

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUTAR MAKANAN BERGIZI
(GEPUGI) SEBAGAI STIMULUS MAKANAN BERGIZI
PADA ANAK USIA DINI DI RA AL-QUR'AN DINA
PADANG MATINGGI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PIAUD) di Sekolah
Tinggi Agama Islam Negeri
Mandailing Natal

OLEH:

REZKY SYAHRENI
NIM. 20030028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUTAR MAKANAN BERGIZI (GEPUGI)
SEBAGAI STIMULUS MAKANAN BERGIZI PADA ANAK USIA DINI
DI RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI**



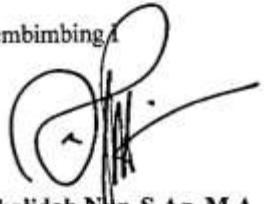
SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PIAUD) di Sekolah
Tinggi Agama Islam Negeri
Mandailing Natal

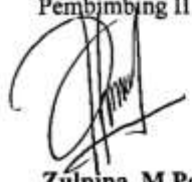
OLEH:

REZKY SYAHRENI
NIM. 20030028

Pembimbing I


Kholidah N. S. Ag. M.A
NIP. 19741012200331220005

Pembimbing II


Zulpina, M. Pd
NIP. 198902012019032017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI SEKOLAH
TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rezky Syahreni

Nim : 20030028

Tempat/Tgl. Lahir : Panyabungan, 13 Maret 2002

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Jl. Istiqomah, Kec. Panyabungan II Kab. Mandailing Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi”** adalah benar karya asli saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kelasahan dan kekeliruan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Rezky Syahreni
NIM. 20030028

LEMBAR NOTA DINAS

Lamp : 5 (lima) ekp Panyabungan, Agustus 2024
Hal : Skripsi Kepada Yth:
a.n. : Rezky Syahreni Bapak Ketua STAIN MADINA
Di-
Tempat

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi atas Rezky Syahreni, NIM. 20030028, yang berjudul: **"Pengembangan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Pada Anak Usia Dini di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi"**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) di STAIN MADINA.

Untuk itu dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang *munaqosyah*, demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama dari bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Pembimbing I



Kholidah Nur, S.Ag, M.A
NIP. 19741012200331220005

Panyabungan, Agustus 2024

Pembimbing II



Zulpina, M.Pd
NIP. 198902012019032017


LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Rezky Syahreni NIM. 20-03-0028. Dengan judul **"Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi"**. Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2024

Pembimbing I



Kholidah Nur, S.Ag, M.A
NIP: 19740122003122005

Pembimbing II



Zulpina, M.Pd
NIP: 198902012019032017

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (Gepugi) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Pada Anak Usia Dini Di Ra Al-Qur'an Dina Padang Matinggi " a.n Rezky Syahreni_NIM. 20030028. Program Studi Ekonomi Syariah telah di sidang munaqasyah pada tanggal 22 Agustus 2024.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Drs. Mukhlis, M.Si NIP. 196309081992021001	Ketua Sidang/ Penguji I		10/10/24
2	Annisa Wahyuni, M.Pd NIP. 199204102019082001	Sekretaris/ Penguji II		09/10/24
3	Kholidah Nur, M.A NIP. 197410122003122005	Penguji III		14/10/24
4	Zulpina, M.Pd NIP. 198902012019032017	Penguji IV		10/10/24

Mandailing Natal, Agustus 2024
Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal


Prof. Dr. Sumarto Mulya Harahap, M.Ag
NIP. 197207132003121002

ABSTRAK

Rezky Syahreni, 2030028. Penelitian ini berjudul **Pengembangan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Pada Anak Usia Dini di RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :1) Proses pengembangan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan bergizi an Model penelitian pengembangan yang akan dipakai peneliti adalah model ADDIE. Proses penelitian meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi untuk menentukan indikator pencapaian kompetensi. Desain meliputi rumusan tujuan dan penyusunan instrumen uji kelayakan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dosen ahli sebelum diterapkan di RA Al-Qur'an Dina untuk mengetahui respon siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini valid, dengan skor kelayakan dari ahli materi (86), ahli media (77-78), dan responden (68-78), yang menandakan media ini sangat layak dan efektif sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini. Penelitian ini juga mengevaluasi keefektifan dan kepraktisan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang makanan bergizi. Hasil dari uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak untuk diujicobakan, tetapi juga mampu menarik perhatian dan minat siswa.

Kata kunci: Makanan Bergizi, Stimulus, GEPUGI

ABSTRACT

Rezky Syahreni, 2030028. This study is entitled **Development of a Nutritious Food Play Game (GEPUGI) as a Nutritious Food Stimulus for Early Childhood in RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi.** This study aims to determine: 1) The process of developing a Nutritious Food Play Game (GEPUGI) as a nutritious food stimulus and The development research model that researchers will use is the ADDIE model. The research process includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. At the analysis stage, researchers collect information to determine indicators of competency achievement. Design includes the formulation of objectives and the preparation of feasibility test instruments. The developed media was validated by expert lecturers before being applied at RA Al-Qur'an Dina to determine student responses. The evaluation results show that this media is valid, with eligibility scores from material experts (86), media experts (77-78), and respondents (68-78), which indicates that this media is very feasible and effective as a learning tool for early childhood. This research also evaluates the effectiveness and practicality of the Nutritious Food Play Game Media (GEPUGI) in improving children's understanding of nutritious food. The results of the feasibility test show that this media is not only feasible to be tested, but also able to attract students' attention and interest.

Keywords: Nutritious Food, Stimulus, GEPUGI

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (Gepugi) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Pada Anak Usia Dini Di Ra Al-Qur’an Dina Padang Matinggi”** ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal. Dalam proses panjang penyusunan skripsi ini, banyak sekali pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materiil. Ucapan terima kasih yang tulus dan dalam saya sampaikan kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada keluarga tercinta yang senantiasa menjadi cahaya dalam perjalanan hidup saya. Dengan segala kerendahan hati, izinkan saya menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Ketua STAIN Mandailing Natal
2. Bapak Dr. Dedisyah Putra, Lc, MA selaku Wakil Ketua I STAIN Mandailing Natal
3. Bapak Dr. H. Kasman, MA selaku Wakil Ketua II STAIN Mandailing Natal
4. Ibu Dr. Irma Suryani Siregar, MA selaku Wakil Ketua III STAIN Mandailing Natal
5. Ibu Kholidah Nur, S.Ag, MA Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal
6. Ibu Sartika Dewi Harahap, M.Hum Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal
7. Ibu Kholidah Nur, M.A Dosen Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik selama perkuliahan. Terimakasih telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesabaran Ibu dalam mengarahkan saya di setiap langkah. Terima kasih telah menjadi mentor dan pendorong dalam perjalanan akademik saya.

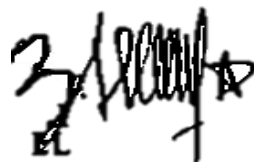
8. Ibu Zulpina, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II. Bimbingan dan arahan yang Ibu berikan tidak hanya membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini, tetapi juga memberikan wawasan dan inspirasi yang sangat berharga. Terima kasih, Ibu, atas segala kebaikan, kesabaran, dan perhatian yang tulus.
9. Ibu Hj. Puja Kesuma, S.Pd Selaku Ketua Yayasan RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Hj. Saudani Hsb S.Ag, M.M Selaku Ibu Kepala RA RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Bantuan, bimbingan, dan fasilitas yang disediakan serta para guru sangat berharga dan berperan penting dalam kelancaran serta kesuksesan penelitian ini
11. Kepada Ayah tercinta, Ismail Lubis, dengan segala rasa syukur dan cinta, aku ucapkan terima kasih yang tak terhingga. Ayah adalah sosok yang selalu menjadi teladan dan pilar dalam hidupku, tempat di mana aku selalu merasa aman dan kuat. Setiap langkahku selalu diiringi dengan doa-doa Ayah, yang menjadi cahaya dalam setiap kegelapan yang kuhadapi. Pengorbanan, kerja keras, dan ketulusan Ayah dalam membimbingku, meski sering tak terucap, selalu terasa dalam setiap napas perjalanan hidup ini. Terima kasih, Ayah, atas segala dukungan, kesabaran, dan cinta yang tak pernah berkurang.
12. Kepada Ibunda tercinta, Evi Juliana, dengan hati penuh rasa syukur dan kasih, aku mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Ibu adalah sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah hidupku. Kasih sayang, doa, dan dukungan Ibu telah memberikan semangat dan ketenangan di setiap tantangan yang kuhadapi. Pengorbanan dan cinta tanpa syarat Ibu adalah anugerah yang tak ternilai, yang membimbingku hingga mencapai titik ini. Terima kasih, Ibu, atas segala cinta dan dukungan yang selalu menjadi fondasi dalam setiap langkahku
13. Kepada abang-abang tersayangku, Suheri Adnan Lubis, Beni Azhari Lubis, dan Yakmuri Anwar Lubis, dengan hati yang penuh rasa syukur dan haru, aku

mengucapkan terima kasih yang mendalam atas segala dukungan dan pengorbanan kalian. Meskipun belum berkesempatan menempuh bangku perkuliahan, penulis adalah saksi betapa banyaknya perjuangan yang telah kalian lalui untuk membawa penulis meraih gelar sarjana pertama di keluarga kita. *Terimakasih abangku tersayang*

14. Kepada Royhan Alfarizi Lubis, adikku yang selalu menyertai dengan canda dan tawa, pengingat bahwa hidup tak harus selalu serius. Aliza Musanni Lubis, adik perempuanku, sumber kebahagiaan dan pelipur lara dalam setiap kegelisahan yang datang.
15. Kepada teman seperjuangan Roma Diana, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah kita jalani selama ini. Keberadaanmu di setiap langkah perjalanan ini memberikan kekuatan dan inspirasi yang luar biasa. Dalam setiap tantangan dan usaha yang kita hadapi, persahabatan dan dukunganmu selalu menjadi sumber motivasi yang sangat berarti.
16. Kepada teman seangkatan prodi PIAUD, kita telah melalui banyak tantangan bersama, berbagi ilmu, dan saling mendukung dalam setiap langkah. Keberadaan kalian telah membuat perjalanan ini menjadi lebih berarti dan penuh warna. Semoga pertemanan dan kenangan yang kita bangun selama ini terus menjadi sumber inspirasi dan kekuatan di masa depan. Terima kasih atas segala dukungan dan kebersamaan yang telah membuat setiap pencapaian ini lebih istimewa.

Panyabungan, Oktober 2024

Peneliti



REZKY SYAHRENI

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
MOTTO	xi
BAB IPENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	7
G. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan	8
H. Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Konsep Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini.....	10
1. Pengertian Makanan Bergizi	10
2. Standar Makanan bergizi Anak usia Dini	11
3. Kriteria Makanan Bergizi Anak Usia Dini.....	13
B. Perkembangan Anak Usia Dini	17
1. Pengertian perkembangan Anak Usia Dini	17
2. Teori Perkembangan Anak Usia Dini.....	20
C. Media Pembelajaran	22

1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Fungsi Media Pembelajaran	25
3. Game Putar Makanan Bergizi	26
4. Keefektifan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Pada Anak Usia Dini	29
5. Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI)	30
D. Penelitian Yang Relevan	32
E. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Metode Penelitian dan Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Subjek Uji Coba	39
D. Jenis Data	39
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data	43
1. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
a. Sejarah Berdirinya RAAI-Qur'an Dina Padang Matinggi	43
b. Struktur Organisasi RA Al- Qur'an Dina Padang Matinggi	44
c. Visi dan Misi RAAI-Qur'an Dina Padang Matinggi	45
d. Saran dan Prasarana RAAI-Qur'an Dina Padang Matinggi	45
e. Jumlah guru berdasarkan tingkat pendidikan RAAI-Qur'an Dina Padang Matinggi	46
f. Jumlah Siswa di RAAI-Qur'an Dina Padang Matinggi	47
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan	48
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	48
2. <i>Design</i> (desain/ perancangan)	50
3. <i>Development</i> (Pengembangan Produk)	52
4. <i>Implementasi</i>	60

5. <i>Evaluasian</i>	62
C. Hasil Pembahasan.....	63
1. Proses Pengembangan Media Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi anak Usia Dini	63
2. Keefektifan dan Kepraktisan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi anak Usia Dini	66
D. Kajian Produk Akhir	71
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Sarana dan Prasarana RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi	46
Tabel 4.2: Jumlah guru RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi	47
Tabel 4.3: Jumlah siswa di RA Al-Qur'an Dina tahun ajaran 2023/2024	48
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media	56
Tabel 4.6 Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media	59
Tabel 4.8 Hasil penilaian media GEPUGI oleh guru	61
Tabel 4.9 Hasil penilaian buku panduan oleh guru	61
Tabel 4.10 Data Penilaian Keseluruhan pada Setiap Aspek dari Validator	62
Tabel 4.11 Data Penilaian Keseluruhan pada Setiap Aspek dari Validator	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	35
Gambar 4.1 Struktur Organisasi RA Al- Qur'an Dina Padang Matinggi	44
Gambar 4.2 Bagan rancangan pembuatan GEPUGI	51
Gambar 4.3 Papan putar GEPUGI	52
Gambar 4.4 Papan penyangga (bagian bawah)	53
Gambar 4.5 Tampilan Gambar (Stiker)	54
Gambar 4.6 Tampilan Akhir GEPUGI	55
Gambar 4.7 Sebelum dan Sesudah Perbaikan sesuai saran	57

MOTTO

**“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”
(Q.S) Al-Insyirah:5)**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Masa usia dini merupakan masa *golden age* dalam kehidupan anak-anak. Pada masa ini pertumbuhan cepat baik fisik maupun non fisik terjadi. *Golden age* atau usia emas berkisar pada usia 0-6 tahun, pada masa ini perkembangan fisik-motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan sangat cepat dan hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak, melalui perhatian kesehatan anak, penyediaan yang cukup dan pelayanan pendidikan (Ariyanti, 2020)

Amira (2021) menjelaskan bahwa Pengetahuan anak tentang makanan bergizi merupakan hal yang penting, bermanfaat agar anak dapat melakukan pemilihan makanan secara tepat dan agar anak dapat menjaga pola makannya. Akan tetapi, pengetahuan anak yang dimiliki pada umumnya masih rendah, sehingga menyebabkan anak mengkonsumsi makanan sembarangan. Selain itu makanan yang kurang sehat dapat menimbulkan penyakit pada anak seperti diare, muntah-muntah dan demam seperti kejadian di sekolah ada anak yang diare dan langsung dibawa pulang oleh orang tuanya. Akibat dari pola makan yang tidak sehat dan tidak baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, pengetahuan makanan bergizi bermanfaat agar anak mampu mengetahui jenis makanan sehat. Bukan hanya itu, pengetahuan makanan sehat merupakan pondasi agar seseorang dapat memilih makanan secara tepat, memiliki pola makan yang baik dan terhindar dari berbagai penyakit yang diakibatkan salah makan. Oleh karena itu, pengetahuan tentang makanan bergizi sebaiknya dimiliki sejak usia dini

Pemberian pengetahuan tentang makanan bergizi kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui pendidikan gizi yang diselenggarakan di sekolah. Salah satu kegiatan dalam pembelajaran yang dapat diabadikan sebagai wahana dan sarana untuk memberikan pengetahuan makanan yaitu kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI). Seperti yang ada pada kurikulum pembelajaran yang telah dipelajari dalam pendidikan, makanan bergizi sangat penting bagi anak usia dini. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini, anak dikenalkan tentang makanan-makanan yang bergizi supaya anak mengetahui makanan yang mengandung gizi itu makanan yang ada pada pedoman gizi seimbang dan anak juga akan mengetahui mana makanan yang tidak sehat dan mana yang sehat untuk dimakan. Untuk membantu meningkatkan pengetahuan mengenai makanan bergizi maka dari itu di perlukan adanya media pembelajara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak usia dini (Syahroni et al., 2021)

Menurut Kurnia (2015) makanan yang bergizi adalah makanan yang berisi semua zat gizi yang penting dalam jumlah yang cukup untuk memenuhi kebutuhan tubuh. Sayur dan buah merupakan sumber berbagai vitamin, mineral, dan serat pangan. Vitamin dan mineral yang terkandung dalam sayur dan buah berperan sebagai antioksidan atau penangkal senyawa jahat dalam tubuh. Sayur tertentu menyediakan karbohidrat, seperti wortel dan kentang sayur, sementara buah tertentu juga menyediakan lemak tidak jenuh seperti alpukat dan buah merah

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia dalam artikel (Jacob & Sandjaya, 2018), sekitar 149 juta anak di bawah usia lima tahun di seluruh dunia menderita stunting. Faktor penyebab utamanya adalah gizi yang tidak memadai dan lingkungan yang tidak sehat, termasuk malnutrisi, infeksi berulang, kebiasaan makan yang buruk, terbatasnya akses terhadap layanan kesehatan dan sanitasi yang buruk. Penyebab-penyebab tersebut berdampak besar terhadap tumbuh kembang anak

Makanan yang sehat dan bergizi adalah makanan yang mempunyai gizi yang cukup dan seimbang serta tidak mengandung (tercemar) unsur yang dapat membahayakan atau merusak kesehatan. Pada tahun 50-an sangat kental dengan

slogan empat sehat lima sempurna, hal tersebut terus ada sampai saat ini agar tidak terkena dampak gizi buruk, empat sehat lima sempurna terdiri atas (1) makanan pokok, (2) lauk pauk, (3) sayur-sayuran, (4) buah-buahan, dan (5) susu. Makanan sehat untuk anak pada prinsipnya terdiri atas makanan yang memiliki kandungan gizi yang seimbang dan disesuaikan dengan umur, kegiatan, berat badan, dan tinggi badan anak (Budiarti et al., 2023).

Tumbuh kembang anak yang optimal dan sehat dapat dicapai melalui proses pendidikan, pembiasaan dan penyediaan nutrisi yang tepat. Proses pendidikan berperan penting dalam kehidupan anak, dimana pendidikan akan membantu untuk memberikan berbagai pengetahuan, pemahaman pada anak agar tercapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan adalah pemberian nutrisi yang diperoleh dari makanan bergizi (Siti Hadrayanti et al., 2023)

Pada anak usia sekolah, tubuh memerlukan zat gizi tidak hanya untuk proses kehidupan, tetapi lebih dari itu juga untuk pertumbuhan dan perkembangan kognitif. Oleh sebab itu anak memerlukan zat gizi makro seperti karbohidrat, lemak, dan protein; dan juga zat gizi mikro seperti vitamin dan mineral. Nutrisi yang diperoleh melalui makanan sangatlah bermanfaat bagi tubuh manusia. Pada usia ini anak sangat memerlukan nutrisi bagi tubuh dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya agar menjadi lebih optimal. Nutrisi yang tepat bagi anak usia dini seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, kalsium, yodium, dan zat besi yang baik bagi perkembangan dan pertumbuhan anak dalam (Muhamad, 2020).

Proses pembelajaran, guru seharusnya menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran. Anak usia dini (5-6 tahun) berada pada fase anak usia 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional. Di mana anak pada tahapan ini memasuki proses berpikir simbolis, dalam tahapan ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu obyek yang ada dan tidak ada. Oleh karena itu siswa memerlukan alat bantu (alat peraga) dan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, Piaget dalam (Heruman, 2008)

Menurut Arsyad (2015) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Kurangnya wawasan mengenai media pembelajaran dan keterbatasan biaya mungkin selama ini yang menjadi hambatan dalam penggunaan media pembelajaran. Namun, masalah tersebut dapat disiasati dengan memanfaatkan benda-benda di lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran

Media pembelajaran Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) dapat memberikan manfaat yang banyak bagi anak yaitu memberikan kesempatan untuk berkonsentrasi, berkarya, bereksperimen dan berbagi. Selain itu anak juga belajar mengenai nutrisi dan makanan sehat, memiliki motivasi untuk makan, membangun rasa percaya diri, meningkatkan kepekaan indera, mendorong kemampuan untuk bekerja sama, dan mengajarkan tentang kebersihan agar dapat menjaga kesehatan. Bukan hanya itu saja, pembelajaran menggunakan media GEPUGI memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu pembelajaran melibatkan anak secara langsung dan kegiatan yang menyenangkan, mengembangkan ekspresi melalui berbagai media dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot-otot serta eksplorasi (Umami, 2023).

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa pemahaman tentang makanan bergizi bagi anak usia dini di Kecamatan Padang Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan belum mencapai tahap sempurna. Hal ini disebabkan karena banyaknya lembaga pendidikan atau Raudhatul Adhfal yang belum memperkenalkan makanan bergizi pada anak – anak dengan baik. RA Al-Qur'an Dina adalah salah satu RA yang ada di Kecamatan Padang Matinggi dimana ditemukan bahwa anak belum mengetahui makanan bergizi, anak belum mengetahui makanan yang membahayakan dan merusak kesehatan, membedakan makanan yang sehat dan makanan yang tidak sehat untuk dikonsumsi, anak masih mengkonsumsi jajanan luar sekolah yang kurang sehat seperti telur gulung, bakso tusuk, permen, es dengan banyak pewarna. Begitu juga dengan orang tua yang kurang memperhatikan bekal yang dibawa anak, bekal makanan yang dibawa anak kebanyakan makanan olahan pabrik. Hal ini disebabkan karena kurangnya

perhatian dan penggunaan media dalam menyampaikan pentingnya makanan bergizi bagi anak usia dini, juga guru yang mengajar hanya mengandalkan ceramah saja dan memanfaatkan papan tulis sebagai media penyampaian materi, serta mengharuskan peserta didik untuk mendengarkan ceramah guru.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk memperkenalkan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) dengan judul kajian penelitian yang mendalam tentang **“Pengembangan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini Di Al’Qur’an Dina Padang Matinggi”**

B. Identifikasi Masalah

Penelitian dan identifikasi masalah merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam pelaksanaan penelitian dibidang apa saja.

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru dan orang tua kurang memperhatikan makanan bergizi pada anak
2. Anak belum bisa membedakan makanan bergizi dan makanan tidak bergizi.
3. Banyak makanan yang tidak bergizi dikonsumsi anak di RA Al-Qur’an Dina
4. Pembelajaran mengenai makanan bergizi masih belum maksimal dalam memperkenalkan makanan yang sehat untuk stimulus anak usia dini
5. Kurang nya media pembelajaran di RA untuk stimulus makanan bergizi pada anak
6. Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) untuk meningkatkan stimulus makanan bergizi pada anak

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini membantu peneliti untuk tetap pada permasalahan yang diteliti. Batasan yang digunakan peneliti adalah Pengembangan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) Untuk Anak Usia Dini (5-6 tahun) Di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi sebagai subjek adalah guru dan anak di RA Al-Qur’an Dina

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan yang mencari jawaban melalui pengumpulan dan kajian data.

Dari pernyataan tersebut, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan bergizi anak usia dini di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi ?
2. Bagaimana Keefektifan dan Kepraktisan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) untuk stimulus makanan bergizi anak usia dini di Di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi ?

E. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan tujuan penelitian dan kegunaan penelitian ini adalah :

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, tujuan dari penelitian dan pengembangan proyek ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan bergizi anak usia dinidiRA Al-Qur'an Dina
2. Untuk Mengetahui Keefektifan dan Kepraktisan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan bergizi anak usia dini di RA Al-Qur'an Dina

b. Kegunaan Penelitian

Melalui kegiatan pembelajaran ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu mengenal sehingga terbiasa makan makanan yang bergizi untuk memenuhi

kebutuhan asupan gizi untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan secara optimal.

2. Bagi Pendidik RA/TK

Melalui kegiatan pengembangan ini diharapkan mampu memudahkan guru untuk memberikan penjelasan kepada peserta didik di RA/TK mengenai makanan bergizi.

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Media GEPUGI terbuat dari bahan yang ramah lingkungan, dan mudah didapatkan
2. Media GEPUGI dibuat dengan bahan panduan penggunaan media, sehingga memudahkan guru dalam penggunaannya yang berisi tentang :
 - a. Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai, sedang menggunakan media dan setelah menggunakan media
 - b. Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru kepada peserta didik sebagai bentuk respon pembelajaran yang bisa berupa kuis dengan poster atau pertanyaan-pertanyaan yang membangun pemahaman peserta didik
3. Media GEPUGI menampilkan warna dan gambar yang menarik perhatian peserta didik
4. Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) yang dikembangkan menggunakan materi Stimulus makanan bergizi untuk anak usia dini.
5. Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) menggunakan papan permainan putar berbentuk bulat dengan masing-masing peserta didik memutar papan tersebut untuk memainkannya.

G. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan tujuan penelitian dan kegunaan penelitian ini adalah :

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, tujuan dari penelitian dan pengembangan proyek ini adalah :

3. Untuk mengetahui proses pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan bergizi anak usia dini di RA Al-Qur'an Dina
4. Untuk Mengetahui Keefektifan dan Kepraktisan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan bergizi anak usia dini di RA Al-Qur'an Dina

b. Kegunaan Penelitian

Melalui kegiatan pembelajaran ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu mengenal sehingga terbiasa makan makanan yang bergizi untuk memenuhi kebutuhan asupan gizi untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan secara optimal.

2. Bagi Pendidik RA/TK

Melalui kegiatan pengembangan ini diharapkan mampu memudahkan guru untuk memberikan penjelasan kepada peserta didik di RA/TK mengenai makanan bergizi.

3. Bagi Lembaga RA/TK

Hasil penulisan ini diharapkan mampu menjadi pemilihan aktivitas untuk pengenalan makanan bergizi kepada anak usia dini sehingga pertumbuhan dan perkembangan mereka dapat maksimal.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta pengalaman yang berharga untuk dapat diterapkan dalam pendidikan khususnya untuk pendidikan anak usia dini.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bermaksud untuk memberi informasi secara rinci mengenai pembahasan yang terdapat pada tiap bab. Sistematika penulisan Proposal ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian awal yang menerangkan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah Penelitian, Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Ini Berisi Kajian Teori, Konsep Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Game Putar Makanan Bergizi, Hasil Penelitian Yang Relevan, Kerangka Berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab Ini Berisi, Metode dan Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Subjek Uji Coba, Jenis Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN