



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS INTERAKTIF UNTUK PENDIDIKAN KESEHATAN DAN NUTRISI ANAK DI KOTA PARI KECAMATAN PANTAI CERMIN KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Salma Rozana, Rika Widya, Viridya Tasril

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Pembangunan Panca Budi Meda

Email: salmarozana18@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

This research was conducted moving from the problems found in schools, namely learning about AUD health which makes the learning process monotonous. The uncertain situation during online learning makes teachers need learning media that can be used for online and offline learning. This study aims to describe the design and determine the validity of interactive multimedia-based media on aspects of early childhood health. This type of research is research and development using the ADDIE development model. The subjects in this study were 5 including 1 learning content expert, 1 learning design expert and learning media expert, and 3 children in group B in the individual test. The data in this study were collected using a questionnaire method which was then analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. Validity test according to learning content experts, learning design experts and learning media experts with good qualifications and trials with very good qualifications. So it can be stated that this interactive multimedia-based media is suitable for use in early childhood health aspects. The implication of this research is that this media product can be a solution to existing problems, which can be used in online and offline learning and can make learning more varied.

A. PENDAHULUAN

Hasmidah (2014: 20) Pada masa 1-5 tahun (balita) kebutuhan nutrisi anak menjadi lebih meningkat dari sebelumnya, hal ini dikarenakan pada periode ini banyak melakukan dan menemukan hal-hal baru. Dalam hal ini nutrislah yang memegang peran yang sangat besar pada tubuhnya. Nutrisi terdapat pada berbagai jenis makan, oleh karna itu pemberian makanan pada anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan harus sangat diperhatikan dari segi kadungan nutrisnya maupun tingkat keanekaragamannya. Makananpun hendaknya memenuhi syarat kecukupan zat gizi sesuai dengan susunan menu seimbang, serta besar porsi disesuaikan dengan daya terima serta tidak lupa memperhatikan syarat kebersihan.

Secara umum dinegara berkembang ibu memiliki peranan yang sangat penting dalam memilih dan menyiapkan sajian makanan untuk dikonsumsi keluarganya. Sehingga pengetahuan ibu akan mempengaruhi jenis pangan dan mutu gizi makan yang dikonsumsi keluarganya. Keadaan kesehatan gizi anak sangat bergantung padan tingkat konsumsi. Tingkat konsumsi dintentukan oleh kualitas dan kuantitas makanannya. Kualitas hidangan makanan ditunjukkan oleh ada tidaknya kadungan zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh



dalam susunan hidangan. Sedangkan kuantitas menunjukkan jumlah setiap zat gizi terhadap kebutuhan tubuh. Jika susunan hidangan makanan dapat memenuhi kebutuhan tubuh, baik dari segi kualitas maupun kuantitas, maka tubuh berada pada kondisi kesehatan yang baik. Pedoman Umum Gizi Seimbang (PUGS) menganjurkan agar kebutuhan energy (karbohidrat) rata-rata sekitar 60-70 %, protein 10-15 %, dan lemak 10-25 %.

Teknologi modern telah banyak memberikan perubahan di berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Generasi saat ini telah dikenalkan teknologi sejak usia dini, sehingga teknologi secara signifikan mampu mempengaruhi perkembangan anak di masa mendatang (Ulfa, 2016; Novitasari, 2019). Untuk memaksimalkan peran teknologi serta menghindari pengaruh negative penggunaan teknologi maka dibutuhkan perhatian guru secara intensif untuk memaksimalkan proses pembelajaran anak usia dini. Pendidikan usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Pebriana, 2017; Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Dengan perkembangan teknologi yang ada guru dapat memanfaatkannya untuk menciptakan berbagai perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Multimedia merupakan salah satu perangkat pembelajaran dari hasil perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan. Penggunaan multimedia dapat menarik perhatian anak untuk belajar, karena pada multimedia terdapat teks, suara, gambar, animasi, dan video yang bisa dirancang dengan tampilan yang menarik (Arnada & Putra, 2018; Wandani et al., 2017). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehingga dapat juga meningkatkan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran (Gunawan & Kurniawan, 2016; Adittia, 2017). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dirasa efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar anak (Lestari & Retnoningsih, 2018; Wirman et al., 2018).

Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi ajar akan mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan dan mampu meningkatkan konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017). Minat belajar anak akan meningkat jika guru bisa merancang pembelajaran dengan baik dan sesuai agar kognitif anak bisa berkembang dengan baik juga. Ada beragam cara merancang pembelajaran untuk anak usia dini guna mengembangkan kemampuan kognitifnya. Proses pembelajaran pada anak usia dini dominan mengikutsertakan unsur bermain dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kognitifnya (Rosalina & Nugrahani, 2019; Pura & Asnawati, 2019). Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya memerlukan media pembelajaran yang kreatif sebagai sarana untuk dapat menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan lebih interaktif (Kurniawan, 2018; Jabri et al., 2020).

B. METODE PENELITIAN

Metodologi yang dipilih untuk penelitian ini adalah penelitian Research and Development merupakan pilihan karena memiliki proses yang lebih kompleks dalam tahapan-tahapan yang dapat mengakomodasi beragam kepentingan penelitian ini. (Borg & Gall & 1989 :784-785). Pembelajaran yang dikembangkan merupakan produk pengajaran terkait dengan teknologi pengajaran yang membutuhkan justifikasi dalam proses pembelajaran. Konsekuensinya peneliti membutuhkan waktu yang panjang untuk membaca buku dan teori. Melakukan kunjungan dan melakukan fokus group discussion ke berbagai pihak dan masuk ke dalam kelas untuk mengajar agar dapat merasakan dan



menemukan berbagai fakta dan kondisi penyampaian dan tanggapan tentang kesehatan dan nutrisi pada anak di Pos PAUD ini. Metode R & D ini membutuhkan proses dan penuh semangat yang kuat dan ketekunan, pengamatan yang dalam dan kritis serta kesabaran panjang dalam memancing keluarnya berbagai gagasan kreatif mengenai kesehatan dan nutrisi pada anak usia dini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pendidikan kesehatan dan nutrisi AUD dilakukan dengan menggunakan model pengembangan yang meliputi tahapan analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap pertama, yakni tahap analisis dilakukan dengan mencari tahu mengenai kebutuhan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan terkait media pembelajaran yang ada di sekolah. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik saat pembelajaran daring masih sangat minim, hal ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa karena jarak jauh. Selain itu, terdapat beberapa anak yang susah untuk berkonsentrasi saat mengerjakan tugas, susah memahami konsep bilangan, merasa cepat bosan, kurang bersemangat, merasa kurang percaya diri saat mengerjakan, malas untuk mencoba dan sering bermain handphone. Jika dilihat dari kemampuan kognitif perlu adanya media pembelajaran yang mendukung dan dapat menstimulus anak dalam konsep berpikir simbolik.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari dua hal yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan merupakan perubahan tubuh yang dikaitkan dengan bertambahnya ukuran-ukuran tubuh secara fisik dan struktural, baik secara lokal maupun keseluruhan. Pertumbuhan anak mengikuti pola alami/kodrati setiap fase pertumbuhan. Pertumbuhan dapat diukur dengan ukuran berat, ukuran panjang, umur tulang dan metabolisme. Pertumbuhan merupakan sesuatu yang dapat diukur dan bersifat *irreversible*. Pertumbuhan manusia sejak lahir secara periodik, misalnya setiap tiga bulan sekali, makan akan membentuk suatu gambaran atau pola pertumbuhan anak. Pola pertumbuhan anak sejak lahir hingga dewasa tidak membentuk suatu garis lurus. Namun mengalami percepatan dan juga perlambatan.

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Perkembangan meliputi proses diferensiasi sel, jaringan, organ dan system organ yang berkembang untuk menjalankan fungsinya., mencakup perkembangan emosi, intelektual, serta tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Berbanding dengan pertumbuhan, perkembangan bersifat kualitatif yang pengukurannya jauh lebih sulit dibandingkan dengan pertumbuhan, hal ini dikarenakan perkembangan terlihat dari kemampuan (*skill*) yang diperlihatkan oleh kematangan system saraf pusat, yang khususnya terdapat di otak.

Penggolongan zat gizi berdasarkan kebutuhan yang dibutuhkan oleh tubuh terbagi menjadi dua: zat makro dan mikro. Zat gizi makro merupakan zat gizi yang dibutuhkan tubuh dalam jumlah yang besar. Beberapa zat gizi yang tergolong pada gizi makro antara lain: air, karbohidrat, protein. Sedangkan zat gizi mikro seperti vitamin dan mineral dibutuhkan oleh tubuh dalam jumlah yang sedikit. Namun zat tersebut juga harus terpenuhi setiap harinya agar menunjang aktivitas anak sehari-hari. Berikut jenis makanan serta kegunaannya bagi tubuh.



Nilai protein yang dibutuhkan oleh tubuh ditentukan oleh kadar asam amino esensial, yaitu asam yang dibutuhkan pada proses metabolisme. Namun biasanya nilai protein hewani lebih tinggi dibandingkan protei nabati. Dari hasil observasi tentang kesehatan dan nutrisi pada anak di Kota Pari Kec. Perbaungan Rata-rata mengonsumsi sekitar 60% protei yang berasal dari telur dan ikan.

Namun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK/PAUD di Kota Pari, penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini masih bersifat monoton dan kurang menarik. Ditambah keterbatasan yang ada pada masa pandemi ini semakin menambah permasalahan guru terutama pada media pembelajaran. Materi berhitung merupakan materi yang penting sebagai dasar mengenalkan anak pada angka-angka. Pembelajaran di masa pandemi yang tidak menentu seperti saat ini mengakibatkan guru harus mengemas proses pembelajaran tersebut ke dalam bentuk digital. Media yang dipadukan dengan unsur multimedia yang interaktif merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk memfasilitasi anak dalam belajar di masa pandemi. Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat dilakukan yakni dengan mengemas pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif yang mampu meningkatkan semangat dan motivasi anak saat pembelajaran daring karena dapat diaplikasikan melalui laptop/handphone. Multimedia interaktif yaitu media yang menggabungkan semua bentuk media seperti teks, gambar, video, audio sehingga menjadi satu program yang berdasarkan teori yang diharapkan (Ariani & Festiyed, 2019; Hartono et al., 2018). Media multimedia interaktif dapat memberikan umpan balik atau adanya interaksi antara pengguna dan aplikasi (Simalango et al., 2018). Salah satu media berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan yakni media mengenai kesehatan dan nutrisi AUD.

D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesehatan dan nutrisi AUD pembelajaran berbasis multimedia interaktif valid untuk dikembangkan dan layak untuk dibelajarkan kepada anak usia dini khususnya untuk mengembangkan kemampuan kesehatan anak. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini didasarkan pada hasil uji Uji validitas produk oleh ahli isi, ahli desain, ahli media, dan 3 orang siswa. Saran yang dapat disampaikan kepada guru mengenai penggunaan media yakni agar guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dan kesehatan anak.

E. REFERENSI

- Elizabet Hurlock. (1997). *Perkembangan Anak*, Jakarta : Erlangga,
- Endang, Rini Sukanti. 1994. Pengaruh Gizi Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. No: 3, Tahun XIII.
- Hasdianah, H. S. Siyoto & Y. Peristyowati. (2014). *Gizi pemanfaatan gizi, diet dan obesitas*. Yogyakarta. Nuha Medika.
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 54–63.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.



Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1(1), 1–8.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.