimental, dimana peneliti secara aktif mengubah variabel tertentu sambil mempertahankan kendali atas faktor-faktor lain yang relevan, untuk mengamati dan menilai dampaknya terhadap variabel terikat. Variabel hasil dalam penelitian ini adalah hasil intervensi yang diberikan pada penilaian tindak lanjut. Variabel bebas mengacu pada perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen, yaitu melalui kegiatan memasak yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang makan bergizi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan tingkat kesadaran gizi pada anak-anak di TK Tunas Bangsa. Berdasarkan temuan penelitian, permasalahan kurangnya pemahaman anak mengenai makanan bergizi muncul dari kecenderungan mereka untuk jajan sembarangan di sekolah dan

makanan tidak sehat yang mereka bawa dari rumah, sehingga menghambat perkembangan dan pertumbuhan mereka secara keseluruhan. Kurangnya kesadaran mengenai makan bergizi pada anak kelas B2 antara lain disebabkan oleh tidak adanya pemberian makanan oleh guru di sekolah, serta masih adanya praktik siswa membawa bekal sendiri. Selain itu, guru mengizinkan siswanya untuk membeli jajanan sembarangan ada pada lingkungan sekolah juga berkontribusi terhadap masalah ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melakukan kegiatan memasak dapat meningkatkan pemahaman anak tentang makanan bergizi. Perhitungan statistik menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima dengan tingkat signifikansi yang tinggi, sedangkan hipotesis nol ditolak dengan tingkat signifikansi 5%. Secara khusus, nilai t_0 yang dihitung adalah 11,70, lebih besar dari nilai kritis t_t sebesar 2,23.

Selain itu penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh (Santi & Candra, 2022) dengan judul "*Penyuluhan Jajanan Bergizi untuk Kesejahteraan Anak Indonesia*". Penelitian ini menggunakan teknik yang digunakan dalam upaya ini, khususnya penyuluhan dan penayangan film pendek yang menggambarkan akibat dari mengonsumsi makanan tidak sehat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak tentang jajanan bergizi. Temuan pretest menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai jajanan bergizi kurang memadai. Reaksi pelajar yang membeli makanan tanpa memikirkan kebersihan penjualnya menunjukkan hal tersebut. Sebagian kecil masyarakat dengan bebas mengakui bahwa mereka tidak menyadari konsekuensi dari pilihan makanan mereka. Hasil pretest sebesar $66,73 \pm 3,42$ dan posttest sebesar $83,62 \pm 2,83$ menunjukkan bahwa

upaya pengajaran dan penilaian film pendek di SDN 49 Banda Aceh berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Sebagai bagian dari terapinya, pendekatan ini memanfaatkan alat yang menarik secara visual seperti presentasi PowerPoint dan video animasi ringkas, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hasil dari kegiatan tersebut memberikan respon yang baik bagi para peserta, terbukti dengan tingkat keterlibatan yang tinggi, hampir 90% aktif menjawab pertanyaan.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh (Windiyani, 2020) dengan judul "*Dampak Kegiatan Penciptaan Kreasi Makanan Terhadap Peningkatan Perilaku Picky Eater pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kabupaten Malang*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik PreExperimental Design dengan metode One Group Pretest-Posttest Design. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 30 anak yang berusia antara 5 dan 6 tahun, dan bersekolah di TK B TK Negeri Pembina Kabupaten Malang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner berupa instrumen dengan menggunakan skala likert. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak perlakuan kreasi makanan terhadap peningkatan perilaku picky eater pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan perilaku pilih-pilih makanan setelah perlakuan aktivitas penciptaan makanan pada kelompok usia ini. Perhitungan statistik menghasilkan data uji t (Paired Sample t-Test) khususnya dari t tabel dengan nilai -1348 dan Sig. (2-ekor) < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest berbeda nyata dengan nilai pretest. Mengetahui perbedaan yang signifikan

secara statistik antara skor rata-rata sebelum dan sesudah tes adalah penting untuk menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Hal ini menunjukkan bahwa melibatkan anak-anak dalam kegiatan membuat makanan dapat membantu memperbaiki kebiasaan makan mereka yang rewel ketika mereka berusia 5-6 tahun. Keterlibatan dalam proses penciptaan kreasi makanan berdampak signifikan pada peningkatan perilaku rewel makan pada anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun, menurut penelitian. Secara khusus, kelompok sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan peningkatan perilaku makan rewel pada anak-anak prasekolah ketika harus membuat makanan sendiri.

Penelitian bertajuk *“Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan, Kebiasaan Makan, dan Status Gizi Pada Anak Sekolah Dasar di Wilayah Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu”* yang dilakukan oleh (Sari, 2022). Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kuantitatif, khususnya menggunakan metode Quasi Eksperimental Design. Desain penelitian yang dipilih adalah Pre-Post Test With Control Group. Penelitian ini memiliki dua kelompok peserta. Kelompok intervensi mendapat perlakuan berupa penayangan film animasi disertai pre-test untuk menilai pengetahuannya. Selanjutnya dilakukan post-test untuk mengevaluasi pengetahuan mereka. Sedangkan, pada kelompok kontrol tidak adanya penayangan video animasi mereka hanya diberikan pre-test pengetahuan, diikuti dengan post-test pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak video animasi edukasi terhadap pengetahuan siswa, pola konsumsi, status gizi, serta perbedaan pengetahuan, pola konsumsi, dan BMI/U. Selain itu juga bertujuan untuk

mengetahui pengaruh intervensi terhadap pengetahuan siswa, pola konsumsi, dan BMI/U di wilayah kerja Pukesmas 6 Telaga Dewa pasca pelaksanaan penyuluhan gizi melalui media video animasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa rata-rata usia individu pada kelompok kontrol dan intervensi adalah 8 tahun. Mayoritas peserta berjenis kelamin laki-laki dan memiliki status gizi kelebihan berat badan atau obesitas. Selain itu, kelompok intervensi dan pra intervensi mempunyai pola konsumsi tertinggi yaitu jarang mengonsumsi sayuran. Pasca pemberian Edukasi Gizi melalui Media Video Animasi, terlihat adanya dampak terhadap pengetahuan dan pola konsumsi. Namun, tidak ada pengaruh nyata terhadap status gizi, yang diukur dengan indeks massa tubuh per umur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pendidikan gizi yang disampaikan melalui media video animasi terhadap status gizi siswa sekolah dasar yang diukur dengan indeks massa tubuh per umur. Kesimpulan ini berdasarkan hasil analisis p-value Man Whitney yang menghasilkan nilai sebesar 0,060 yang berarti lebih besar dari ambang batas 0,05.

Terdapat perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan di atas. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendidik anak-anak guna meningkatkan pengetahuan mereka mengenai makanan sehat. Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan multimedia interaktif ke dalam pendidikan pada taman kanak-kanak dengan tujuan meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya makan sehat dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan daya ingat anak untuk meningkatkan pengetahuan mengenai makanan sehat sesuai dengan permasalahan pada latar belakang masalah.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya karena pertama kali menggunakan multimedia interaktif untuk mendidik anak TK di Nur Madinah. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian kali ini memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat bantu pengajarannya sehingga membedakannya dengan penelitian-penelitian lain yang telah menggunakan media realia, aktivitas memasak, dan memutar media video animasi untuk menambah pengetahuan anak tentang makanan sehat. Meskipun penelitian yang disebutkan di atas mungkin mempunyai beberapa manfaat, penelitian ini juga mempunyai keterbatasan tertentu. Berdasar penelitian terdahulu yang terjabar diatas juga terdapat kelemahan pada penelitiannya, sebagaimana kelemahan dari penelitian terdahulu tersebut menjadi salah satu upaya peneliti untuk memperbaiki secara lebih baik dengan menggunakan edukasi melalui multimedia interaktif.

Pendidikan melalui multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu mengajar guru berbasis teknologi merupakan hal baru di TK Nur Madinah yang belum pernah digunakan sebelumnya. Hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penggunaannya memiliki banyak manfaat, seperti dapat diakses oleh siswa dan guru, membantu siswa dalam menghafal informasi yang disajikan, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan menginspirasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti akan memanfaatkan software Canva untuk membuat multimedia interaktif untuk anak usia dini. Aplikasi ini menggabungkan beberapa elemen antara lain gambar, teks, musik, dan animasi ke dalam satu kesatuan yang kohesif, sehingga memudahkan

anak-anak untuk mengakses dan memahami pesan yang ada pada media tersebut. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman belajar anak-anak, sehingga memudahkan mereka mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya juga terlihat dari subjek dan objek yang digunakan yaitu pada kelompok B2 berjumlah 13 anak, kelompok B2 dipilih pada penelitian ini karena 8 diantaranya kesulitan membedakan makanan sehat dan tidak sehat. Selain itu masih banyak anak yang belum mengetahui nama dan manfaat buah dan sayur serta masih banyak anak yang kurang pengetahuannya tentang manfaat makanan sehat dan bergizi bagi tumbuh kembang anak di kelas ini selama mereka berada. sedang belajar. masih anak anak. . utuh. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu menggunakan jenis eksperimen kuantitatif, namun bentuk desain yang digunakan berbeda yaitu menggunakan desain Pre-Experimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest design. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian pembaharuan karena terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini, dan juga saran dari penelitian sebelumnya juga menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian.

B. Kajian Teori

1. Konsep Makanan Sehat untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian Makanan Sehat

Untuk tetap hidup manusia membutuhkan makanan, dan idealnya makanan yang sehat dan bergizi. Nutrisi yang tepat membantu meningkatkan kapasitas kognitif dan kesejahteraan tubuh secara umum,

oleh karena itu penting untuk mengonsumsi makanan yang sesuai dengan standar kesehatan setiap hari untuk memenuhi kebutuhan nutrisi. Nutrisi yang tepat sangat penting bagi kesehatan semua orang, namun sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang sehat.

Berbagai gagasan menguatkan pernyataan di atas, salah satunya berpendapat bahwa makanan yang sehat dan bergizi merupakan syarat penting bagi pemenuhan nutrisi dalam tubuh manusia. Menurut (Novianti, 2018), menyebutkan bahwa pangan sehat adalah pangan yang cukup gizinya dan bebas dari zat-zat berbahaya yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan tubuh. Sedangkan menurut (Huryana, 2020) menyebutkan bahwa makanan sehat mengacu pada makanan yang higienis dan bergizi. Pangan higienis mengacu pada konsumsi pangan yang bebas bakteri, senyawa berbahaya, dan racun yang berpotensi membahayakan tubuh manusia (Jannah, 2014).

Perspektif lain mengenai makan sehat adalah makanan yang higienis (bebas dari mikroorganisme penyebab penyakit atau zat berbahaya), bergizi, dan cukup jumlahnya. Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak dalam memilih makanan atau jajanan yang bergizi dan halal sejak dini. Praktik ini menumbuhkan pertumbuhan psikologis yang positif, khususnya dalam penanaman nilai-nilai kebajikan pada anak (Novian Andriyanti, 2019).

Dalam jurnal (Rahayu et al., 2019), menyebutkan bahwa makanan yang sehat dan bergizi diartikan sebagai makanan yang seimbang baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Tubuh manusia memerlukan pola makan seimbang sehingga dapat dicerna dengan baik serta mampu mengganyikan zat-zat yang telah hilang dalam tubuh.

Berdasarkan berbagai penelitian diatas, peneliti telah menetapkan bahwa kebutuhan paling mendasar tubuh manusia adalah makanan. Untuk memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh, penting untuk mengonsumsi makanan yang menyehatkan dan bergizi. Yang dimaksud dengan "makanan sehat" adalah makanan yang bermanfaat bagi tubuh, tidak menimbulkan ancaman bagi organ tubuh, dan tidak mengandung zat berbahaya.

b. Kandungan Makanan Sehat

Komposisi gizi dalam kandungan makanan sehat harus dipertimbangkan dengan hati-hati ketika mengambil keputusan dan mengonsumsi makanan untuk menjaga kesehatan secara keseluruhan guna mencapai pola makan baik dan seimbang.

Menurut pakar gizi Nuraini dalam (Novianti, 2018) menyebutkan bahwa makanan terdiri dari empat bentuk berbeda yaitu:

1. Makanan Pokok

Makanan pokok kaya akan pati serta mengandung karbohidrat yang baik untuk tubuh. Contoh seperti sagu, singkong, roti, beras, jagung dan jagung. Tubuh bergantung pada makanan pokok sebagai

sumber energi utama, sehingga sangat penting. Sumber energi yang berharga untuk menambah energi guna terlaksananya berbagai aktivitas sehari-hari.

2. Lauk Pauk

Protein dan lemak yang terkandung dalam lauk pauk sangat penting untuk perbaikan dan pertumbuhan sel. Sebagai aturan umum, lauk pauk bisa berbahan dasar sayuran atau daging. Daging, ikan laut, ayam, bebek, telur, kedelai, tempe, dan sejumlah makanan lainnya adalah sebagian dari contohnya.

3. Sayuran

Sayur dan buah merupakan sumber vitamin dan mineral yang melimpah. Tubuh membutuhkan vitamin dan mineral untuk mempertahankan fungsinya dan meningkatkan ketahanan terhadap berbagai macam penyakit. Adapun contohnya seperti sayur bayam, kangkung, wortel, brokoli, tomat dan lain-lain.

4. Buah

Buah sangat penting untuk kesehatan tubuh. Berbagai jenis buah antara lain mangga, anggur, jeruk, pepaya, apel, dan pisang. Untuk memastikan kebutuhan serat tubuh tercukupi, penting untuk mengonsumsi sayur dan buah dalam jumlah yang cukup setiap hari.

5. Susu

Susu berfungsi sebagai pemenuhan sumber protein karena mengandung, kalsium, dan asam lemak esensial. Produk susu bisa

diolah menjadi beberapa macam produk yaitu keju, mentega, dan yogurt, kaya akan nutrisi penting.

Berikut pandangan alternatif mengenai kandungan vitamin dan gizi pada makanan sehat seperti yang dikemukakan oleh Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2014 :

1) Protein

Protein, asam amino esensial, berfungsi sebagai bahan pembangun, menyembuhkan sel-sel yang rusak, mengontrol keseimbangan pH cairan tubuh, dan menghasilkan energi.

2) Sumber daya Mineral

Mineral adalah unsur penting yang membangun semua makhluk hidup dan memainkan peran penting dalam pemeliharaan semua organ tubuh. Mineral sangat penting untuk fungsi tubuh yang baik, tetapi tidak semua makanan mengandung cukup mineral.

3) Vitamin

Vitamin merupakan salah satu zat nutrisi penting dan sangat dibutuhkan oleh tubuh, sering kali hal ini terabaikan dalam hal pemenuhannya. Oleh karena itu, pemenuhan vitamin pada anak harus diperhatikan karena, vitamin merupakan zat yang termasuk dalam kategori senyawa yang mengontrol pertumbuhan dan menopang kehidupan dan kandungan pada setiap vitamin memiliki fungsi berbeda di dalam tubuh.

4) Lemak

Lemak merupakan sumber energi yang mengandung energi dua kali lebih banyak dibandingkan karbohidrat dan protein. Makanan yang mempunyai kandungan lemak antara lain daging berlemak, margarin, minyak goreng, jeroan, keju, dan berbagai lainnya. Lemak berfungsi untuk membangun jaringan tubuh yang berfungsi sebagai pelarut vitamin yang dapat larut dalam lemak, contohnya seperti vitamin A, D, E, dan K.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa makanan bergizi mencakup berbagai nutrisi penting yang diperlukan tubuh dalam hal peningkatan kesehatan serta kesejahteraan anak secara keseluruhan selama masa perkembangannya.

c. Manfaat Makanan Sehat

Menanamkan kebiasaan makan sehat pada anak dimulai di kelas dan dilanjutkan di rumah. Jika kita ingin anak-anak kita tumbuh dan berkembang secara normal, kita perlu memastikan mereka mengonsumsi makanan sehat. Selain itu, ada manfaat fisik lainnya dari mengonsumsi makanan yang seimbang dan bergizi. Keuntungan makan sehat menurut laporan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2014 adalah sebagai berikut:

1. Karbohidrat menghasilkan energi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas seperti belajar, bermain, olah raga, dan kegiatan

lainnya. Makanan seperti nasi, roti, gandum, kentang, dan jagung merupakan contoh makanan kaya akan karbohidrat.

2. Lemak dan protein berfungsi sebagai komponen penting yang dapat memudahkan pembangunan jaringan pada organ tubuh manusia dan perbaikan jaringan tubuh yang terluka. Sayuran dan daging seperti tahu, tempe, dan daging sapi merupakan sumber lemak dan protein yang baik.
3. Sayuran dan buah-buahan menyediakan vitamin, mineral, dan air, yang merupakan komponen yang membantu menjaga keseimbangan dan meningkatkan kesehatan organ tubuh secara menyeluruh.
4. Serat makanan yang ditemukan dalam buah-buahan dan sayuran membantu meningkatkan kesehatan pencernaan dan mengurangi kemungkinan mengalami terjadinya sembelit pada sistem pencernaan.
5. Makan bergizi berpotensi berdampak baik pada pertumbuhan serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada otak anak.
6. Sebagai penunjang serta dapat memperkuat sistem kekebalan tubuh pada anak guna untuk melindunginya agar tidak mudah terserang berbagai macam penyakit.
7. Makanan yang berasal dari buah-buahan dan sayur-sayuran bergizi tinggi, kaya akan potasium dan memiliki kandungan natrium yang rendah. Makanan ini dapat dimanfaatkan untuk mencegah dari

kanker dan meningkatkan kesehatan pembuluh darah dan kesehatan pada organ jantung.

8. Mengonsumsi makanan bergizi dapat menurunkan kemungkinan terjadinya penyakit obesitas dan penyakit kronis, termasuk kanker dan gagal jantung.
9. Untuk Sayuran antara lain lobak, sawi putih, tauge, duku, sirsak, dan rambutan dapat membantu menurunkan kadar kolesterol ke dalam menu makanan sehat.
10. Meningkatkan ketajaman penglihatan serta menambah peningkatan fungsi organ lainnya.

Adapun keuntungan dari mengonsumsi makanan sehat dan bergizi yang dipaparkan Sandro Malakkiano dalam jurnal publikasinya tahun 2014 adalah sebagai berikut:

- 1) Bermanfaat sebagai sumber energi dalam tubuh.
- 2) Bermanfaat sebagai pembangunan sel dalam tubuh.
- 3) Berfungsi sebagai pelindung tubuh dari berbagai macam penyakit.
- 4) Untuk melindungi tubuh dari keadaan stres.
- 5) Meningkatkan kemampuan berpikir kognitif.
- 6) Mempertahankan dan memelihara sistem reproduksi.

Grace Judio menyatakan dalam artikelnya bahwa menyediakan serta memberikan makanan sehat dan bergizi kepada anak di usia dini akan memberikan manfaat yang signifikan bagi pertumbuhan dan

perkembangan mereka saat ini dan di masa depan. Pola makan sehat memiliki banyak manfaat bagi anak, antara lain sebagai berikut:

- 1) Nutrisi yang optimal sangat penting untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan usianya.
- 2) Anak-anak berusia 6 tahun ke bawah biasanya lebih rentan terhadap penyakit, sehingga mengonsumsi makanan sehat dan bergizi akan membantu memperkuat sistem kekebalan tubuh mereka.
- 3) Tahap awal perkembangan bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk perkembangan otak, dan di tunjang dengan pemberian nutrisi yang tepat akan dapat meningkatkan kecerdasan mereka.
- 4) Adanya peningkatan dalam sistem kekebalan tubuh pada anak akan menunjukkan peningkatan aktivitas dan pengolaan emosi yang baik.

Konsumsi makanan sehat dan bergizi mempunyai dampak langsung terhadap perkembangan dan pertumbuhan tubuh. Ketika tubuh menerima nutrisi penting dalam jumlah yang cukup, pertumbuhan fisik dan kognitif terjadi dengan lancar. Asupan makanan yang tidak mencukupi dapat menghambat terjadinya proses pertumbuhan pada anak hal ini akan membuatnya lebih rentan terkena berbagai macam penyakit.

d. Bahan Makanan Sehat

Selain memahami manfaat mengonsumsi makanan sehat dan bergizi, penting juga untuk mempertimbangkan kesesuaian zat nutrisi

dari suatu makanan. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan gizi anak guna mencapai keseimbangan organ tubuh. Menurut Sediaoetama dalam penelitian (Novianti, 2018), menyampaikan bahwa penyiapan makanan melibatkan pemanfaatan dari beberapa bahan makanan yang dapat dikategorikan menjadi empat kelompok berbeda antara lain:

1. Bahan makanan pokok adalah suatu komponen penting yang ada pada makanan, yang berfungsi sebagai pemenuhan sumber karbohidrat dan energi bagi tubuh. Contoh antara lain nasi, jagung, kentang dan sagu.
2. Bahan makanan lauk pauk berfungsi sebagai pelengkap hidangan utama, menyediakan nutrisi penting meliputi adanya kandungan protein dan lemak, serta memiliki fungsi sebagai bahan pembangun tubuh. Contohnya bahan makanan seperti daging, telur, keju, dan ikan.
3. Sayuran merupakan komponen makanan penting yang berkontribusi terhadap kandungan serat dalam makanan dan memiliki sifat menghidrasi karena digunakan dalam makanan olahan berbentuk sup. Sayuran berfungsi sebagai sumber vitamin, mineral, dan air hal ini penting sebagai suatu zat komponen pelindung tubuh. Contohnya seperti bayam, kangkung, wortel, dan mentimun.
4. Buah dapat dikonsumsi sebagai hidangan terakhir saat makan atau pada waktu lainnya. Buah-buahan berfungsi sebagai sumber vitamin dan air yang berharga, dan bermanfaat sebagai agen zat pelindung

dalam organ tubuh. Contohnya jeruk, pisang, anggur, apel, dan lain-lain.

5. Susu dengan telur. Cairan berwarna keputihan, susu diproduksi oleh kelenjar di dalam tubuh. Protein, lipid, vitamin, mineral, dan air semuanya ditemukan dalam susu. Selain itu, telur berfungsi sebagai elemen struktural. Keduanya, bila dikonsumsi sesuai petunjuk, bermanfaat bagi kesehatan.

Berdasarkan pendapat yang ada di atas menunjukkan bahwa berbagai macam makanan sehat dan bergizi mengandung kaya nutrisi yang diperoleh dari bahan makanan sehat, pentingnya menyediakan bahan-bahan yang tepat untuk memenuhi kebutuhan gizi serta nutrisi yang baik dan sehat bagi pertumbuhan serta perkembangan kognitif anak.

e. Ciri-ciri Makanan Sehat dan Tidak Sehat

Makanan yang dikonsumsi akan berdampak pada perkembangan serta pertumbuhan tubuh anak. Pertumbuhan, perkembangan, dan peningkatan kemampuan kognitif yang baik dan optimal akan terfasilitasi ketika seseorang mengonsumsi makanan bergizi yang cukup memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh. Namun jika makanan yang dikonsumsi memiliki kualitas gizi yang buruk, maka akan menghambat pertumbuhan dan membuat tubuh lebih rentan terhadap berbagai macam penyakit.

Dalam penelitiannya (Novianti, 2018) menguraikan bahwa terdapat ciri-ciri yang membedakan makanan sehat dan bergizi dengan makanan tidak sehat:

1. Ciri Makanan Sehat dan Bergizi

- a. Rendah kandungan lemak hewani.
- b. Rendah kandungan natrium dalam garam, tidak adanya monosodium glutamat (MSG), dan penggunaan bumbu lainnya.
- c. Banyak mengandung berbagai sayuran dan buah-buahan.
- d. Terdiri dari unsur-unsur penting seperti karbohidrat, protein, vitamin, lemak, mineral, dan serat.
- e. Memiliki sedikit bahan pengawet atau benar-benar bebas dari bahan pengawet.
- f. Menggunakan sedikit minyak goreng untuk dalam proses pengolaannya.
- g. Tidak menggunakan santan.
- h. Higienis dan bebas jamur.
- i. Tidak terlalu pedas dan asam.
- j. Bahan-bahan tersebut menjalani proses pencucian bersih dan menyeluruh.
- k. Makanan yang disiapkan dengan cara merebusnya dalam air menggunakan wadah yang sudah disterilkan sebelumnya.
- l. Dimasak sepenuhnya hingga matang sempurna.

2. Ciri-ciri Makanan Tidak Sehat

- a. Mengandung beberapa zat kimia berbahaya.
 - b. Makanan olahan yang tinggi bahan pengawet, seperti mie, sosis, dan produk sejenis lainnya.
 - c. Makanan yang telah tercemar bakteri atau jamur.
 - d. Produk makanan yang kaya akan pewarna dan pemanis sintetis.
 - e. Makanan yang kaya akan monosodium glutamat (MSG) dan penambah rasa lainnya
 - f. Dimasak setengah matang atau tidak matang.
 - g. Makanan cepat saji termasuk mie, sosis, burger, stik kentang, nugget, hot dog, dan makanan serupa lainnya.
- f. Pola dan Menu Makanan Sehat Anak Usia Dini

Kesehatan fisik dan mental anak mungkin terkena dampak negatif dari kebiasaan makan yang tidak sehat, sehingga menyebabkan nutrisi yang tidak mencukupi bagi tubuh. Kebiasaan pola makan dan menu pada anak akan berbeda dengan orang dewasa karena makanan yang akan dikonsumsi anak dipilih dengan bahan makanan terbaik yang didasarkan pada kebutuhan nutrisi sesuai dengan umur dan tahap perkembangannya.

Dalam Agustina (2019) Istiani menggambarkan perilaku pemberian makan yang sesuai pada anak usia dini sebagai berikut :

1. Nafsu makan anak meningkat pada lingkungan yang tenteram dan suasana yang nyaman. Selain itu, anak-anak akan memperoleh kesenangan dengan mengonsumsi makanan yang memiliki bentuk

dan ukuran yang menarik dan sesuai dengan kelompok usianya, tanpa ada paksaan dari orang tua atau pengasuhnya.

2. Frekuensi makan anak-anak berusia antara 5 sampai 6 tahun mengonsumsi makanan tiga kali atau lebih setiap hari.
3. Kategori jenis makanan pada masa anak usia dini, anak biasanya lebih menyukai makanan yang diolah dengan cara sederhana dan tidak rumit, dengan sedikit rasa, dan disajikan pada suhu sedang, tidak terlalu panas atau dingin. Anak-anak juga menyukai makanan yang warnanya cerah dan menarik perhatiannya, seperti wortel.
4. Anak kecil yang masih belajar menggunakan peralatan makan dengan benar membutuhkan makanan yang mudah ditangani. Bayi dan balita membutuhkan makanan yang berukuran sekali gigit atau tidak lebih besar dari telapak tangan mereka. Contohnya seperti telur yang sudah direbus dan dipotong empat bagian, daging dan sayur yang diiris tipis, serta buah yang sudah dipotong kecil-kecil.
5. Tekstur dalam makanan yang memudahkan anak untuk mengunyah, makanan yang disajikan untuk anak harus mempunyai tekstur yang lunak tidak terlalu keras saat digigit sehingga memudahkan pengunyahan, serta tekstur yang sesuai tidak akan menghambat perkembangan gigi anak.
6. Bau dan Rasa. Biasanya, anak akan cenderung menolak makanan dengan rasa dan aroma yang kuat, seperti makanan yang panas, tidak cukup manis, tidak cukup asin, atau cukup beraroma. Jika Anda

memasak untuk si kecil, pilihlah rasa yang gurih tanpa menggunakan bumbu secara berlebihan.

7. Porsi yang banyak Dalam kebanyakan kasus, anak-anak akan menolak makanan dalam porsi besar. Oleh karena itu, yang terbaik adalah menyajikan porsi kecil kepada anak-anak dan menyediakan lebih banyak jika mereka memintanya.
8. Kemahiran dalam mengkonsumsi makanan, anak-anak dikatakan mahir mengkonsumsi makanan yang ditawarkan kepada mereka secara mandiri jika mereka menganggapnya menyenangkan. Prasekolah adalah kerangka waktunya di sini menahan diri untuk tidak mencari bantuan orang lain karena mereka memiliki kemampuan untuk dengan terampil mengambil, menyendok, dan mengunyah makanan lezat yang disediakan tanpa menemui hambatan apa pun.

Anjuran bagi anak usia 4 hingga 6 tahun dalam data yang dipaparkan oleh Kementerian Kesehatan RI menyarankan asupan makanan sehari-hari sebagai berikut untuk memenuhi kecukupan gizi (Kemenkes RI, 2014) .

Tabel 2. 1 Pedoman Gizi Seimbang

Usia 4-6 Tahun	
Jenis Bahan	Berat
Nasi	200gr
Daging/telur/ayam/ikan	50gr
Tempe/tahu	50gr

Buah	50gr
Sayuran	100gr
Susu	200gr
Gula	3 Sdm
Minyak Goreng	2 Sdm

Sumber : Kemenkes RI Tahun 2014 Tentang Pedoman Gizi Seimbang

Untuk memenuhi kebutuhan nutrisinya sepanjang tahun-tahun awal kehidupannya, anak-anak harus mengonsumsi berbagai macam makanan sehat. Ketersediaan pangan dalam berbagai ukuran, bentuk, warna, dan rasa merupakan aspek terpenting dalam membiasakan anak makan sehat. Saat merencanakan makanan sehat untuk anak-anak, penting untuk memikirkan penampilan dan rasanya.

g. Karakteristik Anak Sehat

Kesehatan adalah keadaan optimal yang meliputi sejahtera jasmani, rohani, sosial, dan rohani, yang ditandai dengan tidak adanya penyakit dan kecacatan. Anak yang sehat jasmani akan mengalami tumbuh kembang yang optimal, sehingga terjadi peningkatan kemampuan kognitif dan emosional yang baik. Santoso memberikan penjelasan yang menguraikan indikator kesejahteraan pada anak yang meliputi dimensi fisik, psikis, dan sosial, sebagaimana dirinci oleh Santoso dkk. (1995).

1. Aspek Fisik

- a. Berat badan dan tinggi badan sesuai dengan pedoman pertumbuhan yang telah ditetapkan.

- b. Bakat dan kompetensi kemampuan anak bertambah seiring bertambahnya usia.
 - c. Anak-anak jarang jatuh sakit.
 - d. Anak-anak menunjukkan aktivitas fisik, kelincahan, dan kebahagiaan tingkat tinggi.
 - e. Matanya jernih dan berkilau.
 - f. Nafsu makan meningkat.
 - g. Bibir dan lidah tampak dalam kondisi segar dan sehat.
 - h. Respirasi pernapasan tidak berbau.
 - i. Kulit dan rambut tampak berkilau dan bersih tidak kusam atau kering.
 - j. Gigi menunjukkan pertumbuhan yang baik dan kuat.
 - k. Memiliki daya kekuatan tenaga yang baik.
2. Aspek Psikologis
- a. Kematangan aspek kognitif dan emosional selaras dengan usia pada tahap perkembangan anak.
 - b. Jiwa anak mengalami perkembangan secara wajar dan normal.
 - c. Intelegualitas menjadi lebih maju.
 - d. Sensitivitas emosi pekekaan anak akan meningkat.
3. Aspek Sosial
- a. Menampilkan sikap ceria.
 - b. Menunjukkan tingkat kemampuan beradaptasi yang tinggi terhadap lingkungan sekitar.

- c. Ramah dan mudah bersosial dengan teman sebaya.
 - d. Menunjukkan sikap kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
- h. Kemampuan Mengenal Makanan Sehat pada Anak Usia Dini

Konsumsi makanan sehat dan bergizi setiap hari sangat penting bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial anak. Menurut Wulandari, penting bagi anak kecil untuk mengonsumsi makanan sehat. Mereka mungkin lebih rentan terhadap penyakit yang menghambat perkembangan, IQ, dan pertumbuhan jika mereka kekurangan gizi. Akibatnya, kapasitas mereka untuk belajar mungkin menurun (Wulandari, 2014). Oleh karena itu, anak-anak memang wajib memilikinya kemampuan mengidentifikasi makanan bergizi. (Novianti, 2018) menegaskan bahwa pemahaman anak terhadap makanan sehat dan bergizi memberikan keuntungan dengan memungkinkan mereka mengidentifikasi pilihan makanan yang bermanfaat bagi perkembangan fisik dan kognitifnya, membuat pilihan makanan yang sesuai, dan membentuk kebiasaan makan yang sehat.

Kemampuan untuk membedakan makanan bergizi merupakan hal mendasar bagi mendidik anak-anak tentang pentingnya membuat pilihan makanan yang baik, makan sehat, dan menangkal penyakit akibat kurangnya dalam pemenuhan gizi. Oleh karena itu, pengetahuan tentang pola makan bergizi sejak dini sangat penting untuk dimiliki. Setyoningsih (2021) menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini berperan penting dalam menanamkan pengetahuan tentang makanan

sehat dan bergizi kepada anak. Pengetahuan ini memungkinkan anak-anak membuat pilihan yang tepat demi kesejahteraan dan pertumbuhan mereka. Winarti (2019) menegaskan bahwa mengajarkan mengenai pola makan yang baik serta sehat ke dalam kurikulum sekolah akan berdampak baik pada pemahaman dan akan menumbuhkan kebiasaan baik dalam kegiatan sehari-hari anak.

Guru dapat memfasilitasi pengenalan makanan sehat dan bergizi dengan memasukkan multimedia interaktif ke dalam pembelajarannya. Hal ini dapat dilakukan dengan menampilkan gambar sayur, buah, dan sejenisnya yang menarik secara visual, disertai penjelasan rinci tentang vitamin yang dikandungnya serta manfaatnya bagi tubuh dan kemampuan kognitif. Dengan demikian, anak dapat dengan mudah mengenali makanan sehat tersebut dan mengembangkan keinginan untuk mengonsumsinya setiap hari.

Mengembangkan kemampuan anak untuk mengidentifikasi makanan sehat dan bergizi pada generasi muda akan berdampak signifikan pada pemahaman dan perilaku mereka, yang pada akhirnya hal ini akan membimbing mereka menuju kebiasaan makan yang lebih baik. Menerapkan kebiasaan makan yang positif akan mengarah pada terbentuknya sikap yang baik dan rasa senang serta puas terhadap konsumsi makanan sehat dan bergizi. Tujuan dari pengembangan keterampilan mengidentifikasi makanan sehat dan bergizi pada anak

usia dini, sebagaimana dikemukakan oleh Santoso dkk. (1995), adalah sebagai berikut:

1. Anak mengetahui perbedaan dan dapat memilih antara makanan sehat dengan makanan tidak sehat.
2. Anak mengetahui kebutuhan makanan yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangannya.
3. Anak mengetahui dan mampu melakukan tata cara makan yang benar.

Mengingat hal-hal di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajarkan anak-anak untuk mengenal makanan sehat bergizi sangatlah penting, karena hal ini akan membantu mereka mempelajari apa yang harus dimakan dan mengurangi rasa pilih-pilih makanan seiring bertambahnya usia. Pendidikan anak usia dini dapat membantu siswa belajar mengidentifikasi pilihan makanan bergizi pada menu dengan menggunakan strategi pengajaran yang sesuai dengan usia, seperti terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan usia dan menghibur dengan bantuan multimedia interaktif. Pendidikan pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan multimedia interaktif memungkinkan pengajar mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih baik sekaligus mengurangi kebosanan pada siswa.

2. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

- a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan hal yang berperan penting dalam proses memperoleh pengetahuan. Pemanfaatan media dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan pemahaman anak dan memberikan lingkungan belajar menyenangkan yang melibatkan anak secara aktif. Sebagaimana dikemukakan Sutjipto, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperlancar proses belajar mengajar. Fungsi utamanya adalah untuk menjelaskan makna pesan yang disampaikan, sehingga meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran (Pionika, 2019).

Nama “media” berasal dari kata latin “medium” yang berarti alat komunikasi atau perantara. Teori Heinich seperti dijelaskan oleh (Safira, 2020) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai saluran penyampaian informasi dari sumber ke penerima. Media dapat membantu dalam menyampaikan pesan atau informasi yang belum tersampaikan kepada penerimanya. Dalam bidang pendidikan, media memainkan peran penting sebagai perantara penyebaran pengetahuan kepada siswa.

Media pendidikan mengacu pada bahan ajar yang membantu guru dalam menyampaikan isi konten atau pesan secara efektif kepada siswa, memanfaatkan berbagai jenis media untuk berfungsi sebagai mediator dalam menyampaikan pengetahuan. Mengingat banyaknya jenis dan macam media yang tersedia, pendidik harus berhati-hati dalam memilihnya untuk memastikan penggunaannya tepat. Namun demikian, guru sering kali gagal menggunakan media karena berbagai faktor,

termasuk kesulitan dalam menemukan media yang sesuai, keterbatasan waktu dalam perencanaan pembelajaran, kendala keuangan, kurangnya keahlian guru dalam mengoperasikan suatu media, dan faktor lainnya.

Kajian di atas menyimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen yang berharga dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan memfasilitasi penyampaian informasi yang lebih baik dan lebih mudah dipahami oleh anak. Selain itu, hal ini merangsang pertumbuhan secara keseluruhan, sehingga memungkinkan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pada bidang pendidikan sangatlah penting dalam perkembangan pendidikan anak usia dini. Dengan memanfaatkan media pendidikan, guru dapat secara efektif mengkomunikasikan informasi kepada siswa dengan cara yang jauh lebih signifikan. Guru mempunyai kemampuan menyampaikan informasi tidak hanya melalui komunikasi verbal atau ceramah saja, tetapi juga melalui sarana visual dan auditori, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Salah satu tujuan utama dari adanya media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu guru menyampaikan pengetahuan secara efektif kepada siswa.

Setiap anak memiliki tingkat daya ingatan yang berbeda. Pada masa kanak-kanak anak akan lebih mudah untuk diserap dalam ingatannya melalui interaksi langsung dengan objek yang nyata dan terlihat. Menurut Suryanto, pertumbuhan anak mencakup peningkatan daya ingat anak, karena mereka memperoleh pengetahuan paling efektif melalui lingkungan terdekatnya (Guslinda & Kurnia, 2018). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak dengan memasukkan benda-benda berwujud dan visual. Oleh karena itu, untuk memenuhi dan mendukung kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak perlu adanya kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan serta dimanfaatkan dengan baik melalui media dari sumber daya pendidikan yang ada.

Salah satu tujuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu dan mendukung guru dalam menyebarkan pengetahuan secara efektif kepada generasi muda. Melalui rasa ingin tahu anak kecil akan menimbulkan rasa terhadap rangsangan menarik dan menghibur, seperti materi pengajaran, dapat meningkat semangat belajar mereka. Levied dan Lentz (dalam Kurnia, 2018) menguraikan bahwa peran media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat fungsi berbeda:

1. Fungsi Atensi, merupakan fungsi untuk menarik perhatian dirancang untuk memikat dan meningkatkan fokus anak pada kegiatan belajar dengan menyertakan alat bantu visual, sehingga

mungkin memfasilitasi retensi yang lebih baik terhadap pengetahuan atau konten yang diajarkan.

2. Fungsi Afektif merupakan fungsi penggunaan gambar dan teks dalam kegiatan belajar mengajar dapat merangsang emosi (yaitu semangat) dan sikap anak terhadap materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan adanya alat peraga dalam materi pembelajaran.
3. Fungsi Kognitif, merupakan fungsi instruksional dalam pendidikan melibatkan penyajian gambar untuk membantu siswa mencapai tujuannya, yaitu dengan memastikan bahwa informasi atau pengetahuan yang dikomunikasikan dapat dipahami dan diingat dengan jelas.
4. Fungsi Kompensasi dirancang untuk membantu siswa yang memiliki kekurangan, seperti daya ingat yang buruk dan pemahaman yang tertunda, dalam memahami dan mengasimilasi informasi disajikan dalam bentuk teks atau tulisan.

Berdasarkan keempat fungsi dari peran media pembelajaran tersebut di atas berhubungan langsung dengan penelitian ini. Multimedia interaktif menggabungkan beberapa fungsi media pembelajaran, meliputi aspek atensi, afektif, kognitif, dan kompensasi, untuk menyajikan dan mengkomunikasikan pengetahuan secara efektif menggunakan gambar, teks, video, dan media lainnya. Hal ini dapat menumbuhkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran,

meningkatkan daya ingatnya, dan memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi yang akan diajarkan.

c. Jenis Media Pembelajaran

Begitu banyak dan berbagai cara yang dapat dipelajari dari berbagai macam media yang tersedia. Oleh karena itu, kami mengelompokkan berbagai bentuk media berdasarkan ciri-cirinya. Berkenaan dengan hal tersebut, berikut tiga kategori media pembelajaran yang diidentifikasi oleh (Guslinda & Kurnia, 2018) :

1. Media Audio

Media audio mengacu pada segala bentuk media yang memanfaatkan suara untuk mengkomunikasikan pesan dalam format pendengaran, seperti rekaman suara, musik, percakapan, dan efek suara. Tujuan utama memasukkan menggunakan media audio dalam program pendidikan anak usia dini untuk mendorong pengembangan keterampilan di banyak domain.

2. Media Visual

Ketika kita berbicara tentang media yang hanya dapat dilihat secara visual, kita berbicara tentang media visual. Pendidik yang menangani anak kecil sering kali memilih media ini untuk menyampaikan ide-ide topikal yang berkaitan dengan isu-isu yang sedang diselidiki. Ada dua jenis utama media visual: yang menggunakan proyeksi dan yang tidak. Istilah "media visual yang

dapat diproyeksikan" menggambarkan segala jenis media yang dapat ditampilkan pada layar dengan menggunakan peralatan proyeksi. Gambar, grafik, model, dan realia merupakan segala bentuk media visual yang tidak dapat diproyeksikan.

3. Media Audio-Visual

Istilah "audio-visual" menggambarkan sejenis media yang memadukan unsur visual dan pendengaran untuk menyampaikan gagasan dengan lebih jelas dibandingkan hanya menggunakan salah satu media saja. Guru dapat beralih ke peran yang lebih fasilitatif dan membantu siswa belajar lebih efektif dengan menggunakan media ini untuk menggantikan peran mereka sebagai penyaji konten. Power Point dan format video interaktif lainnya adalah contoh media audiovisual.

Menurut uraian sebelumnya, ada tiga jenis media pembelajaran: audio, visual, dan audio visual. Media pembelajaran berfungsi sebagai penarik perhatian, motivator, dan bantuan bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Prinsip pendidikan anak usia dini yang otentik mengutamakan penyesuaian pengalaman belajar dengan tahap perkembangan anak dan kebutuhan individu, menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif secara maksimal yang mendorong potensi anak sepenuhnya. Multimedia interaktif adalah sejenis media audio-visual yang dapat

menyimpan dan mengirimkan pengetahuan dalam format digital, memungkinkan akses dan pemanfaatan secara berulang.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai pendidik guru harus menyesuaikan metode dalam hal pengajarannya agar selaras dengan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang sangat pesat. Guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan khusus siswanya. Pemanfaatan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru, sehingga memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi maksimal. Natusion menguraikan keunggulan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pendidikan, sebagaimana dikemukakan dalam penelitian Nurrita tahun (2018) sebagai berikut:

1. Menjelaskan penyampaian pesan secara jelas untuk menghindari verbalistik yang berlebihan.
2. Proses perolehan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas.
3. Proses pembelajaran bervariasi sehingga memungkinkan siswa terlibat dalam berbagai kegiatan belajar.
4. Meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan semangat siswa dalam belajar.

5. Pemanfaatan media memfasilitasi komunikasi dua arah yang aktif sehingga meningkatkan interaktivitas proses pembelajaran.
6. Tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai melalui tenaga yang minim dan waktu yang tidak terlalu panjang.
7. Meningkatkan kualitas prestasi hasil belajar anak.
8. Mendorong tumbuh kembang dan peningkatan seluruh aspek tumbuh kembang anak.
9. Media memungkinkan proses pembelajaran berlangsung di mana saja dan kapan saja.
10. Media berpotensi menumbuhkan sikap pro-aktif anak terhadap materi dan proses pada saat pembelajaran.
11. Mengalihkan fungsi para pendidik ke jalur yang lebih positif dan bermanfaat.
12. Dapat memperlihatkan objek berbahaya seperti fauna liar, objek besar seperti pesawat terbang dan kapal, dan entitas kecil seperti semut, nyamuk, dan virus.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Teknologi telah menyebar luas bagi pengguna di kalangan manusia. Manusia pada umumnya memanfaatkan teknologi berupa gadget, laptop, tablet, dan perangkat teknologi lainnya. Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangat pesat. Pemanfaatan kemajuan teknologi

dapat memberikan dampak yang menguntungkan dan merugikan, namun berpotensi meningkatkan kualitas bagi bidang pendidikan.

Guru membutuhkan kemampuan pedagogi agar berhasil membekali siswa dengan sumber belajar guna membekali mereka dengan pengetahuan. Rosenfeld (dikutip dalam Wahyuningsih, 2022) menekankan perlunya pengembangan profesional bagi pendidik PAUD, khususnya di bidang keterampilan pedagogi, untuk memastikan bahwa mereka kompeten dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran mereka. Keyakinan siswa terhadap kemampuannya sendiri dan tingkat kemahiran teknisnya sama-sama dipengaruhi oleh seberapa baik gurunya menggunakan teknologi pembelajaran (Wahyuningsih, 2022). Pendidik dapat menggunakan teknologi untuk membantu anak-anak mempelajari ide-ide yang lebih kompleks, memahami konsep-konsep yang lebih abstrak, dan mengembangkan kapasitas kognitif tingkat yang lebih tinggi, menurut Robyler dan David A. Jacobsen (Novitasari, 2016).

Menurut Snowdon dalam (Salsidu, 2018) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan modul/materi pembelajaran dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Pada hakikatnya siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui pemanfaatan alat bantu seperti alat dan bahan pembelajaran, Ini mencakup multimedia yang menarik secara visual dan

aural. Pada pendidikan anak usia dini, multimedia interaktif sangat meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

Menurut Pedoman Deskripsi Bibliografi Multimedia Interaktif yang dikutip Prastowo (2011), multimedia interaktif mengacu pada suatu sistem yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna (manusia) dan aplikasi (komputer) secara dua arah. Memanfaatkan multimedia interaktif dalam pendidikan anak usia dini meningkatkan keterlibatan dan memfasilitasi pertukaran informasi dengan lebih efektif.

Berdasarkan pengertian Multimedia Interaktif yang diberikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif merupakan suatu bentuk komunikasi yang melibatkan baik manusia pengguna maupun sistem teknologi. Dalam konteks ini, sistem komputer mempunyai kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen. Multimedia mengacu pada kombinasi beberapa bentuk media, termasuk teks, foto, video, animasi, dan suara, yang disajikan dan digunakan secara interaktif oleh seseorang.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Apabila keberadaannya dimanfaatkan dengan tepat multimedia interaktif menawarkan banyak keuntungan signifikan. Lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya RA dan TK, belum sepenuhnya merangkul materi pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif. Instrumen tersebut hanya dapat digunakan di sekolah tertentu

karena tingkat pendidikan dan infrastrukturnya berbeda antara satu sekolah dengan sekolah lainnya. Untuk melengkapi sumber daya yang komprehensif dan pengajaran berkualitas tinggi, institusi pendidikan papan atas sering kali menggunakan multimedia interaktif. Memanfaatkan multimedia dinamis menawarkan beberapa hasil yang menguntungkan bagi siswa dan pendidik.

Posisi guru tetap tidak tergantikan meski hadirnya multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Memang benar, multimedia interaktif ini secara efektif memfasilitasi dan meningkatkan kemampuan guru untuk secara kreatif mengelola kegiatan yang menyenangkan. Daryanto (Malik A, 2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif menawarkan beberapa keunggulan. Pertama, menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif bagi guru dan siswa. Kedua, memungkinkan guru menghemat energi dengan mempersingkat waktu mengajar. Terakhir, ini meningkatkan kualitas pengalaman pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran anak-anak ditingkatkan, dan guru memiliki fleksibilitas untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di lokasi dan waktu mana pun. Selain itu, keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan.

Multimedia interaktif berfungsi sebagai alat fasilitatif bagi guru untuk menyajikan materi secara efektif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten yang diberikan sesuai dengan tema yang diajarkan, merangsang keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran, dan

memperkenalkan unsur-unsur baru untuk mendorong kegiatan pembelajaran jangka panjang. Meningkatkan interaktivitas siswa dan efektivitas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Multimedia Interaktif Berbasis Video Animasi

Berbagai aplikasi perangkat lunak, seperti PowerPoint, Canva dan Coreldraw memfasilitasi pengembangan bahan ajar multimedia interaktif (Asyhar, 2011). Canva merupakan program aplikasi multimedia yang umum digunakan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran. Canva adalah software desain berbasis web yang menawarkan berbagai pilihan pengeditan untuk menghasilkan desain grafis yang beragam (Nurhalisa et al., 2022). Pemanfaatan media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media dan mengefektifkan proses penyediaan konten pendidikan. Selain itu, media ini dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pesan atau konten materi dari tema pembelajaran melalui berbagai format seperti teks, grafik, audio, animasi, dan video. Selain itu, komponen dalam materi pendidikan Canva dapat meningkatkan konsentrasi siswa dengan menghadirkan format visual animasi yang menarik untuk pembelajaran.

Program dalam aplikasi Canva mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik pada anak-anak. Anak-anak lebih mungkin mengingat informasi yang disajikan dalam teks bila dilengkapi dengan alat bantu visual seperti gambar, animasi, audio, dan video. Sesuai

dengan Teori Dual Coding (Asyhar, 2011), Ada dua bagian yang membentuk otak manusia: sistem visual (gambar) dan sistem verbal (berbicara). Memori siswa dapat ditingkatkan dengan penggabungan gambar ke dalam teks karena fenomena yang dikenal sebagai dual coding dalam memori.

Dalam penelitian ini, penulis mengajarkan anak-anak tentang makan sehat menggunakan Canva, sebuah aplikasi yang memungkinkan multimedia interaktif. Gambar, video, teks, dan animasi hanyalah beberapa elemen yang dicakup oleh program ini dalam hal multimedia interaktif. Dengan sumber daya ini, pendidik dapat lebih mudah mengakses dan mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih efisien dan efektif. Ini juga ramah pengguna untuk anak kecil, karena menawarkan fitur interaktif dan dapat sering digunakan, dengan pengawasan orang tua atau guru yang tepat.

C. Kerangka Berpikir

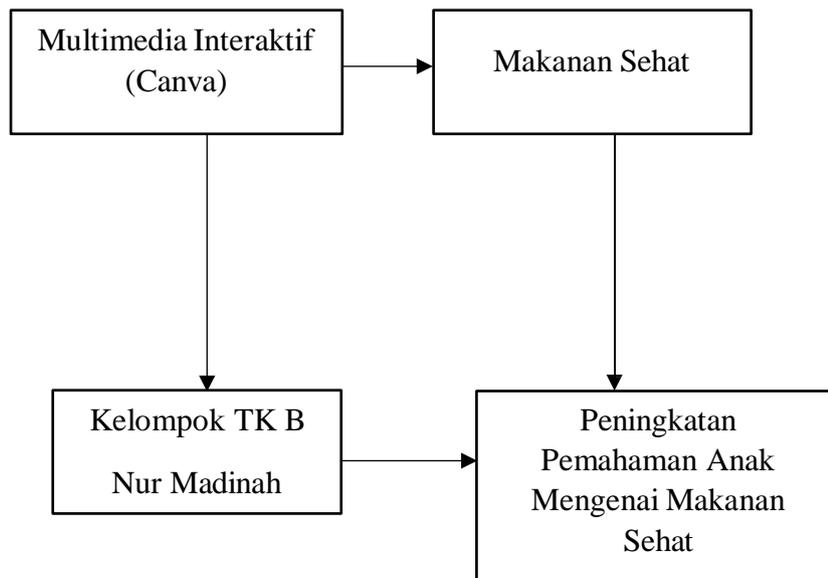
Berbagai aplikasi perangkat lunak, seperti Canva dan Coreldraw, memfasilitasi pengembangan bahan ajar multimedia interaktif (Asyhar, 2011). Canva merupakan Program aplikasi yang menggunakan multimedia untuk meningkatkan efektivitas upaya pendidikan. Canva adalah software desain berbasis web yang menawarkan berbagai pilihan pengeditan untuk menghasilkan desain grafis yang beragam (Nurhalisa et al., 2022). Pemanfaatan media Program aplikasi yang meningkatkan upaya pendidikan melalui penggunaan multimedia penyediaan konten pendidikan. Selain itu,

media ini dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pesan atau konten pendidikan melalui berbagai format seperti teks, grafik, audio, animasi, dan video. Selain itu, komponen dalam materi pendidikan Canva dapat meningkatkan konsentrasi siswa dengan menghadirkan format visual yang menarik.

Program Canva mampu mengakomodasi gaya belajar visual, kinestetik, dan aditif pada anak-anak. Anak-anak lebih mungkin mengingat informasi yang disajikan dalam teks bila dilengkapi dengan alat bantu visual seperti gambar, animasi, audio, dan video. Sesuai dengan Teori Dual Coding (Asyhar, 2011), sistem kognitif manusia terdiri dari dua subsistem: sistem verbal dan sistem visual (gambar). Penggunaan visual dalam teks dapat meningkatkan tingkat daya ingat siswa karena adanya dual coding dalam memori.

Dengan menggunakan software Canva sebagai alat pengajaran, peneliti dalam penelitian ini memasukkan multimedia interaktif ke dalam pembelajaran mereka. Gambar, video, teks, dan animasi hanyalah beberapa elemen yang dicakup oleh program ini dalam hal multimedia interaktif. Sumber daya ini memfasilitasi akses dan penyampaian materi kursus yang lebih baik bagi para pendidik. Selain itu, cocok untuk digunakan secara rutin oleh anak kecil di bawah pengawasan orang dewasa, berkat elemen interaktifnya.

Gambar di bawah ini menunjukkan kerangka penelitian yang didasarkan pada uraian tersebut. Gambar di bawah ini menunjukkan kerangka penelitian yang didasarkan pada uraian tersebut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Ha : Terdapat peningkatan pemahaman anak mengenai makanan sehat setelah dilakukan edukasi melalui multimedia interaktif di TK Nur Madinah Kota Malang.

H0 : Tidak terdapat peningkatan pemahaman anak mengenai makanan sehat setelah dilakukan edukasi melalui multimedia interaktif di TK Nur Madinah Kota Malang.

BAB III

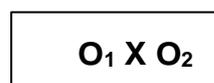
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi penelitian “One-Group Pretest-Posttest Design”, metodologi penelitian kuantitatif, dan jenis penelitian quasi eksperimen. Tidak ada kelompok kontrol atau pembanding dalam desain ini sebaliknya, hanya satu kelompok yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Teknik statistik selanjutnya akan digunakan untuk menganalisis dan mengolah data yang diperoleh (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, metode quasi eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh dari edukasi melalui multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai makanan sehat. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest*, di mana hanya satu kelompok yang menjadi subjek penelitian dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol.

Desain Penelitian



Keterangan:

O_1 : nilai pretest (sebelum diberi edukasi melalui multimedia interaktif)

O_2 : nilai posttest (sesudah diberi edukasi melalui multimedia interaktif)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Lokasi penelitian di TK Nur Madinah Kota Malang tepatnya di Jl. Letjend Soetoyo IV No. 63, Lowokwaru Kota Malang. Pada kelompok B tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang melakukan pengamatan awal sebelum melakukan penelitian terhadap permasalahan yang dipilih.

Peneliti memilih lokasi tersebut berdasarkan purposive sampling, yang dianggap sesuai dalam konteks penelitian. Selain itu, peneliti juga ingin melihat kelapangan bagaimana upaya pendidik atau guru dalam menerapkan strategi peningkatan pengetahuan mengenai makanan sehat yang masih rendah, sekaligus mempertimbangkan keberadaan beberapa anak yang masih memiliki kemampuan mengidentifikasi makanan sehat. Siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas dalam membedakan makanan sehat bergizi dan tidak sehat, serta kurangnya pengetahuan mengenai mengenal nama dan manfaat berbagai buah dan sayur. Selain itu, sekolah juga belum melakukan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenai makanan sehat dan bergizi, dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif selama pembelajaran di TK Nur Madinah yang berlokasi di Kota Malang.

2. Waktu

Waktu penelitian dilakukan pada rentang awal semester 2 tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi yang dipakai pada studi ini yaitu kelompok B2 di TK Nur Madinah Kota Malang.

2. Sampel

Penelitian ini melibatkan kelompok B2 dengan total 13 anak. Penentuan kelas eksperimen di kelas B2 bertumpu pada kriteria tertentu, seperti kemampuan anak dalam hal membedakan makanan sehat dan makanan tidak sehat. Selain itu, pengetahuan anak kurang mengenai nama dan manfaat buah dan sayur tertentu. Serta, sebagian anak tidak menyadari adanya manfaat ketika mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi terhadap pertumbuhan dan perkembangannya.

Dalam penelitian ini, rincian sampel data siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Sampel Siswa Kelompok B2 TK Nur Madinah

NO	Nama	Jenis Kelamin	Tahun Lahir
1.	AF	P	2017
2.	AR	L	2017
3.	D	P	2017
4.	E	P	2017
5.	F	L	2017
6.	H	P	2018
7.	MAR	P	2018
8.	MAU	L	2017
9.	MO	P	2017
10.	AL	L	2017
11.	Y	L	2017
12.	Q	L	2017
13.	T	P	2017

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah entitas atau elemen utama yang menjadi fokus peneliti selama penyelidikannya. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu:

- a. Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempunyai pengaruh terhadap variabel lain. Variabel bebas (X) dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif.
- b. Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau dipengaruhi oleh faktor lain. Variabel terikat (Y) dalam hal ini mengacu pada kemampuan mengenal makanan sehat.

E. Definisi Operasional

Untuk memastikan pemahaman yang jelas tentang konsep-konsep yang disebutkan dalam judul dan untuk menghindari potensi kesalahpahaman, kini penulis akan memberikan penjelasan untuk beberapa istilah yang memerlukan pemahaman lebih dalam. Istilah-istilah tersebut antara lain:

1. **Makanan sehat** mengacu pada makanan yang higienis dan bergizi. Pangan higienis mengacu pada konsumsi pangan yang bebas bakteri, senyawa berbahaya, dan racun yang berpotensi membahayakan tubuh manusia. Di Indonesia secara resmi menggunakan pedoman gizi seimbang guna memperbaiki pola makan dan perbaikan gizi yang merupakan pembaharuan dari prinsip 4 sehat 5 sempurna.
2. **Multimedia Interaktif** mengacu pada tayangan video animasi berdurasi pendek, yang berisi tentang pengenalan macam-macam makanan sehat

serta kandungan yang ada, dengan memadukan gambar animasi yang menarik dan audio.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang digunakan adalah:

1. Observasi

Selama penelitian, sumber data yang digunakan untuk menganalisis, memverifikasi, dan memperkirakan kejadian yang akan terjadi. Analisis observasi berperan penting dalam menjelaskan dan menyempurnakan temuan saat dilapangan.

2. Lembar Kerja

Anak-anak akan diberi lembar kerja untuk melakukan pre-test dan post-test guna menilai sejauh mana peningkatan pemahaman mereka mengenai makanan sehat setelah mengikuti kegiatan edukasi melalui multimedia interaktif.

Gambar 3.1 Lembar Kerja





3. Instrumen untuk melakukan penelitian

Daftar periksa skala Likert digunakan oleh instrumen penelitian ini.

Instrumen pengumpulan data ditunjukkan pada kisi-kisi berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir	Skala
	a. Makanan Bergizi	1. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat	1	
		2. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	2	

Makanan Sehat		3. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	3	Skala Likert
	b. Higenis	1. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan bahan senyawa berbahaya	4	
		2. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	5	

Tabel Instrumen Pertanyaan

Nama :
 Kelas/Kelompok :
 Sekolah : RA Al-Jihad Bunulrejo Kota Malang.

Tabel 3. 3 Tabel Instrumen Pertanyaan

NO	Item Pertanyaan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat				

2.	Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati				
3.	Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral				
4.	Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan bahan senyawa berbahaya				
5.	Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri				

Kriteria Keberhasilan Akan Ditentukan Dengan Skor Sebagai Berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Keberhasilan

Klasifikasi	Skor Nilai
Belum Berkembang (BB)	1
Mulai Berkembang (MB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

4. Dokumentasi

Untuk memberikan gambaran yang sebenarnya tentang keadaan/kondisi segera pada saat penelitian dilakukan, peneliti menggunakan dokumentasi. Foto merupakan bentuk utama dokumentasi. Cuplikan ini menangkap kejadian yang ada pada lingkungan kelas yang berkaitan dengan pelaksanaan proyek penelitian.

G. Validitas dan Reabilitas Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Tujuan uji validitas penelitian adalah untuk menunjukkan apakah instrument yang digunakan penelitian tersebut valid atau tidak. Nilai validitas yang tinggi menunjukkan tes atau instrumen tersebut valid. Sebaliknya, nilai validitas yang rendah menunjukkan bahwa instrumen tersebut tidak valid. Uji Validitas dalam penelitian ini menggunakan Validitas Isi (Content Validity).

a. Validitas Isi (Content Validity)

Pengujian validitas ini dapat dilakukan dengan adanya kisi-kisi instrument yang berisi tentang pertanyaan maupun pernyataan sesuai dengan variabel penelitian. Isi dari kisi-kisi instrument tersebut berupa variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur, maupun butir item sebagai nomor dari pernyataan/pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator.

Penelitian ini, peneliti melakukan 2 pengujian validitas yakni menguji validitas instrument dan viliditas media kepada ahli. Validitas instrument tersebut akan diuji oleh validator ahli sesuai dengan bidangnya. Selain itu, Peneliti menggunakan validitas isi karena instrument yang akan di uji ini berbentuk test yang digunakan untuk mengukur indikator mengenai kemampuan anak mengenal makanan sehat maupun mengukur indikator capaian peningkatan pengetahuan anak mengenai makanan sehat.

Pengujian validasi ini dilakukan oleh dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yang sesuai dengan bidangnya. Adapun untuk validator instrument peneliti memilih ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd. dan pengujian validitas media memilih ibu Ainur Rochmah, M.Pd. Oleh karena itu, validasi ini diuji dengan menggunakan rumus Aiken's V. Peneliti menggunakan rumus formula Aiken's V karena menghitung validitas isi yang dinilai oleh para ahli terhadap indikator instrument yang diukur atau dinilai. Adapun rumus formula Aiken's V yakni sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum r}{n(n-1)}$$

Keterangan :

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

$$S = r - lo$$

Lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

R = angka yang diberikan oleh penilai

N = jumlah penilai

Adapun untuk kriteria penilaian dari validitas isi Aiken's V yakni sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji Aiken's V

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	0,8-1	Validitas Sangat Tinggi
2.	0,6-0,79	Validitas Tinggi

3.	0,40-0,59	Validitas Sedang
4.	0,20-0,39	Validitas Rendah
5.	0,0-0,19	Validitas Sangat Rendah

Sebagai aturan umum, menurut kriteria nilai uji validitas V Aiken, $V = 0,70$ bila menggunakan penilai tunggal dan lima butir soal, dan $V = 0,70$ bila menggunakan rentang 0,6-0,79 dengan kriteria Validitas Tinggi, merupakan kategorisasi yang sesuai. Apabila hasil evaluasi lebih rendah dari kriteria, maka butir soal tersebut dianggap tidak valid. Jika tidak, item tersebut mungkin dinyatakan valid.

- **Hasil Uji Validitas Instrument**

Hasil uji validitas instrumen ini diuji dan dinilai validitasnya oleh Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd. Hasil tes atau penilaian tersebut dapat diambil kesimpulan secara keseluruhan yaitu “Layak/valid” digunakan untuk pengujian dengan revisi sesuai saran”. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran atau masukan yang telah dinilai dan diuji validitasnya oleh para ahli. Perbaikan tersebut dilakukan dan ditujukan untuk menyesuaikan tingkat pencapaian pengetahuan anak. Selanjutnya setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran masukan dari para ahli, langkah atau tahapan selanjutnya adalah menguji validitas instrumen observasi yang telah dilakukan oleh pengamat yang menggunakannya. Hasil validasi instrumen oleh Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Validasi Instrumen

Butir	Penilai	S1	$\sum s$	V	Ket
Butir 1-10	49	39	39	0.975	SANGAT TINGGI

Hasil dari validitas isi dengan menggunakan rumus Aiken's V yang dihitung dan diperoleh adalah 0,97 termasuk pada kriteria Sangat Tinggi. Hasil nilai tersebut dapat diambil koefisien atau kesimpulan berdasarkan nilai kriteria validitas uji Aiken's V bahwasanya uji instrument tersebut dinyatakan dan dianggap valid.

- **Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif**

Setelah meninjau temuan uji validitas media pada Ibu Ainur Rochmah M. Pd. menyimpulkan bahwa instrumen tersebut "Layak/valid" digunakan untuk pengujian dengan revisi sesuai saran". Oleh karena itu, Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran serta masukan dari ahli. Perbaikan tersebut dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam menyampaikan perlakuan kepada siswa sehingga dapat memahami apa yang disampaikan mengenai pengenalan berbagai makanan sehat dan tentunya bertujuan untuk membantu meningkatkan pengetahuan anak mengenai makanan sehat. Langkah dan tahapan selanjutnya adalah mengetahui media valid atau tidak, dihitung juga menggunakan excel. Hal ini membantu peneliti untuk dengan mudah mengetahui valid atau tidaknya media tersebut sebelum digunakan sebagai dasar memberikan perlakuan kepada

siswa di lapangan untuk membantu meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal makanan sehat. Hasil validasi media yang dilakukan oleh Ibu Ainur Rohmah M.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Hasil Validasi Multimedia Interaktif

Butir	Penilai	S1	$\sum s$	V	Keterangan
Butir 1-16	73	57	57	0.890625	SANGAT TINGGI

Berdasarkan hasil validasi media, dapat disimpulkan bahwa media/alat peraga yang menggunakan teknologi multimedia interaktif yaitu video animasi yang dibuat dengan aplikasi Canva adalah sah dan layak untuk tujuan penelitian.

Pada tahap pengujian validitas produk/media, peneliti menemukan bahwa koefisien validitas isi yang dihitung dan dicapai menggunakan rumus Aiken's V adalah 0,89, yang termasuk dalam persyaratan sangat tinggi. Berdasarkan nilai kriteria validitas uji Aiken's V, maka uji produk/media dapat dinyatakan dan dianggap sah berdasarkan hasil nilai, koefisien, atau kesimpulan berdasarkan nilai kriteria validitas uji Aiken's V bahwasanya uji product/ media tersebut dinyatakan dan dianggap valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah metrik yang digunakan untuk menilai tingkat kepercayaan alat ukur yang digunakan. Pengujian reliabilitas diperlukan

untuk mendapatkan dan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan rumus untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian *Alpha Cronbach*, yang rumusnya seperti berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{i}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

i = Banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah variansi skor tiap item

σ^2 = Variansi total

Menurut Arikunto, setelah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen, kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti tabel berikut (Arikunto, 2020) :

Tabel 3. 8 Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisien (r_{11})	Kriteria
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto, 2020:93)

Alasan pengambilan keputusan dalam Uji Reliabilitas Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:

1. Nilai Cronbach Alpha yang lebih besar dari 0,60 menunjukkan bahwa instrumen tersebut dianggap reliabel atau konsisten.
2. Jika nilai Cronbach Alpha kurang dari 0,60 maka instrumen dianggap tidak reliabel atau tidak konsisten.

- **Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel dalam penelitian ini terdapat dua variabel dengan alpha masing-masing sebesar 0,60 sehingga perlu dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan instrumen yang digunakan untuk mengukurnya konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa suatu variabel dikatakan dapat dipercaya apabila nilai reliabilitas yang diukur lebih besar dari 0,60. Namun menurut Sugiyono (2019), suatu variabel dikatakan tidak dapat dipercaya apabila nilai reliabilitas terukurnya kurang dari 0,60. Tabel di bawah ini menampilkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan :

Tabel 3. 9 Hasil Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.716	5

Hasil dari tahap pengujian reliabilitas dapat dilihat bahwa nilai alpha cronbach's pada variabel mengenal makanan sehat tersebut mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari nilai alpha yakni $0,716 > 0,60$. Hal tersebut menunjukkan bahwa pernyataan pada setiap item dalam lembar observasi variabel mengenal makanan sehat dianggap akurat atau reliable.

Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen dan multimedia interaktif ini layak digunakan pada anak usia 5 sampai 6 tahun kelas B2 di TK Nur Madinah Kota Malang. Tujuan dari intervensi ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman mengenai makanan sehat pada anak. Peneliti selanjutnya akan melakukan pretest, treatment, dan posttest guna mempermudah peneliti untuk mengetahui hasil perubahan dari kondisi anak-anak tersebut.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model statistik. Nantinya, hasil akhir analisis akan ditampilkan dalam bentuk angka-angka yang akan dijelaskan dalam sebuah uraian Uji regularitas dan homogenitas digunakan sebagai prasyarat analisis data sebelum dilakukan uji-t.

1. Uji normalitas data

Penelitian ini menggunakan analisis normalitas Shapiro-Wilk jika jumlah sampel yang dibutuhkan kurang dari 30.

2. Uji Hipotesis *Wilcoxon*

Teknik analisis data yang di gunakan untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan Analisis uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mencari pengaruh latihan melalui bantuan program SPSS 27 for windows. Adapun hipotesis untuk uji-t adalah :

Ha:

1. Adanya pengaruh edukasi melalui multimedia interaktif terhadap pemahaman anak mengenai makanan sehat di TK Nur Madinah.
2. Pembelajaran melalui edukasi melalui multimedia interaktif di TK Nur Madinah setelah diberi treatment anak-anak meningkat pemahaman dalam mengenal makanan sehat dari pada sebelumnya.

Ho:

1. Tidak ada pengaruh edukasi melalui multimedia interaktif terhadap pemahaman anak mengenai makanan sehat di TK Nur Madinah.
2. Pembelajaran melalui edukasi melalui multimedia interaktif di TK Nur Madinah setelah diberi treatment anak-anak meningkat pemahaman dalam mengenal makanan sehat dari pada sebelumnya.

Adapun kriteria pengujian pada uji-t adalah sebagai berikut :

1. Apabila signifikansi (sig) $>$ 0,05 maka tidak terdapat perbedaan antar perlakuan.
2. Apabila signifikansi (sig) $<$ 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antar perlakuan.

Adapun rumus uji wilcoxon yakni sebagai berikut :

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan :

T = Jumlah ranking positif atau jumlah ranking negative terkecil

N = Banyaknya pasangan yang tidak sama nilainya

Setelah menghitung normalitas maupun hipotesis. Langkah selanjutnya adalah mengkonversi skor untuk melihat perbedaan dari peningkatan pada setiap butir item indikator hasil tersebut diambil dari perhitungan nilai persentase dan rata-rata. Konversi skor tersebut dapat dihitung menggunakan rumus perhitungan jumlah presentase dan rata-rata presentase yang didapatkan dari lembar observasi pretest dan posttest. Adapun untuk rumus konversi skor untuk persentase dan rata-rata yakni sebagai berikut :

$$SK = \frac{JK \cdot SP}{SMK}$$

Keterangan :

SK = Skor Konversi

SP = Skor Perolehan Anak

SKM = Skor Konversi Maksimal

SMK = Skala Maksimal

JK = Jumlah Kriteria

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Pemahaman Siswa Dalam Mengenal Makanan Sehat di TK Nur Madinah Kota Malang

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan langsung peneliti pada lapangan, peningkatan pengetahuan anak mengenal makanan sehat pada kelas B2 masih rendah dan belum berkembang secara maksimal. Hal ini dapat dilihat ketika peneliti menanyakan beberapa pertanyaan kepada anak mengenai makanan sehat apa saja mengandung karbohidrat, protein, vitamin, makanan apa saja yang masih layak dikonsumsi dan makanan apa saja yang mengandung zat aditif berbahaya, mereka cenderung bingung dalam menjawab pertanyaan tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran tentang makanan sehat, peneliti menemukan permasalahan pada beberapa anak yang dinilai kurang memahami dan mengetahui berbagai jenis makanan sehat. Namun ada beberapa makanan sehat yang hanya diketahui dan dipahami oleh mereka saja, dan ada juga yang belum mengetahui dan memahami apa yang dimaksud dengan makanan sehat dan apa saja jenis makanan sehat tersebut.

Kegiatan proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengenalan makanan sehat diajarkan oleh guru kepada siswanya. Guru hanya mengajar dengan mengandalkan papan tulis dan lembar kerja yang berisi pengenalan makanan sehat. Hal ini dilakukan terus menerus dari tahun ke tahun. Setelah

melihat kegiatan proses pembelajaran pengenalan makanan sehat yang diajarkan guru dengan menggunakan papan tulis, peneliti mengamati kondisi kelas mulai kurang kondusif karena kegiatan terasa monoton dan tidak menarik perhatian anak. Oleh karena itu akibatnya siswa kurang memahami dan tidak mengikuti alur kegiatan yang diajarkan guru, hal inilah yang memicu anak kurang memahami, tidak mengingat, atau tidak mengetahui tentang berbagai macam makanan sehat.

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak dalam mengenal makanan sehat sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan kegiatan tes awal (Pretest) dan menilai terlebih dahulu terkait aspek perkembangan yang ingin ditingkatkan terkait kemampuan mengenal makanan sehat

Berdasarkan data yang diperoleh dari pretest tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Pedoman Gizi Seimbang KEMENKES No 41 Tahun 2014 yakni sebagai berikut :

1. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat	
Nama	Nilai
AF	2
AR	2
D	2
E	2
F	2
H	3

MAR	3
MAU	4
MO	3
AL	2
Y	2
Q	2
T	4
Rata-rata : 63.46%	Total : 33

Hasil dari indikator pada item nomor (1) sesuai data pada tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung karbohidrat berjumlah 33 dengan perolehan rata-rata 63.46%.

2. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	
Nama	Nilai
AF	2
AR	2
D	2
E	2
F	2
H	2
MAR	3
MAU	2

MO	2
AL	2
Y	3
Q	3
T	2
Rata-rata : 55.77%	Total : 29

Hasil dari indikator pada item nomor (2) sesuai data pada tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung protein hewani/nabati berjumlah 29 dengan perolehan rata-rata 55.77%.

3. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	
Nama	Nilai
AF	2
AR	1
D	2
E	3
F	3
H	3
MAR	2
MAU	2
MO	2
AL	1
Y	2
Q	2

T	3
Rata-rata : 53.85%	Total : 28

Hasil dari indikator pada item nomor (3) sesuai data pada tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral berjumlah 28 dengan perolehan rata-rata 53.85%.

4. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya	
Nama	Nilai
AF	3
AR	2
D	2
E	2
F	1
H	2
MAR	2
MAU	3
MO	1
AL	1
Y	3
Q	2
T	2
Rata-rata : 50.00%	Total : 26

Hasil dari indikator pada item nomor (4) sesuai data pada tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Rendah**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya berjumlah 26 dengan perolehan rata-rata 50.00%.

5. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	
Nama	Nilai
AF	2
AR	2
D	2
E	3
F	1
H	1
MAR	3
MAU	3
MO	2
AL	1
Y	2
Q	3
T	2
Rata-rata : 51.92%	Total : 27

Hasil dari indikator pada item nomor (5) sesuai data pada tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena

jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat bebas dari berbagai kuman/bakteri berjumlah 27 dengan perolehan rata-rata 51.92%.

Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Jumlah Skor Total Per Indikator

40-52	Tinggi
27-39	Sedang
14-26	Rendah
1-13	Sangat Rendah

Tabel 4.2 Jumlah Skor Total Indikator 1-5 Pretest

NO	Nama Anak	Jumlah Skor Total Indikator 1-5 (Pretest)	Keterangan
1.	AF	11	Sedang
2.	AR	9	Rendah
3.	D	10	Rendah
4.	E	12	Sedang
5.	F	9	Rendah
6.	H	11	Sedang
7.	MAR	13	Sedang
8.	MAU	14	Sedang
9.	MO	10	Rendah
10.	AL	7	Rendah
11.	Y	12	Sedang
12.	Q	12	Sedang
13.	T	13	Sedang
Total		143	

Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Jumlah Skor Total

16-20	Tinggi
11-15	Sedang

6-10	Rendah
1-5	Sangat Rendah

a. Pelaksanaan Treatment Penggunaan Multimedia Interaktif

Setelah melaksanakan pretest pada kegiatan terkait menambah pemahaman anak tentang makanan sehat. Langkah selanjutnya peneliti memberikan treatment berupa penggunaan multimedia interaktif, video interaktif, penggunaan layar TV dan penayangan video interaktif. Hal ini diawali dengan memberikan petunjuk dan penjelasan mengenai apa yang ada pada video interaktif tersebut, tidak hanya itu anak juga akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia pada video interaktif tersebut yang dapat dijawab oleh anak.

Saat diberikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif, anak sangat antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan yang dilakukan yaitu pengenalan makanan sehat. Setiap gambar animasi yang ditampilkan pada multimedia interaktif ini berisi materi mengenalkan macam-macam makanan sehat sesuai dengan kandungan yang ada dengan menggunakan visual animasi yang disukai anak-anak dan tentunya mempunyai tindakan interaktif yang sangat menunjang minat anak dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Jadwal pelaksanaan kegiatan pengenalan macam-

macam makanan sehat pada anak kelas B2 dapat dilihat pada tabel yang tersedia pada lampiran.

Tahapan pelaksanaan pemberian perlakuan dalam kegiatan belajar terkait kemampuan mengenal macam-macam makanan sehat pada anak dengan menggunakan multimedia interaktif dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu dalam 11 hari yang melibatkan kegiatan evaluasi awal (Pretest), pemberian intervensi (Perlakuan), dan kegiatan evaluasi akhir (Posttest) untuk melihat hasil dari dampak perlakuan multimedia interaktif terhadap kemampuan anak dalam mengenal macam-macam makanan sehat.

Bentuk kegiatan posttest dalam penelitian ini hampir sama dengan kegiatan yang dilakukan pada pretest, namun ada sedikit perbedaan yakni terdapat tanya jawab bersifat interaktif pada video yang ditayangkan tersebut, untuk mengetahui apakah anak-anak sudah meningkat pemahamannya terkait mengenal macam-macam makanan sehat. Oleh sebab itu, peneliti melakukan kegiatan tes akhir (Posttest) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan anak terkait kemampuan mengenal makanan sehat setelah diberikan perlakuan.

Peneliti mengevaluasi data pretest dengan memodifikasi indikator yang digunakan sesuai dengan Pedoman Gizi Seimbang KEMENKES No. 41 Tahun 2014, yaitu sebagai berikut :

1. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	3
E	4
F	4
H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	4
Y	4
Q	4
T	4
Rata-rata : 98.0%	Total : 51

Hasil dari indikator pada item nomor (1), sesuai dengan data tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung karbohidrat berjumlah 51 dengan perolehan rata-rata 98.08%.

2. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	4
E	4
F	4
H	3
MAR	4
MAU	3
MO	4
AL	3
Y	4
Q	4
T	4
Rata-rata : 94.23%	Total : 49

Hasil dari indikator pada item nomor (2), sesuai dengan data tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung protein hewani/nabati berjumlah 49 dengan perolehan rata-rata 94.23%.

3. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	4
E	4
F	4
H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	3
Y	3
Q	4
T	4
Rata-rata : 96.15%	Total : 50

Hasil dari indikator pada item nomor (3), sesuai dengan data tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral berjumlah 50 dengan perolehan rata-rata 96.15%.

4. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan senyawa berbahaya

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan senyawa berbahaya	
Nama	Nilai
AF	4
AR	3
D	4
E	4
F	3
H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	3
Y	4
Q	3
T	4
Rata-rata : 92.31%	Total : 48

Berdasarkan hasil data dari tabel diatas tersebut bahwasanya untuk item nomer (4). Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya berjumlah 48 dengan perolehan rata-rata 92.31%.

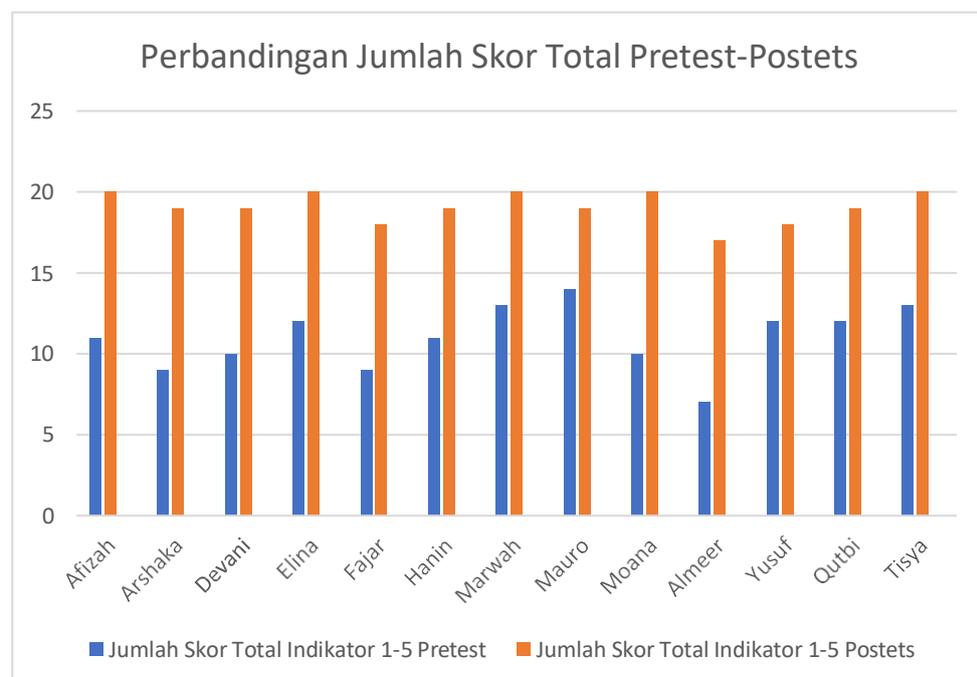
5. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kuman/bakteri

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kuman/bakteri	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	4
E	4
F	3
H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	4
Y	3
Q	4
T	4
Rata-rata : 96.15%	Total : 50

Hasil dari indikator pada item nomor (5), sesuai dengan data tabel di atas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak memilih 5 macam makanan sehat bebas dari berbagai kuman/bakteri berjumlah 50 dengan perolehan rata-rata 96.15%.

Tabel 4.4 Jumlah Skor Total Indikator 1-5 Posttets

NO	Nama Anak	Jumlah Skor Total Indikator 1-5 (Postest)	Keterangan
1.	AF	20	Tinggi
2.	AR	19	Tinggi
3.	D	19	Tinggi
4.	E	20	Tinggi
5.	F	18	Tinggi
6.	H	19	Tinggi
7.	MAR	20	Tinggi
8.	MAU	19	Tinggi
9.	MO	20	Tinggi
10.	AL	17	Tinggi
11.	Y	18	Tinggi
12.	Q	19	Tinggi
13.	T	20	Tinggi
Total		248	

Tabel 4.5 Grafik Perbandingan Jumlah Skor Total Pretest-Postest

2. Efektivitas Edukasi Melalui Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Berkenaan dengan Makanan Sehat

a. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Perbedaan perkembangan pemahaman tentang makanan sehat sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini juga dapat diketahui dan diamati setelah peneliti melakukan observasi langsung dan melihat perubahan peningkatan pemahaman pada setiap item yang dinilai dan dihitung tingkat persentasenya. Penjelasan hasil persentase kenaikan pada masing-masing item indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Pretest

<u>Nama Anak</u>	<u>Butir 1</u>	<u>Butir 2</u>	<u>Butir 3</u>	<u>Butir 4</u>	<u>Butir 5</u>	<u>Jumlah Skor</u>
AF	2	2	2	3	2	11
AR	2	2	1	2	2	9
D	2	2	2	2	2	10
E	2	2	3	2	3	12
F	2	2	3	1	1	9
H	3	2	3	2	1	11
MAR	3	3	2	2	3	13
MA	4	2	2	3	3	14
MO	3	2	2	1	2	10
AL	2	2	1	1	1	7
Y	2	3	2	3	2	12
Q	2	3	2	2	3	12
T	4	2	3	2	2	13
Jumlah	33	29	28	26	27	
Presentase	63.46%	55.77%	53.85%	50.00%	51.92%	
Rata-rata	57.69%			50.96%		

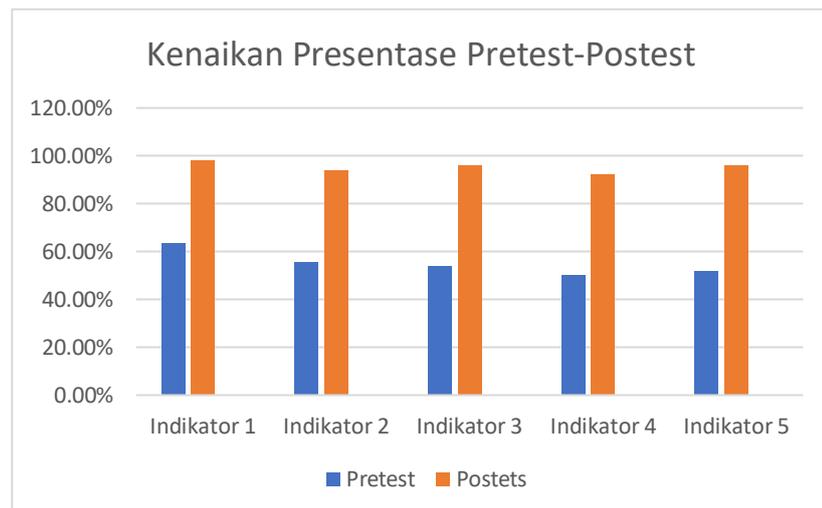
Nilai Maksimum =4x Jumlah Responden = 52

Tabel 4.7 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Posttest

<u>Nama Anak</u>	<u>Butir 1</u>	<u>Butir 2</u>	<u>Butir 3</u>	<u>Butir 4</u>	<u>Butir 5</u>	<u>Jumlah Skor</u>
AF	4	4	4	4	4	20
AR	4	4	4	3	4	19
D	3	4	4	4	4	19
E	4	4	4	4	4	20
F	4	4	4	3	3	18
H	4	3	4	4	4	19
MAR	4	4	4	4	4	20
MA	4	3	4	4	4	19
MO	4	4	4	4	4	20
AL	4	3	3	3	4	17
Y	4	4	3	4	3	18
Q	4	4	4	3	4	19
T	4	4	4	4	4	20
Jumlah	51	49	50	48	50	
Presentase	98.08%	94.23%	96.15%	92.31%	96.15%	
Rata-rata	96.15%			94.23%		

Nilai Maksimum = 4x Jumlah Responden = 52

Tabel 4.8 Grafik Kenaikan Presentase Pretest-Posttest



Berdasarkan hasil rata-rata dan presentase pada tabel dan grafik diatas tersebut bahwasanya deskripsi perbedaan dan peningkatan

rata-rata presentase pretest dan posttest yang didapatkan pada setiap indikator yakni sebagai berikut :

1. **Indikator (Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat)** rata-rata presentase pretest yang didapatkan sebesar 63.46% dan meningkat pada posttest sebesar 98.08%.
2. **Indikator (Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati)** rata-rata presentase pretest yang didapatkan sebesar 55.77% dan meningkat pada posttest sebesar 94.23%.
3. **Indikator (Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral)** rata-rata presentase pretest yang didapatkan sebesar 53.85% dan meningkat pada posttest sebesar 96.15%.
4. **Indikator (Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan bahan senyawa berbahaya)** rata-rata presentase pretest yang didapatkan sebesar 50.00% dan meningkat pada posttest sebesar 92.31%.
5. **Indikator (Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kuman/bakteri)** rata-rata presentase pretest yang didapatkan sebesar 51.92% dan meningkat pada posttest sebesar 96.15%.

3. Uji Hipotesis

- Uji Normalitas Data Shapiro-Wilk

Uji normalitas data yang digunakan peneliti ini bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi hasil data yang diperoleh apakah mempunyai nilai normal atau berdistribusi atau tidak. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji normalitas Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini sedikit atau tidak mencapai 30 sampel. Hasil dan keputusan yang diambil dari perhitungan tersebut didasarkan pada tingkat signifikansinya, karena jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dikatakan normal maka data dianggap berdistribusi normal. Sedangkan jika nilainya signifikan atau probabilitasnya kurang dari 0,05 maka tidak dianggap dan tidak dinyatakan berdistribusi normal. Hasil keluaran uji normalitas data menggunakan rumus Shapiro-Wilk yang dihasilkan melalui SPSS 27.00 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Output Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	.157	13	.200*	.964	13	.820
Posttest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	.237	13	.200*	.955	13	.933

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data diatas dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk diperoleh hasil perhitungan nilai signifikansi (Sig) dengan nilai signifikansi pretest sebesar $0,820 > 0,05$ yang berarti nilai pretest berdistribusi normal. . Sedangkan perhitungan nilai signifikansi posttest (Sig) sebesar $0,933 > 0,05$ yang berarti nilai posttest juga berdistribusi normal. Oleh karena itu, hal ini dapat ditunjukkan dan dapat disimpulkan bahwa nilai data pretest dan posttest mempunyai sebaran data yang normal.

- Uji Hipotesis Wilcoxon

Uji hipotesis yang digunakan peneliti ini bertujuan untuk melihat atau mengevaluasi apakah hasil data yang diperoleh bernilai ataukah sebarannya mempengaruhi variabel-variabel yang dipengaruhi. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan program perhitungan melalui SPSS 27.00 dengan rumus yang digunakan untuk menarik kesimpulan dari hasil perhitungan yaitu statistik non parametrik (Uji Wilcoxon). Hasil penentuan keputusan pengujian asumsi didasarkan pada kriteria nilai sebagai berikut:

- a. Jika nilai $Asym.Sig < 0.05$ maka H_a diterima
- b. Jika nilai $Asym.Sig > 0.05$ maka H_a ditolak

Adapun hasil output uji hipotesis dengan rumus statistic nonparametik (Uji Wilcoxon) yakni sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Output Uji Hipotesis Wilcoxon

Test Statistics^a	
	Posttest – Pretest
Z	-3.192 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji hipotesis Wilcoxon, hasil perhitungan di atas menunjukkan nilai Z yang diperoleh sebesar $-3,192$ dan Asymp.Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Pada uji asumsi Wilcoxon jika nilai Asymp.Sig $< 0,05$ maka H_a diterima, sedangkan sebaliknya jika Asymp.Sig $> 0,05$ maka H_a ditolak. Hasil perhitungan uji Wilcoxon di atas menunjukkan Asymp.Sig $0,001 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun di TK Nur Madinah Kota Malang.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uraian analisis data di atas mengenai pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan melihat perbedaan nilai rata-rata dan persentase pada pretest dan posttest di atas, terlihat bahwa masing-masing indikator tersebut mengalami peningkatan jumlah dan jumlahnya. dari pretes hingga postes. Oleh karena itu, perkembangan anak

mengenai kemampuan mengenal makanan sehat mengalami peningkatan yang terlihat dari jumlah penilaian, jumlah rata-rata dan persentase setiap item indikator seperti (1) Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat, (2) Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati, (3) Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral, (4) Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan bahan senyawa berbahaya, (5) Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai kuman/bakteri.

Hasil tabel di atas juga menunjukkan bahwa sebagian besar skor perkembangan anak pada posttest mengalami peningkatan dibandingkan skor sebelumnya pada pretest. Seluruh anak kelompok B2 memperoleh nilai tertinggi pada posttest 16-20 dengan kriteria perkembangan BSB (Sangat Berkembang). Sementara itu, anak-anak yang sebelumnya mendapat nilai pretest rendah yaitu AR, D, F, dan MO juga mengalami peningkatan nilai pada posttest. Selain itu, hasil peningkatan tumbuh kembang anak juga terlihat dari peningkatan persentase nilai pretest dan posttest dari jumlah perhitungan lembar observasi. Persentase kenaikan skor pretest dan posttest dihitung untuk mengetahui seberapa besar perbedaan dan peningkatan skor dari pretest ke posttest. Oleh karena itu, secara keseluruhan pemberian pengobatan dengan menggunakan multimedia interaktif memberikan dampak yang sangat positif terhadap hasil dan proses belajar anak, meningkatkan kemampuannya dalam mengenal makanan sehat.

Peningkatan kemampuan mengenai makanan sehat pada anak dapat diketahui secara detail berdasarkan indikator observasi dan penilaian dari lembar observasi

anak. Perkembangan kemampuan mengenal makanan sehat untuk setiap indikatornya adalah sebagai berikut :

1. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat.

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat	
Nama	Nilai
AF	2
AR	2
D	2
E	2
F	2
H	3
MAR	3
MAU	4
MO	3
AL	2
Y	2
Q	2
T	4
Rata-rata : 63.46%	Total : 33

Tabel diatas menunjukkan nilai pretest 8 anak yang mempunyai nilai 2 dengan kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang). Anak-anak yang mendapat nilai penilaian sedang pada kegiatan ini memilih 5 makanan sehat yang mengandung karbohidrat, karena kedelapan anak tersebut memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi dan sulit fokus pada apa yang dilihatnya atau mudah kehilangan konsentrasi karena bosan,

serta mudah terpicu. olehnya. teman-teman yang sibuk. Kedelapan anak tersebut juga setiap hari membawa jajanan yang tersedia di toko-toko terdekat, hanya sesekali membawa bekal yang mengandung karbohidrat sehingga pemahaman anak tentang bahan makanan sehat yang mengandung karbohidrat masih kurang.

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	3
E	4
F	4
H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	4
Y	4
Q	4
T	4
Rata-rata : 98.0%	Total : 51

Tabel di atas menunjukkan skor posttest yang mengalami peningkatan skor. Terdapat 12 anak yang mendapat skor 4 dengan menggunakan kriteria perkembangan BSB (Berkembang sesuai

harapan), dan 1 anak mendapat skor 3 dengan menggunakan kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan).

Setelah mendapat perlakuan dalam kegiatan menyimak multimedia interaktif melalui video pembelajaran animasi yang ada, anak-anak dapat dengan mudah menyerap informasi dalam video animasi yang ditampilkan di layar TV. Anak-anak sangat antusias menonton video animasi tersebut, karena gambar yang disajikan penuh warna sehingga dapat menarik perhatian anak untuk menonton video tersebut dengan penuh konsentrasi dan juga terdapat suara-suara yang mengiringi munculnya berbagai makanan sehat yang mengandung karbohidrat, misalnya gambar pada video tersebut memperlihatkan nasi beserta suara yang sesuai dengan gambar yang muncul pada video animasi tersebut. Dalam video animasi tersebut juga terdapat beberapa pertanyaan. Hal ini juga akan membantu anak untuk fokus pada aktivitasnya. Hal ini dapat dengan mudah membantu proses daya ingat anak dalam mengenali makanan sehat yang mengandung karbohidrat dan juga dapat memudahkan anak dalam menjawab lembar kerja yang tersedia mengenai makanan sehat apa saja yang mengandung karbohidrat, karena terdapat suara dan gambar visual menarik yang dapat dilihat dan mudah untuk dipahami dan diingat oleh anak-anak. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah skor pretest yang menunjukkan angka 33 dengan persentase sebesar 63,46%, sedangkan posttest menunjukkan total skor sebesar 51 dengan persentase sebesar 98,08%.

Penelitian ini sejalan dengan Lisnawati (Pratiwi, 2020) yang menjelaskan setiap bunyi yang menggunakan audio maupun suatu gerakan yang akan dapat secara mudah diingat oleh anak. Selain itu juga, dengan penggunaan multimedia interaktif juga telah melatih daya ingatan anak, koordinasi panca indera anak, komunikatif anak dengan para pendidik dan guru bekerja dengan lebih baik. Manfaat dari multimedia interaktif salah satunya juga dapat menarik perhatian anak dengan sangat mudah dan juga mampu memudahkan proses pengenalan dengan cara demonstrasi (Maghfiroh, 2020). Anak akan sangat sulit untuk berdiam diri mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dengan metode cerita tanpa adanya media yang menarik, oleh sebab itu multimedia interaktif dapat memudahkan anak untuk fokus dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran.

Hal ini juga sesuai yang dikatakan oleh Jacobs & Schade (dalam Malik A, 2021) bahwasanya daya ingatan seseorang akan meningkat apabila menggunakan media 3 dimensi seperti multimedia interaktif yang meningkat hingga 60%. Teori tersebut sejalan dan berpengaruh pada penelitian ini karena dalam penggunaan multimedia interaktif melibatkan adanya pendengaran maupun pengamatan visual yang dapat membantu anak untuk jauh lebih mudah memahami dan meningkatkan pengetahuan mengenai makanan sehat. Selain itu pendapat dengan (Melinda et al., 2018) yang mengatakan bahwa multimedia interaktif

juga dapat memberikan eksplorasi dalam dimensi yang tidak dapat dicapai yang ada pada ruang kelas.

2. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	
Nama	Nilai
AF	2
AR	2
D	2
E	2
F	2
H	2
MAR	3
MAU	2
MO	2
AL	2
Y	3
Q	3
T	2
Rata-rata : 55.77%	Total : 29

Pada tabel yang ada diatas menunjukkan adanya nilai pretest, terdapat sebanyak 10 anak yang mendapatkan skor sebesar 2 dengan kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang). Anak-anak yang mendapatkan

skor dengan kriteria penilaian sedang pada kegiatan memilih 5 sehat yang mengandung protein, dikarenakan kebanyakan anak bingung menjawab soal yang ada pada lembar kerja yang diberikan, dikarenakan anak tidak mengenal apa saja makanan sehat yang mengandung protein hewani/nabati dan mana makanan yang tidak mengandung protein hewani/nabati. Adapun faktor lainnya yaitu kurangnya guru untuk mengenalkan makanan sehat apa saja yang mengandung protein hewani/nabati dan jika diperkenalkan kepada anak hanya menggunakan metode pengenalan lewat cerita saja tanpa adanya bantuan dari media-media pembelajaran yang menarik penuh warna dan menampilkan gambar-gambar yang membuat anak fokus dalam menyimak pembelajaran. Hal ini akan membuat anak kesulitan untuk mengingatnya dalam jangka waktu yang panjang, sehingga pengetahuan anak mengenai bahan makanan sehat yang mengandung protein hewani/nabati masih kurang.

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	4
E	4
F	4
H	3
MAR	4

MAU	3
MO	4
AL	3
Y	4
Q	4
T	4
Rata-rata : 94.23%	Total : 49

Pada tabel yang ada diatas menunjukkan nilai postest yang mana mengalami peningkatan skor. Terdapat 10 anak yang mendapatkan skor 4 dengan kriteria perkembangan BSB (Berkembang sangat baik), dan 3 anak mendapatkan skor 3 dengan kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan). Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemberian multimedia interaktif pada anak, karena dalam video animasi multimedia interaktif ini terdapat slide yang mengenalkan macam-macam makanan yang mengandung protein hewani/nabati dalam bentuk gambar yang menarik dan penuh warna yang mana akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar juga terdapat bunyi suara didalamnya sehingga hal ini akan memudahkan anak untuk mengingat makanan sehat sapa saja yang mengandung protein hewani/nabati.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Les Giblin dalam (Maymunah, 2021) yang menyatakan bahwa manusia belajar 83% melalui pengelihatian, 11% melalui pendengaran, 3,5% melalui penciuman, 1,5% melalui sentuhan, dan 1% melalui rasa. Maka dengan adanya teori ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang

efektif yaitu melalui indra pengelihatian dan pedengaran. Oleh sebab itu multimedia interaktif dinilai cukup efektif dalam pembelajaran anak usia dini.

Menurut (Guslinda & Kurnia, 2018) juga menyakatan bahwa setiap anak memiliki tingkat daya ingatan yang berbeda. Pada masa kanak-kanak anak akan lebih mudah untuk diserap dalam ingatannya melalui interaksi langsung dengan objek yang penuh warna sehingga menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini juga sependapat dengan (Sulasmianti, 2020) yang menyatakan menampilkan video dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Anak usia dini merasa media video ini menarik perhatiannya sehingga bisa fokus ke materi yang diberikan oleh guru.

Fungsi media pembelajarani juga sebagai alat yangi membantu dan mendukung guru/pendidik dalam menyebarkan pengetahuan secara efektif kepada generasi muda. Melalui rasa ingin tahu anak kecil akan menimbulkan rasa terhadap rangsangan yang menarik dan menyenangkan, seperti media pendidikan, dapat meningkatkan semangat belajar mereka, hal ini dapat membantu anak untuk jauh lebih mudah memahami dan meningkatkan pemahaman mengenai makanan sehat.

3. Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	
Nama	Nilai
AF	2
AR	1
D	2
E	3
F	3
H	3
MAR	2
MAU	2
MO	2
AL	1
Y	2
Q	2
T	3
Rata-rata : 53.85%	Total : 28

Tabel diatas menunjukkan nilai pretest, terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 1 dengan kriteria perkembangan MB (Belum Berkembang), dan terdapat pula 7 anak yang memperoleh nilai 2 dengan kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang). kriteria.). Hal ini tidak jauh berbeda dengan item nomor (2). Hal ini disebabkan karena anak belum memahami, mengenal dan mengingat makanan sehat apa saja yang mengandung vitamin dan mineral. Oleh karena itu, jika

pengenalan makanan sehat pada anak kurang dari segi penyampaiannya dan tidak menggunakan media yang menarik perhatian anak, maka akan berdampak besar pada pemahaman tentang makanan sehat yang mengandung zat gizi lain.

Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	4
E	4
F	4
H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	3
Y	3
Q	4
T	4
Rata-rata : 96.15%	Total : 50

Tabel di atas menunjukkan skor posttest yang mengalami peningkatan skor. Terdapat 11 anak yang mendapat skor 4 dengan kriteria perkembangan BSB (Berkembang sesuai harapan), dan 2 anak mendapat skor 3 dengan kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan). Pada butir ini tumbuh kembang anak meningkat karena

anak dapat menyebutkan dan memilih makanan sehat yang mengandung vitamin dan mineral ketika peneliti mengajukan pertanyaan dengan menunjukkan gambar.

Setelah mendapat perlakuan pada slide video mengenai berbagai makanan sehat mengenai buah dan sayur yang mengandung vitamin dan mineral. Pada akhirnya anak-anak mampu menyebutkan berbagai makanan sehat yang mengandung vitamin dan mineral sesuai lembar kerja, setelah itu anak-anak mampu memilih berbagai makanan sehat yang mengandung vitamin dan mineral pada lembar kerja, padahal ketiga anak tersebut masih mempunyai beberapa kesalahannya, namun anak yang lain sudah benar dalam menyebutkan dan memilih berbagai makanan sehat yang mengandung vitamin dan mineral ketika ditanya dan dijawab lembar kerja. Hal ini dikarenakan anak sudah mengingat berbagai makanan sehat yang mengandung vitamin dan mineral yang baik untuk kesehatan tubuh jika dikonsumsi.

Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan Howard Gardner dalam (Salsidu, 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif memuat kecerdasan visual-spasial yang memuat gambar, teks, suara/audio, animasi dan video yang dapat merangsang tingkat perkembangan anak yang diperoleh melalui audio visual. Hal ini sejalan dengan (Sari & Linda, 2020) yang berpendapat bahwa tanpa media dalam proses pembelajaran, kegiatan akan menjadi pasif dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media

merupakan suatu keharusan dalam proses pembelajaran anak usia dini agar materi yang diajarkan dapat mudah diingat oleh anak.

Khotimah et al., (2021) juga menjelaskan bahwa multimedia interaktif ini mempunyai pengaruh yang besar terhadap kemampuan mendengar anak, karena visual yang diberikan mampu menarik perhatian anak. Sehingga perkembangan anak mengenai kemampuan mengenal makanan sehat dapat meningkat dengan lebih baik diperoleh dan diolah dengan kecerdasan visual spasial yang berisi gambar, teks, suara/audio, animasi dan video, sehingga anak mudah mengingat dan menghafal apa saja. makanan sehat yang mengandung vitamin dan mineral yang baik untuk tubuh, karena kelebihan multimedia interaktif dalam kegiatan proses belajar anak jauh lebih efektif, anak dapat belajar mandiri atau dapat menjangkau dirinya sendiri secara interaktif sehingga membantu daya ingat anak dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

4. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan bahan senyawa berbahaya

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan bahan senyawa berbahaya	
Nama	Nilai
AF	3
AR	2
D	2
E	2

F	1
H	2
MAR	2
MAU	3
MO	1
AL	1
Y	3
Q	2
T	2
Rata-rata : 50.00%	Total : 26

Tabel diatas menunjukkan nilai pretest, terdapat 3 anak yang memperoleh nilai 1 dengan kriteria perkembangan MB (Belum Berkembang), dan terdapat pula 7 anak yang memperoleh nilai 2 dengan kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang). kriteria. kriteria.). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak kesulitan membedakan makanan mana yang tidak mengandung zat berbahaya jika dikonsumsi terus menerus, karena fakta di lapangan menunjukkan bahwa bekal yang dibawa dan dikonsumsi anak setiap hari adalah makanan yang kurang gizi dan ada pula yang mengandung zat berbahaya. bahan pengawet dan mengandung pewarna yang tidak diperuntukkan khusus untuk makanan, yang apabila dikonsumsi terus menerus akan berdampak buruk bagi kesehatan anak. Guru sudah memberikan pembelajaran tentang pengenalan berbagai jenis makanan yang mengandung senyawa berbahaya, namun hanya dalam bentuk penyampaian langsung, belum dengan bantuan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian

anak, sehingga anak masih belum begitu memahami dampaknya. jika mereka mengonsumsi makanan yang mengandung senyawa berbahaya. mengandung senyawa kimia berbahaya.

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan senyawa berbahaya	
Nama	Nilai
AF	4
AR	3
D	4
E	4
F	3
H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	3
Y	4
Q	3
T	4
Rata-rata : 92.31%	Total : 48

Tabel di atas menunjukkan skor posttest yang mengalami peningkatan skor. Terdapat 9 anak yang mendapat nilai 4 dengan kriteria perkembangan BSB (Berkembang sesuai harapan). Hal ini tidak jauh berbeda dengan item nomor (3), anak akan sulit fokus jika menerima materi pembelajaran hanya dengan metode bercerita. Hal ini

dikarenakan fokus anak sangat mudah berubah, oleh karena itu pentingnya media pembelajaran yang menarik agar anak dapat langsung menangkap informasi yang terkandung dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang baik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam meningkatkan pengetahuan tentang berbagai jenis makanan sehat. Menurut Method dkk, 2016 dalam (Humaida, 2021) menyatakan bahwa salah satu keunggulan besarnya adalah animasi dapat meningkatkan daya ingat anak dalam waktu yang cukup lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini sejalan dengan pendapat Pradilasari, 2019 dalam (Juanita, 2022) yang berpendapat bahwa keuntungan menggunakan multimedia audio visual interaktif dalam pembelajaran adalah pesan dan materi akan mudah disampaikan dan dipahami, serta dapat diulang-ulang. Untuk menambah pemahaman, sampaikan juga bahwa penggunaan multimedia interaktif audio visual dapat merangsang motivasi belajar anak.

Pendapat Dwi Juli dalam (Haryani, 2021) juga menyatakan bahwa multimedia interaktif melalui media video pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan belajar siswa melalui penyajian ide, pesan dan informasi secara audio visual. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa video merupakan media yang dinilai efektif dalam pembelajaran anak usia

dini. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berkualitas merupakan salah satu cara untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar anak, sehingga anak akan terpacu untuk menghindari dan lebih waspada terhadap makanan apapun yang ingin dikonsumsi.

5. Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai kuman/bakteri.

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	
Nama	Nilai
AF	2
AR	2
D	2
E	3
F	1
H	1
MAR	3
MAU	3
MO	2
AL	1
Y	2
Q	3
T	2
Rata-rata : 51.92%	Total : 27

Tabel diatas menunjukkan nilai pretest, terdapat 3 anak yang mempunyai nilai 1 dengan kriteria perkembangan MB (Belum Berkembang), dan terdapat pula 6 anak yang mempunyai nilai 2 dengan kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang). Hal ini tidak jauh berbeda dengan item nomor (1), karena anak masih belum mengetahui mana makanan yang bebas kuman/bakteri dan mana yang masih mengandung kuman/bakteri, orang tua dan guru juga hanya sebatas memberikan penjelasan. memberi tahu anak tentang berbagai jenis buah dan sayur, tanpa memberikan pengetahuan tentang jenis makanan apa yang tidak boleh dikonsumsi karena terkontaminasi kuman/bakteri, dan juga anak kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung dan juga memiliki kemampuan konsentrasi. dan sulit fokus terhadap apa yang dilihatnya atau konsentrasi mudah memudar karena bosan, tidak adanya media pembelajaran yang digunakan sehingga anak mudah terpicu oleh kesibukan temannya. Anak-anak masih tidak peduli jika makanan di depannya dipenuhi lalat atau makanan yang ingin dikonsumsinya berjamur, dan sebagainya.

Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari kuman/bakteri	
Nama	Nilai
AF	4
AR	4
D	4
E	4
F	3

H	4
MAR	4
MAU	4
MO	4
AL	4
Y	3
Q	4
T	4
Rata-rata : 96.15%	Total : 50

Tabel di atas menunjukkan skor posttest yang mengalami peningkatan skor. Terdapat 11 anak yang mendapat skor 4 dengan kriteria perkembangan BSB (Berkembang sesuai harapan), dan 2 anak mendapat skor 3 dengan kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan). Tumbuh kembang anak meningkat dengan item ini karena terdapat slide video animasi yang menampilkan berbagai jenis makanan yang mengandung kuman/bakteri yang jika dikonsumsi akan menimbulkan penyakit pada tubuh. Setelah anak belajar mengenal dan mengingat makanan apa saja yang tidak baik dikonsumsi karena mengandung kuman/bakteri, akhirnya anak dapat menjawab kegiatan melengkapi lembar kerja yang ada mengenai jenis makanan apa saja yang bebas kuman/bakteri.

Hal ini sejalan dengan pendapat Green dan Brown, 2002 dalam (Alfikri, 2023) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktif yang mempunyai banyak

keunggulan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran bagi anak. Media yang menarik perhatian anak sehingga anak tetap fokus saat proses pembelajaran, sehingga hal ini akan menambah pengetahuan anak terhadap apa yang dilihatnya dalam media. Penelitian (Nainggolan, 2023) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif dirancang agar tampilannya dapat memenuhi fungsinya, yaitu dengan menyampaikan pesan yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (anak).

Penelitian ini sejalan dengan pendapat (Ayu, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses penyampaian informasi kepada anak, dan media juga perlu dipersiapkan dengan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pemberian perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif dapat berperan dalam meningkatkan pengetahuan tentang makanan sehat dengan memberikan kesempatan belajar yang interaktif, komunikatif antara anak dan guru dengan cara yang menyenangkan, membantu daya ingat anak terhadap berbagai makanan sehat, dan tentunya membantu. dengan aktivitas. proses pembelajaran jauh lebih praktis dan efektif. Secara keseluruhan, kita dapat melihat bahwa seluruh individu dalam penelitian ini mengalami peningkatan skor presentasi setelah menerima perlakuan. Dari skor presentasi yang diperoleh, untuk mengetahui rata-rata peningkatan skor presentasi secara keseluruhan berdasarkan skor presentasi yang diberikan, dapat

dihitung persentase peningkatannya sebagai berikut: Rata-rata Peningkatan = $(98,08\% + 94,23\% + 96,15\% + 92,31\% + 96,15\% / 5) = 95,37\%$

Berdasarkan hasil penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemahaman anak mengenai kemampuan mengenal makanan sehat mengalami peningkatan pada setiap item yang diamati peneliti setelah memberikan treatment berupa penggunaan multimedia interaktif. Mereka mengembangkan kemampuan mengenal makanan sehat dengan cara yang menyenangkan berdasarkan aktivitas interaktif dalam video animasi yang interaktif, mendidik dan menyenangkan, seperti mengikuti dan meniru suara-suara dalam video pembelajaran tentang berbagai jenis makanan sehat, menjawab dan memilih jawaban yang tepat untuk melengkapi lembar kerja yang tersedia, mengenal berbagai makanan sehat sesuai konten yang ada, dan kegiatan lainnya terkait pengenalan berbagai makanan sehat beserta isinya dalam video animasi melalui aplikasi Canva.

Kita sebagai pendidik juga memerlukan kemampuan kompetensi pedagogi, hal ini diperlukan karena sejalan dengan Rosenfeld (dalam Wahyuningsih, 2022) menjelaskan bahwa guru PAUD memerlukan pengembangan diri terutama pada kemampuan pedagogi untuk menguasai teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menguasai teknologi pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dan mempunyai pengaruh yang sangat baik dalam

menumbuhkan rasa percaya diri dan kompetensi teknologi guru dalam kegiatan proses pembelajaran.

Oleh karena itu teori diatas sejalan dengan temuan penelitian ini yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu dan meningkatkan pemahaman tentang makanan pada anak usia 5-6 tahun. Karena melalui penggunaan multimedia interaktif daya ingat anak meningkat, cepat memahami dan mengingat jenis makanan sehat apa saja yang baik dikonsumsi tubuh dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, dapat melatih fokus anak terutama dalam mengenal berbagai macam makanan sehat karena visual animasinya yang menarik, dengan gambar yang berwarna-warni. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dampak positif dan dapat mendukung bahwa penggunaan multimedia interaktif merupakan alat/bahan dan media ajar yang berguna untuk meningkatkan kemampuan mengenal makanan sehat pada anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis Wilcoxon menghasilkan H_a diterima yang artinya penggunaan multimedia interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap berpikir. kemampuan. mengenal makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun di TK Nur Madinah Kota Malang. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengenal makanan sehat

pada aspek indikator seperti (1) Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat, (2) Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati, (3) Pemahaman anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral, (4) Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya, (5) Pemahaman anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai kuman/bakteri.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif melalui aplikasi video animasi Canva dapat menjadi alat/media pengajaran yang efektif, serta mudah diakses oleh anak usia dini dan guru untuk merangsang perkembangan kemampuan anak dalam meningkatkan pemahaman mengenai makanan sehat.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya menggunakan 1 kelompok saja yakni kelompok eksperimen dan tidak adanya kelompok kontrol.
2. Durasi pelaksanaan perlakuan yang kurang atau singkat karena keterbatasan waktu penelitian mendekati masa libur ramadhan sekolah. Hal ini menyebabkan pemberian perlakuan dirasa kurang cukup untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak dengan jauh lebih baik, meskipun dengan pemberian waktu yang singkat perkembangan dan kemampuan anak telah mengalami peningkatan.

3. Jumlah ukuran sampel dalam penelitian ini sedikit atau kecil hanya ada 13 orang.
4. Alat/teknologi TV yang digunakan perlakuan terbatas hanya ada 1 TV, sehingga pemberian perlakuan kurang efektif dikarenakan layar yang kurang lebar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perbedaan perkembangan pemahaman mengenai makanan sehat sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini juga dapat diketahui dan diamati setelah peneliti melakukan observasi langsung dan melihat perubahan peningkatan pemahaman pada setiap item yang dinilai dan dihitung tingkat persentasenya. Berdasarkan hasil uraian analisis data di atas mengenai pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan melihat perbedaan nilai rata-rata dan persentase pada pretest dan posttest di atas, terlihat bahwa masing-masing indikator tersebut mengalami peningkatan jumlah dan jumlahnya dari pretes hingga postes.

Berdasarkan hasil uji hipotesis Wilcoxon, hasil perhitungan di atas menunjukkan nilai Z yang diperoleh sebesar -3,192 dan Asymp.Sig 0,001 < 0,05 sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan mengenal makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun di TK Nur Madinah Kota Malang. Kesimpulan ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran, seperti penggunaan multimedia interaktif, video animasi, mengenal makanan sehat sebagai salah satu metode pendampingan, pemahaman dan penggunaan yang paling efektif dan mudah digunakan oleh

siswa dan pendidik dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman mengenai makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan sebagai masukan untuk pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi pendidik atau guru disekolah, disarankan kepada guru di TK Nur Madinah Kota Malang menggunakan alat ajar berbasis teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran, meskipun sebelumnya sudah pernah melibatkan teknologi akan tetapi proses penyampaiannya belum optimal. Tingkatan materi dalam multimedia interaktif yang digunakan juga harus menyesuaikan usia anak. Melibatkan penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar akan dapat membantu secara mudah pendidik untuk menyampaikan materi secara efektif, mudah dipahami, menarik daya minat anak, membantu daya ingatan anak, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, maupun menyenangkan.
2. Bagi orangtua peserta didik, disarankan untuk melibatkan anak dalam kegiatan belajar mengenal makanan sehat serta mengajarkan anak untuk selalu mengkonsumsi makanan sehat. Penggunaan multimedia interaktif tersebut dapat digunakan apabila orangtua memiliki alat teknologi seperti Laptop atau Hp yang mendukung. Apabila orangtua tidak mempunyai alat teknologi tidak apa-apa, karena kegiatan belajar mengenal makanan sehat dengan multimedia interaktif ini masih bisa digunakan di sekolah. Dengan

berpartisipasinya orangtua dan penggunaan multimedia interaktif untuk belajar mengenal makanan sehat di rumah dapat merangsang dan menstimulus pengetahuan anak mengenai makanan sehat mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, W. T. (2019). Peran Guru Dalam Mengenal Makanan Bergizi Seimbang Pada Anak Kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019. (Skripsi) Universitas Jember.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–55.
- Departemen Kesehatan RI. 2014. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 5. Jakarta: Depkes RI, p441-448.
- Dewi, K. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Effi Noviri, L., Maulidya, R., & Fitria, N. (2023). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Sulit Makan Pada Anak Usia Pra Sekolah The Factors Related to Eating Disorder for Pre School Age Children. *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 9(1), 2615–109
- Farinendya, A., Muniroh, L., & Buanasita, A. (2019). Hubungan Tingkat Kecukupan Zat Gizi dan Siklus Menstruasi dengan Anemia pada Remaja Putri. *Amerta Nutrition*, 3(4), 298-304.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak usia Dini. CV. Jakad Publishing. Surabaya.
- Habib, K., Soliman, T. (2015). Cartoon's effect in changing children mental response and behavior. *Journal of Social Sciences*. (3): 248-264.
- Ilham Sanjaya, “ Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah” (Skripsi UNILA, Lampung , 2019), hal, 22
- Maulani. Nurfadillah Fujia. 2008. Penerapan Belajar Ceria dalam Pembelajaran Menulis Puisi (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru Bandung tahun Ajaran 2007/ 2008). Skripsi Sarjana Pendidikan pada FPBS UPI. Bandung: tidak diterbitkan.
- Nawangasasi, D., & Kurniawati, A. B. (2022). Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini melalui Program Pengembangan Kemandirian. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(2), 112–119. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i02.834>
- Novianti, S. (2018). Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Pada Anak Melalui Kegiatan Cooking di TK Tunas Bangsa Balai Panjang

Kecamatan Lareh Sogo Halaban Kabupaten Lima Puluh Kota. (Skripsi) Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

- Nurhalisa, S., Sukmawarti. “Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik” (Journal of Education and Social Analysis Volume 3, No 1, Januari 2022).
- Nurleny, Andika, M., Kontesa, M., Yazia, V., & Hidayatul, H. (2020). Jurnal Abdimas Saintika. Jurnal Abdimas Saintika, Vol 2 No 2.
- Pionika, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. (Skripsi) Universitas Lampung.
- Rahayu, N., & Munastiwi, E. (2018). Manajemen Makanan Sehat di PAUD. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3(2), 65–80.
- Sanjaya, Ilham. (2019). Pengaruh Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung Bandar Lampung).
- Santoso, & Ranti. (1995). Kesehatan dan Gizi. Rineka Cipta. Jakarta
- Setyoningsih. (2021). Peran Guru Dalam Mengenalkan Makanan Sehat dan Bergizi Dalam Program Bekal Bergilir Pada Anak Usia Dini di RA-Aisyiyah Karang. (Skripsi) Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta.
- Wibowo, B.A., Saebani. (2016). Jurnal Kedokteran Diponegoro, Vol 5 No 2.
- Winarsih. 2018. Pengantar Ilmu Gizi dalam Kebidanan. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Winarti. (2019). Peran Guru dalam Mengenalkan Makanan Bergizi Pada Anak Di Kelompok B-3 TK ABA Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019. (Skripsi) Universitas Muhammadiyah Jember.
- World Health Organization (WHO). (2021). Diakses 25 Oktober 2023: Progres Toward Achieving the Fight Millennium Development Goals.<http://www.who.int.com>.
- Wulandari. (2014). Pengenalan Makanan Bergizi Seimbang Melalui Multimedia Di TK Sekar Melati. (Skripsi) Universitas Tanjungpura.

- Yamlean, Paulina V. Y. (2011). Identifikasi dan Penetapan Kadar Rhodamin-B Pada Jajanan Kue Berwarna Merah Muda yang Beredar di Kota Manado. Vol 11 No 2.
- Salsidu, S. Z. (2018). Trend Pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur. Sains Humanika.
- Wahyuningsih, S. (2022). Multimedia Interaktif PAUD dalam Perspektif Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.06.
- Pratiwi, D. R. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.6, No.2, 91.
- Malik A, I. (2021, November 10). Multimedia Interaktif: Pengertian, Manfaat, Komponen, Pengembangan. Pengetahuanku13. <https://www.pengetahuanku13.net/2021/11/multimedia-interaktif-pengertian.html>
- Alfikri, M. Y., & Fajar, M. I. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1087–1093. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1967>
- Erfantinni, I. H. (2022). Desain Pembelajaran Daring Bernuansa Karakter: Suatu Kajian Pembiasaan Sikap dan Perilaku Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 40–52. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.586>
- Haryani, S., & Sari, V. M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4365–4572.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Juannita, E. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Komang Ayu, N. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35498/2>

0090

- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4120–4127. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1520>
- Melinda, V. A., Sambung, D., Ningrum, D. E. A. F., Erfantinni, I. H., & Febriani, R. O. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 40–45. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i1.6113>
- Nainggolan, N. V, Dewi, F., & ... (2023). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Video Interaktif Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. ... *Nasional PGPAUD UPI ...*, 2(1), 156–160. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgpaudpwk/article/view/2557%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgpaudpwk/article/download/2557/2324>
- Rupnidah, R. S. D. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 34. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DI_NI-PPG_UPI.pdf
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Sulasmianti, N. (2020). Pemanfaatan Video Keteladanan Dalam Pertumbuhan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sari, A. M., & Linda, L. (2020). Sikap dan Respon anak paud dalam mengenal metamorfosis serangga melalui media animasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1083–1100.
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh storytelling berbantu media audio terhadap kemampuan menyimak dan berbicara pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029.

LAMPIRAN

A. Daftar Nama Anak/Siswa

NO	Nama	Jenis Kelamin	Tahun Lahir
14.	Afizah	P	2017
15.	Arshaka	L	2017
16.	Devani	P	2017
17.	Elina	P	2017
18.	Fajar	L	2017
19.	Hanin	P	2018
20.	Marwah	P	2018
21.	Mauro	L	2017
22.	Moana	P	2017
23.	Almeer	L	2017
24.	Yusuf	L	2017
25.	Qutbi	L	2017
26.	Tisya	P	2017

B. Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Instrumen Observasi Pengetahuan Mengenai Makanan Sehat di Yayasan PAUD Nur Madinah

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir	Skala
Makanan Sehat	a. Makanan Bergizi	1. Pengetahuan anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat	1	Skala Likert
		2. Pengetahuan anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	2	
		3. Pengetahuan anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	3	

	b. Higenis	1. Pengetahuan anak terkait makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya	4	
		2. Pengetahuan anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	5	

Lembar Observasi Anak Pretest dan Posttest

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN AKTIVITAS ANAK

Petunjuk :

Pengisian skor/nilai pada lembar observasi aktivitas anak dibawah ini diisi selama proses kegiatan berlangsung dan sesuai dengan pedoman yang dirumuskan.

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak					Jumlah Skor
		Anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung karbohidrat	Anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	Anak memilih 5 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	Anak memilih 5 makanan sehat yang bebas dari bahan senyawa berbahaya	Anak memilih 5 makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	
1.	Afifah						
2.	Arshaka						
3.	Devani						
4.	Elina						
5.	Fajar						
6.	Hanin						
7.	Marwah						
8.	Mauro						
9.	Moana						

10.	Almeer						
11.	Yusuf						
12.	Qutbi						
13.	Tisya						

Pedoman Penilaian Perkembangan Anak Mengenai Kemampuan Mengenal Makanan Sehat

No.	Pernyataan	Keterangan	Skor/Nilai
1.	Pengetahuan anak terkait makanan sehat mengandung karbohidrat	Anak mampu memilih 4-5 macam makanan sehat mengandung karbohidrat	4
		Anak mampu memilih 3 macam makanan sehat mengandung karbohidrat	3
		Anak mampu memilih 2 macam makanan sehat mengandung karbohidrat	2
		Anak mampu memilih 1 macam makanan sehat mengandung karbohidrat	1
2.	Pengetahuan anak terkait makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	Anak mampu memilih 4-5 macam makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	4
		Anak mampu memilih 3 macam makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	3
		Anak mampu memilih 2 macam makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	2
		Anak mampu memilih 1 macam makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	1
3.	Pengetahuan anak terkait makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	Anak mampu memilih 4-5 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	4

		Anak mampu memilih 3 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	3
		Anak mampu memilih 2 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	2
		Anak mampu memilih 1 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	1
4.	Pengetahuan anak terkait makanan sehat bebas dari kandungan bahan senyawa berbahaya	Anak mampu memilih 4-5 makanan sehat yang bebas dari bahan senyawa berbahaya	4
		Anak mampu memilih 3 makanan sehat yang bebas dari bahan senyawa berbahaya	3
		Anak mampu memilih 2 makanan sehat yang bebas dari bahan senyawa berbahaya	2
		Anak mampu memilih 1 makanan sehat yang bebas dari bahan senyawa berbahaya	1
5.	Pengetahuan anak terkait makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	Anak mampu memilih 4-5 makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	4
		Anak mampu memilih 3 makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	3
		Anak mampu memilih 2 makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	2

		Anak mampu memilih 1 makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri	1
--	--	--	---

C. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

NO	Waktu	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	6 Februari 2024	Perkenalan Macam-macam makanan sehat pada anak & Pre-Test	07.00- 07.40	Sholat Dhuha
			07.45 – 08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00- 09.15	Pembelajaran inti tema
			09.15- 10.00	Pengenalan macam-macam makanan sehat dengan kandungan karbohidrat, protein hewani/nabati, vitamin mineral, serta mengenalkan makanan yang bebas dari kandungan bahan

				berbahaya dan juga makanan bebas kuman/bakteri. Dan pengisian Pre-Test
2.	8 Februari 2024	<u>Materi 1</u> (pengenalan makanan sehat mengandung karbohidrat)	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00-09.15	Pembelajaran inti tema
			09.15-10.00	Pengenalan makanan sehat dengan kandungan karbohidrat, dengan metode bercakap-cakap tanda ada media apapun.
			10.00	Istirahat makan siang
3.	9 Februari 2024	<u>Materi 2</u>	07.00-07.40	Sholat Dhuha

		(pengenalan makanan sehat mengandung protein hewani/nabati	07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00-09.15	Pembelajaran inti tema
			09.15-10.00	Pengenalan makanan sehat dengan kandungan protein hewani/nabati, dengan metode bercakap-cakap tanda ada media apapun.
			10.00	Istirahat makan siang
4.	12 Februari 2024	<u>Materi 3</u> (pengenalan makanan sehat mengandung vitamin dan mineral)	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00-09.15	Pembelajaran inti tema

			09.15-10.00	Pengenalan makanan sehat dengan kandungan vitamin dan mineral, dengan metode bercakap-cakap tanda ada media apapun.
5.	13 Februari 2024	<u>Materi 4</u> (pengenalan makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya)	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00-09.15	Pembelajaran inti tema
			09.15-10.00	Pengenalan makanan sehat bebas dari bahan senyawa berbahaya, dengan metode bercakap-cakap tanda ada media apapun.

			10.00	Istirahat makan siang
6.	14 Februari 2024	<u>Materi 5</u> (pengenalan makanan sehat bebas dari berbagai macam kuman/bakteri)	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00-09.15	Pembelajaran inti tema
			09.15-10.00	engenalan makanan sehat bebas dari berbagai kuman/bakteri, dengan metode bercakap-cakap tanda ada media apapun.
			10.00	Istirahat makan siang
7.	16 Februari 2024	Pemberian Treatment Multimedia Interaktif	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek

			08.00-09.00	Pembelajaran inti tema
			09.00-09.30	Melihat dan menyimak media interaktif mulai dari pengenalan karbohidrat hingga akhir video.
			09.30-10.00	melakukan sesi tanya jawab setelah melihat dan menyimak media interaktif.
			10.00	Istirahat makan siang
8.	19 Februari 2024	Pemberian Treatment Multimedia Interaktif	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.40-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00-09.00	Pembelajaran inti tema

			09.00-09.30	Melihat dan menyimak media interaktif mulai dari pengenalan karbohidrat hingga akhir video, dan melakukan sesi tanya jawab setelah melihat dan menyimak media interaktif.
			09.30-10.00	melakukan sesi tanya jawab setelah melihat dan menyimak media interaktif
			10.00	Istirahat makan siang
9.	20 Februari 2024	Pengisian Lembar Kerja Materi 1 & 2(Postest)	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00-09.00	Pembelajaran inti tema

			09.00-09.30	Pemutaran media interaktif, dan tanya jawab seputar makanan mengandung karbohidrat & Protein hewani/nabati
			09.30-10.00	Pengisian dua lembar kerja postest tentang makanan sehat mengandung karbohidrat & protein hewani/nabati.
			10.00	Istirahat makan siang
10.	21 Februari 2024	Pengisian Lembar Kerja Materi 3 & 4 (Postest)	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian + Murojaah Hafalan Surat Pendek

			08.00-09.00	Pembelajaran inti tema
			09.00-09.30	Pemutaran media interaktif, dan tanya jawab seputar makanan sehat mengandung vitamin mineral & makanan bebas bahan senyawa kimia berbahaya.
			09.30-10.00	Pengisian dua lembar kerja posttest tentang makanan sehat mengandung vitamin mineral & makanan bebas bahan senyawa kimia berbahaya.
			10.00	Istirahat makan siang
11.	23 Februari 2024	Pengisian Lembar Kerja Materi 5 (Postest)	07.00-07.40	Sholat Dhuha
			07.45-08.00	Senam + Doa harian +

				Murojaah Hafalan Surat Pendek
			08.00- 09.00	Pembelajaran inti tema
			09.00- 09.30	Pemutaran media interaktif, dan tanya jawab seputar makanan sehat bebas kuman dan bakteri.
			09.30- 10.00	Pengisian lembar kerja postest tentang makanan sehat bebas kuman dan bakteri.
			10.00	Istirahat makan siang

D. Validitas Instrumen
- **Validitas Instrumen Media**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
"Peningkatan Mengetahui Makanan Sehat di Yayasan PAUJ Nur Madrasah"

Penyajian Penilaian Instrumen Angket

1. Lembar validasi peninjauan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian instrumen tentang makanan sehat untuk anak usia dini

2. Untuk memberikan penilaian validasi ini, Bapak/Ibu wajib memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (checklist) pada kolom penilaian yang telah disediakan. Dan apabila ada revisi atau saran lain, Bapak/Ibu, maka dapat ditulis pada lembar komentar yang pada bagian bawah lembar validasi ini.

3. Aspek-aspek yang diteliti sebagai berikut :

- Kecakupan format lembar Validasi Instrumen
- Bahasa
- Isi
- Kemutakhiran

4. Angka penilaian pada kolom dijabarkan sebagai berikut :

- = Tidak Valid
- = Kurang Valid
- = Cukup Valid
- = Valid
- = Sangat Valid

Penilaian Instrumen Angket

Tinjauan	No.	Aspek	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kejelasan Format Nomor Validasi Instrumen	1.	Kesederhana dan kejelasan judul lembar validasi instrumen observasi					✓
	2.	Berisi pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi instrumen yang telah disediakan					✓
	3.	Bahasa yang digunakan baik dan benar					✓
Bahasa	4.	Berisi pertanyaan pada kuesioner guna mengetahui kaitan komunikasi					✓
	5.	Kesederhana kalimat pada butir instrumen untuk dijawab					✓
	6.	Terdapat nomor, tanggal, dengan jelas, pokok, maupun topik penelitian					✓

Isi	7.	Isi pernyataan disusun/dirumuskan dengan singkat, jelas, dan mudah dipahami							✓
	8.	Kesesuaian butir instrument dengan variabel yang ingin dicapai/diteliti							✓
Konstruksi	9.	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner							✓
	10.	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner							✓

3. Komentar dan Saran
 (Apabila Bapak/Ibu ada komentar, masukan maupun saran. Maka dapat ditulis pada lembar dibawah ini)

Komentar/ Saran :

- Tambahkan petunjuk cara mengisi kuesioner bagi guru
- Perbaiki ketik ke

6. Kesimpulan Validator
 Setelah mengisi angket instrument validasi diatas. Maka, dengan ini Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari pernyataan dibawah ini dengan kesesuaian penilaian Bapak/Ibu.

- Layak/ valid digunakan tanpa revisi.
- Layak/ valid digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak/ belum valid digunakan

Malang, Januari 2024
 Validator

 Gian Eka A.F.D., M.Pd.
 NIP. 19910419201502012141

Butir	Penilai	S1	Σs	n(c-1)	V	Ket
Butir 1	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 2	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 3	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 4	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 5	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 6	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 7	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 8	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 9	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 10	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI

Butir	Penilai	S1	Σs	V	Ket
Butir 1-10	49	39	39	0.975	SANGAT TINGGI

- **Validitas Multimedia Interaktif**

LEMBAR VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah

Petunjuk :

- Lembar validasi sumber pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui ke validan dari multimedia interaktif berupa video melalui aplikasi canva yang berisi pengenalan makanan sehat
- Untuk memberikan penilaian validitas ini, Bapak/Ibu cukup memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checkist (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan. Dan apabila ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu, maka dapat ditulis pada lembar komentar/ saran pada bagian bawah lembar validasi ini.
- Angka penilaian pada kolom dijabarkan sebagai berikut :
 - = Tidak Valid
 - = Kurang Valid
 - = Cukup Valid
 - = Valid
 - = Sangat Valid

Aspek Penilaian :

No	Aspek yang diamati/di nilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Kejelasan format Lembar Media Pembelajaran							
1.	Kesesuaian dan kejelasan media pembelajaran dengan judul						√
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan penelitian				√		
3.	Media pembelajaran (Multimedia Interaktif (video canva)) dapat mudah dipahami oleh anak				√		
Isi Materi							
4.	Kesesuaian isi materi dari multimedia interaktif (canva) dengan indikator yang dirumuskan				√		
5.	Materi dalam multimedia interaktif dapat secara mudah diingat oleh anak usia 3-6 Tahun					√	
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan maupun topik penelitian yakni mengenalkan makanan sehat					√	
7.	Materi yang disajikan bernilai interaktif, dan menyenangkan				√		
8.	Tingkat kesulitan dan kemudahan isi materi dalam video sesuai dengan usia anak kelompok B 5-6 Tahun				√		
Kualitas, Ilustrasi, dan Tampilan Media							
9.	Kejelasan tampilan dan ilustrasi yang menarik daya minat belajar anak, inovatif, dan sesuai dengan tujuan penelitian					√	

10.	Kesesuaian warna, animasi, suara cocok dan sesuai untuk anak kelompok B usia 5-6 Tahun					✓	
Fungsi dan Manfaat							
11.	Membangkitkan motivasi belajar anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran mengenai makanan sehat					✓	
12.	Penggunaan multimedia Interaktif (carva) ini dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman maupun ingatan anak terhadap makanan sehat					✓	
13.	Dapat membantu kelancaran dan kemudahan kegiatan proses pembelajaran					✓	
Bahasa							
14.	Penulisan dalam media dapat dipahami oleh anak					✓	
15.	Bahasa yang digunakan baik, benar dan jelas						✓
16.	Kesederhanaan kalimat dalam media dapat dipahami						✓

4. Komentar dan Saran
 (Apabila Bapak/Ibu ada komentar, masukan maupun saran. Maka dapat ditulis pada lembar dibawah ini)
 Komentar Saran :
 ...sediakan naras pada setiap pembelajaran
 ...perlu sedikit gambar pada buku "Tina & Tina" yg menunjukkan benar urutannya yg sudah
 ...perhatikan gambar makanan

5. Kesimpulan Validator
 Setelah mengisi angket instrument validasi diatas. Maka, dengan ini Bapak/Ibu dimohon untuk meringkas pernyataan dibawah ini dengan kesesuaian penilaian Bapak/Ibu.
 a. Layak/ valid digunakan untuk uji coba skala revisi
 b. Layak/ valid digunakan untuk uji coba setelah revisi sesuai dengan saran
 c. Tidak layak/ belum valid digunakan untuk uji coba

Melang, Januari 2024
 Validator

 Ainar Rochmah, M.Pd

Butir	Penilai	S1	Σs	n(c-1)	V	Keterangan
Butir 1	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 2	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 3	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 4	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 5	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 6	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 7	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 8	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 9	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 10	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 11	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 12	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI

Butir 13	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 14	4	3	3	4	0.75	TINGGI
Butir 15	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI
Butir 16	5	4	4	4	1	SANGAT TINGGI

Butir	Penilai	S1	$\sum s$	V	Keterangan
Butir 1-16	73	57	57	0.890625	SANGAT TINGGI

E. Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.716	5

F. Data Hasil Observasi Pretest

Pretest

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN AKTIVITAS ANAK

Petunjuk :
Pengisian skor/folio pada lembar observasi aktivitas anak diberikan ini diisi selama proses kegiatan berlangsung dan sesuai dengan pedoman yang diuraikan.

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak					Jumlah Skor
		Anak memiliki 5 macam makanan sehat mengandung karbohidrat	Anak memiliki 5 macam makanan sehat mengandung protein hewani/bertelur	Anak memiliki 5 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	Anak memiliki 5 macam makan yang bebas dari bahan berbahaya	Anak memiliki 5 makanan sehat bebas dari berbagai macam jamur/bakteri	
1.	Aliyah	2	2	2	2	2	11
2.	Arifika	4	4	4	4	4	20
3.	Dewi	3	3	3	3	3	15
4.	Ella	2	2	2	2	2	10
5.	Fajar	4	4	4	4	4	20
6.	Hania	2	2	2	2	2	10
7.	Marwah	5	5	5	5	5	25
8.	Mikael	4	4	4	4	4	20
9.	Mona	3	3	3	3	3	15
10.	Alimre	2	2	2	2	2	10
11.	Yusuf	2	2	2	2	2	10
12.	Qadri	2	2	2	2	2	10
13.	Tiya	4	4	4	4	4	20

Malang, 16 Februari 2024
Peneliti
(Amir Nur Rachawati)

G. Data Hasil Observasi Posttest

Posttest

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN AKTIVITAS ANAK

Petunjuk :
Pengisian skor/folio pada lembar observasi aktivitas anak diberikan ini diisi selama proses kegiatan berlangsung dan sesuai dengan pedoman yang diuraikan.

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak					Jumlah Skor
		Anak memiliki 5 macam makanan sehat mengandung karbohidrat	Anak memiliki 5 macam makanan sehat mengandung protein hewani/bertelur	Anak memiliki 5 macam makanan sehat mengandung vitamin dan mineral	Anak memiliki 5 makanan sehat yang bebas dari bahan berbahaya	Anak memiliki 5 makanan sehat bebas dari berbagai macam jamur/bakteri	
1.	Aliyah	4	4	4	4	4	20
2.	Arifika	4	4	4	4	4	20
3.	Dewi	4	4	4	4	4	20
4.	Ella	4	4	4	4	4	20
5.	Fajar	4	4	4	4	4	20
6.	Hania	4	4	4	4	4	20
7.	Marwah	4	4	4	4	4	20
8.	Mikael	4	4	4	4	4	20
9.	Mona	4	4	4	4	4	20
10.	Alimre	4	4	4	4	4	20
11.	Yusuf	4	4	4	4	4	20
12.	Qadri	4	4	4	4	4	20
13.	Tiya	4	4	4	4	4	20

Pelaksanaan Posttest tanggal: 16 Feb 2024
Malang, 16 Februari 2024
Peneliti
(Amir Nur Rachawati)

H. Uji Normalitas Data

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%
Posttest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	Mean	11.00	.543	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	9.82	
		Upper Bound	12.18	
	5% Trimmed Mean	11.06		
	Median	11.00		
	Variance	3.833		
	Std. Deviation	1.958		
	Minimum	7		
	Maximum	14		
	Range	7		
	Interquartile Range	3		
	Skewness	-.472	.616	
	Kurtosis	-.118	1.191	
	Posttest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	Mean	19.08	.265
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	18.50	
		Upper Bound	19.65	
5% Trimmed Mean		19.14		
Median		19.00		
Variance		.910		
Std. Deviation		.954		
Minimum		17		
Maximum		20		
Range		3		
Interquartile Range		2		
Skewness		-.854	.616	

Kurtosis	.221	1.191
----------	------	-------

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	.157	13	.200 [*]	.964	13	.820
Posttest Pengetahuan Anak Mengenai Makanan Sehat	.237	13	.200 [*]	.955	13	.933

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

I. Uji Hipotesis Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	13 ^b	7.00	91.00
	Ties	0 ^c		
	Total	13		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

Posttest - Pretest	
Z	-3.192 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

J. Data Hasil Perhitungan Presentase Pretest-Posttest

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (20-Pretest)	N-Gain Score
Afizah	11	20	9	9	1%
Arshaka	9	19	10	11	0.91%
Devani	10	19	9	10	0.90%
Elina	12	20	8	8	1.00%
Fajar	9	18	9	11	0.82%
Hanin	11	19	8	9	0.89%
Marwah	13	20	7	7	1%
Mauro	14	19	5	6	0.83%
Moana	10	20	10	10	1%
Almeer	7	17	10	13	0.77%
Yusuf	12	18	6	8	0.75%
Qutbi	12	19	7	8	0.88%
Tisya	13	20	7		
TOTAL	143	248			

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	13	.75	1.00	.9034	.09193
Valid N (listwise)	13				

Hasil Mencari Rata-rata dan Presentase pada Butir item dan Indikator Pretest dan Posttest

- Rata-rata dan Presentase Indikator dan Butir Item Pretest

<u>Nama Anak</u>	<u>Butir 1</u>	<u>Butir 2</u>	<u>Butir 3</u>	<u>Butir 4</u>	<u>Butir 5</u>	<u>Jumlah Skor</u>
Afizah	2	2	2	3	2	11
Arshaka	2	2	1	2	2	9
Devani	2	2	2	2	2	10
Elina	2	2	3	2	3	12
Fajar	2	2	3	1	1	9
Hanin	3	2	3	2	1	11
Marwah	3	3	2	2	3	13
Mauro	4	2	2	3	3	14
Moana	3	2	2	1	2	10
Almeer	2	2	1	1	1	7
Yusuf	2	3	2	3	2	12
Qutbi	2	3	2	2	3	12
Tisya	4	2	3	2	2	13
Jumlah	33	29	28	26	27	
Presentase	63.46%	55.77%	53.85%	50.00%	51.92%	
Rata-rata	57.69%			50.96%		

Nilai Maksimum =4x Jumlah Responden = 52

- **Rata-rata dan Presentase Indikator dan Butir Item Posttest**

<u>Nama Anak</u>	<u>Butir 1</u>	<u>Butir 2</u>	<u>Butir 3</u>	<u>Butir 4</u>	<u>Butir 5</u>	<u>Jumlah Skor</u>
Afizah	4	4	4	4	4	20
Arshaka	4	4	4	3	4	19
Devani	3	4	4	4	4	19
Elina	4	4	4	4	4	20
Fajar	4	4	4	3	3	18
Hanin	4	3	4	4	4	19
Marwah	4	4	4	4	4	20
Mauro	4	3	4	4	4	19
Moana	4	4	4	4	4	20
Almeer	4	3	3	3	4	17
Yusuf	4	4	3	4	3	18
Qutbi	4	4	4	3	4	19
Tisya	4	4	4	4	4	20
Jumlah	51	49	50	48	50	
Presentase	98.08%	94.23%	96.15%	92.31%	96.15%	
Rata-rata	96.15%			94.23%		

Nilai Maksimum = 4x Jumlah Responden = 52

Perhitungan Presentase tiap butir indikator

Nilai Maksimum

Jumlah nilai tiap butir indikator

Nilai Maksimum tersebut diperoleh dari perkalian antara skala penilaian dari indikator hanya ada 4 dikali dengan jumlah responden 13. Maka hasil perkalian tersebut ada 52. Selanjutnya, untuk menghitung presentase pada setiap butir item indikator ini kita ambil jumlah dari nilai butir item indikator pengetahuan anak mengenai makanan sehat mengandung karbohidrat yang dijumlahkan sebesar 33.

Maka, presentase pada tiap indikator dapat dihitung sebagai berikut :

$$\frac{33}{52} = 63,46\%$$

33

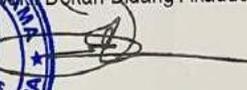
Sedangkan, untuk perhitungan rata-rata pada tiap indikator dijumlahkan semua.

Maka, perhitungan rata-rata indikator tersebut sebagai berikut :

$$\text{Perhitungan jumlah rata-rata indikator (makanan bergizi)} \quad 63,46\% + 55,77\% + 53,85\% = 57,69\%$$

Perhitungan rata-rata dan presentase tersebut dihitung dengan menggunakan Ms. Excel.

K. Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id</p>	
Nomor	: 288/Un.03.1/TL.00.1/01/2024	25 Januari 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala TK Nur Madinah Kota Malang di Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
<p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Amira Yuniar Rachmawati	
NIM	: 200105110014	
Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	
Judul Proposal	: Edukasi Melalui Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah Kota Malang	
<p>Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu</p>		
<p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.</p>		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		<p>Dekan, Dekan Bidang Akademik</p> 
		 Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIAUD		
2. Arsip		

L. Surat Izin Validasi


 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telpun (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fik.uin-malang.ac.id, email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : B-297 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2024 25 Januari 2024
 Lampiran :
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahl Instrumen)

Kepada Yth
 Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Amira Yuniar Rachmawati
NIM	: 200105110014
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	: Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah
Dosen Pembimbing	: Imroatul Hayyu Erfantini, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Akademik
 Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002


 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telpun (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fik.uin-malang.ac.id, email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : B-295 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2024 25 Januari 2024
 Lampiran :
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahl Media)

Kepada Yth
 Ainur Rochmah, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Amira Yuniar Rachmawati
NIM	: 200105110014
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	: Edukasi Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Makanan Sehat di TK Nur Madinah
Dosen Pembimbing	: Imroatul Hayyu Erfantini, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Akademik
 Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

M. Jurnal Bimbingan Skripsi



JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110014
Nama : Amira Yuniar Rachmawati
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Imro'atul Hayyu Erfantini, M.Pd
Judul Skripsi : Edukasi Melalui *Fun Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Makanan Sehat di RA Al-Jihad

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	4 Oktober 2023	Bab 1	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
2	16 Oktober 2023	Bab 2	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
3	20 Oktober 2023	Bab 3	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
4	3 November 2023	Konringa Berpikir dan Hipotesis	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
5	4 November 2023	Instrumen Penelitian	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
6	15 Maret 2024	Bab 4	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
7	30 April 2024	Bab 4 Revisi - 1	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
8	7 Mei 2024	Bab 5	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
9	7 Mei 2024	Abstrak	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
10	20 Mei 2024	Bab 4 Revisi - 2	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk
11	21 Mei 2024	Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian	Genjil 2023/2024	Sudah Dikonk

Malang,
Dusun Pembimbing

Imro'atul Hayyu Erfantini, M.Pd

N. Foto/ Dokumentasi

- Dokumentasi Observasi/Survey



- **Dokumentasi Pretest**



- **Dokumentasi Penelitian dan Pemberian Perlakuan**



O. Biodata Mahasiswa

Nama : Amira Yuniar Rachmawati
NIM : 200105110014
Tempat Tanggal Lahir : Jember, 12 Juni 2001
Fak./ Jur./ Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan
Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2020
Alamat Rumah : Jl. Hamid Rusdi Timur IV/324B, Kel Bunulrejo,
Kec Blimbing. Kota Malang
No. Telepon : 085648591854
Alamat E-mail : yuniaramira@gmail.com

Malang, 12 Juni 2024

Mahasiswa,



(Amira Yuniar Rachmawati)

NIM. 200105110014