

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) ini dilakukan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menentukan indikator pencapaian kompetensi dan materi yang diperlukan dalam mengembangkan media GEPUGI. Tahap desain meliputi rumusan tujuan pembuatan media GEPUGI, pembuatan *flowchart*, pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrument uji kelayakan.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan. Media kemudian divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kepada peserta didik di RA Al-Qur'an Dina untuk mengetahui respon siswa terhadap media tersebut.

Tahap evaluasi mencakup evaluasi pengembangan oleh dosen ahli media dan ahli materi serta evaluasi terhadap kelayakan produk media GEPUGI oleh anak usia dini di RA Al-Qur'an Dina. Hasil evaluasi tersebut memberikan data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah sudah valid atau tidak valid. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media GEPUGI sebagai stimulus makanan bergizi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

2. Penelitian ini membahas tentang keefektifan dan kepraktisan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan

bergizi untuk anak usia dini. Hasil data uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan responden menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk diujicobakan kepada siswa. Ahli materi memberikan skor 86 yang menunjukkan media ini sangat layak, sementara ahli media dan responden memberikan skor 77-78 yang menunjukkan media ini layak. Hasil penilaian dari kedua guru juga menunjukkan skor 68-78 yang menunjukkan bahwa media ini layak. Dengan demikian, Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) efektif dan praktis sebagai media stimulus makanan bergizi untuk anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk sekolah, disarankan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran agar menyenangkan bagi anak usia dini
2. Untuk guru, disarankan lebih mengembangkan media pembelajaran lebih bervariasi dan lebih menarik. Media yang bervariasi akan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk peneliti lanjut, media pembelajaran ini masih memiliki banyak kekurangan baik dari tampilan, isi dan desain. Sehingga dalam pembuatan diperlukan kemahiran dan waktu yang cukup, agar menghasilkan produk yang bagus dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16, 44.
- Aulia, A. (2016). Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Bentuk Media Game Putar Makanan Bergizi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir (Skripsi) (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Ariyanti, T. (2020). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Amira, K. A., & Setyaningtyas, S. W. (2021). Pengaruh Edukasi Gizi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Sekolah Dasar dalam Pemilihan Jajanan Sehat: Literature Review. *Media Gizi Indonesia (National Nutrition Journal)*, 16(2), 130-138.
- BUDIARTI, E., ROHMAH, S., KASIATI, K., PERTIWI, H., & UMILIA, U. (2023). Meningkatkan Pemahaman Pentingnya Makan Makanan Bergizi Seimbang Melalui Kegiatan Makan Bersama Di Ra Al Fata Rokan Hulu. *HEALTHY: Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 1(4), 218–229. <https://doi.org/10.51878/healthy.v1i4.1817>
- Dewi, N. M. P. K. (2019). Karakteristik Mutu Kue Nagasari dengan Substitusi Tepung Kacang Kedelai. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>

- Heruman. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hosang, K. H., Umboh, A., & Lestari, H. (2017). Hubungan pemberian makanan tambahan terhadap perubahan status gizi anak balita gizi kurang di Kota Manado. *e-CliniC*, 5(1).
- Hadi, S. (2022). "Pendekatan Konstruktivis dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan*.
- Insani, A. (2022). Pemenuhan Asupan Gizi Anak Melalui Bekal Makanan Sehat Bagi Kesehatan Anak Usia Dini. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(3), 843-848.
- Inten, D. N., & Permatasari, A. N. (2019). Literasi kesehatan pada anak usia dini melalui kegiatan eating clean. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 366-376.
- Jacob, D. E., & Sandjaya. (2018). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Hidup Masyarakat Karubaga District Sub District Tolikara Propinsi Papua. *Jurnal Nasional Ilmu Kesehatan (JNIK) LP2M Unhas*, 1, 1-15.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kurnia, R. (2015). Pendidikan Gizi Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 4(2), 109-114.
- Muhammad Iqbal S, Nanda Desreza, & Susi Handa Resta. (2023). Edukasi Pentingnya Makanan Bergizi Dan Memilih Jajanan Sehat Bagi Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengabdian Ilmu Kesehatan*, 3(3), 01-09. <https://doi.org/10.55606/jpikes.v3i3.2416>
- Mulyani, M. P. (2018). Perkembangan anak usia dini. *BIMBINGAN KONSELING ANAK USIA DINI*, 46.
- Novianti, G. A., & Seprianus, P. (2022). Diet Makanan Sehat Sesuai Golongan Darah Dengan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(1), 1-9.

- Nurhasanah, L. (2024). "Strategi Implementasi Media Game Edukatif dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran Anak*.
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, O. P. A. (2021). *Aspek Perkembangan anak usia dini*. Penerbit NEM Okpatrioka.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Purnama, R. (2024). "Evaluasi Penggunaan Media Game Edukatif dalam Meningkatkan Kesadaran Gizi Anak." *Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Rina, A. (2023). "Pengaruh Media Game Edukatif Terhadap Pengetahuan Gizi Anak Usia Dini." *Jurnal Gizi dan Kesehatan Anak*. Universitas Negeri Semarang.
- Sutrisno, A. (2021). Pentingnya pendidikan anak di usia dini. *Jurnal UMJ*, 1–
- Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Press, 2002) 14.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media
- Syafira, S. (2015). Hubungan Pengetahuan Gizi Dengan Sikap Mengkonsumsi Makanan Sehat Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 3(1), 1–8.
- Sulaiman, M. (2023). "Efektivitas Media Game Edukatif dalam Pengenalan Makanan Bergizi pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Anak*.
- Syahroni, M. H. A., Astuti, N., Indrawati, V., & Ismawati, R. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan makan anak usia prasekolah (4–6 Tahun) ditinjau dari capaian gizi seimbang. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 12–22.

- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93-107
- Tabina, K. R. (2021). Persoalan Gizi Di Masa Pandemi Dan Kerentanan Terhadap Virus Covid 19. *Daftar Isi*, 7–13. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14662/1/DEFISITSELF CARE.pdf#page=11>
- Tk, D., Mojoagung, B., Devi, A., & Sandi, F. (2019). 570-Article Text-1350-1-10-20200917. *Jurnal Kebidanan*, 9(pengaruh penyuluhan makanan sehat), 1–8.
- Uce, L. (2018). Pengaruh asupan makanan terhadap kualitas pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2)
- Umami, K. (2023). Pengembangan Gepugi (Game Putar Makanan Bergizi) untuk Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2)
- Wiresti, R. D. (2020). Aspek perkembangan anak: urgensi ditinjau dalam paradigma psikologi perkembangan anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 36-44.
- Yuliana, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash untuk Model Pembelajaran Kooperatif. *Skripsi*.
- Zuhriyah, A. (2021). Konsumsi Energi, Protein, Aktivitas Fisik, Pengetahuan Gizi dengan Status Gizi Siswa SDN Dukuhsari Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Gizi Universitas Negeri Surabaya*, 01(01), 45–52.

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUTAR MAKANAN BERGIZI (GEPUGI) SEBAGAI STIMULUS MAKANAN BERGIZI PADA ANAK USIA DINI DI RA AL-QUR'AN DINA
Sasaran Program	: Anak Usia Dini (5-6 tahun)
Peneliti	: Rezky Syahreni
Ahli Materi	: Rizka Yanzulina, Amd Gz

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) untuk stimulus makanan bergizi di RA Al-Qur'an Dina ditinjau dari isi materi dan kelayakan isi materi
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Materi						
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	✓				
2	Kemudahan Materi untuk di pahami	✓				
3	Kesesuaian terhadap materi pembelajaran	✓				
4	Kebenaran Konsep Materi ditinjau dari segi keilmuan	✓				
5	Kelengkapan Materi dalam media	✓				
6	Kesesuaian materi dalam media	✓				
7	Kejelasan materi Gizi dalam media GEPUGI	✓				
Kemudahan						
8	Kemudahan untuk mengenalkan materi makanan bergizi pada anak usia dini		✓			
9	Keefektifan Media GEPUGI terhadap pengenalan makanan bergizi pada anak usia dini	✓				
Manfaat						
10	Dapat membantu pemahaman anak terhadap pengenalan makanan bergizi	✓				
11	Dapat meningkatkan stimulus makanan bergizi pada pada anak usia dini	✓				
12	Kesesuaian materi dengan tujuan yang ingin dicapai	✓				
Penyajian						
13	Kemudahan dalam penggunaan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI)		✓			
14	Kepraktisan materi untuk anak usia dini pada media GEPUGI	✓				
15	Keefektifan materi untuk anak usia dini pada media GEPUGI		✓			
16	Gambar yang disajikan pada media GEPUGI mudah dipahami anak usia dini		✓			
17	Media GEPUGI mampu menarik perhatian pada saat pembelajaran	✓				
18	Kesuaian gambar Media GEPUGI dengan materi makanan bergizi	✓				

B. Kebenaran Aspek Materi

Petunjuk:

Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a) Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1.	Tidak ada	Piring atau roda putar lebih diperbesar agar anak lebih mudah melihat dan mengidentifikasi gambar yang ada pada piring

C. Komentar/Saran

Gambar - gambar bahan makanan yang ada pada isi piringku / roda putar lebih baik jika dibuat lebih menarik bentuk asli dari makanan tersebut dan pewarnaan / tampilan harus lebih jelas. Untuk beberapa bahan makanan yang mancanya ada baiknya dipisah - pisah agar anak lebih mudah memahami dan mengidentifikasi gambar tersebut. Namun konsep game ini cukup baik dan menginspirasi ibu-ibu yang memiliki anak.

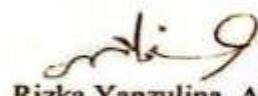
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

Panyabungan, 25 Jun 2024

Ahli Materi



Rizka Yanzulina, Amd Gz

ANGKET PENILAIAN BUKU PANDUAN

Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUTAR MAKANAN BERGIZI (GEPUGI) SEBAGAI STIMULUS MAKANAN BERGIZI PADA ANAK USIA DINI DI RA AL-QUR'AN DINA
Sasaran Program	: Anak Usia Dini (5-6 tahun)
Peneliti	: Rezky Syahreni
Ahli Materi	: Rizka Yanzulina, Amd Gz

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) untuk stimulus makanan bergizi di RA Al-Qur'an Dina ditinjau dari isi buku panduan berdasarkan materi
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Materi						
1	Kesesuaian Buku panduan dengan materi GEPUGI	✓				
2	Kemudahan Buku Panduan untuk di pahami	✓				
3	Kesesuaian Buku Panduan terhadap materi pembelajaran	✓				
4	Kelengkapan isi Buku Panduan sesuai Materi dalam media	✓				
5	Kesesuaian materi dalam media	✓				
6	Kejelasan isi materi dalam Buku Panduan media GEPUGI	✓				
Kemudahan						
7	Kemudahan memahami instruksi dalam Buku Panduan	✓				
8	Keefektifan Buku Panduan GEPUGI terhadap pengenalan makanan bergizi pada anak usia dini	✓				
Manfaat						
9	Penjelasan yang sesuai dengan tujuan penggunaan buku panduan GEPUGI, Manfaatnya dalam pengenalan makanan bergizi	✓				
10	Kesesuaian Buku Panduan dengan tujuan yang ingin dicapai	✓				
Penyajian						
11	Kemudahan dalam Buku Panduan Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI)	✓				
12	Kepraktisan Buku Panduan untuk anak usia dini pada media GEPUGI	✓				
13	Keefektifan materi dalam Buku Panduan untuk anak usia dini pada media GEPUGI	✓				
14	Gambar yang disajikan pada Buku Panduan GEPUGI mudah dipahami anak usia dini	✓				
15	Buku Panduan GEPUGI mampu menarik perhatian pada saat pembelajaran	✓				

B. Kebenaran Aspek Materi

Petunjuk:

Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a) Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1	tidak ada	—

C. Komentar/Saran

.....Buku Panduan harus benar-benar digunakan pada saat menulis game BEPUGI.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

- 1. Layak untuk di uji cobakan
- 2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk di uji cobakan

Panyabungan, 25 Juni 2024

Ahli Materi



Rizka Yanzulina, Amd G2

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUTAR MAKANAN BERGIZI (GEPUGI) SEBAGAI STIMULUS MAKANAN BERGIZI PADA ANAK USIA DINI DI RA AL-QUR'AN DINA
Sasaran Program	: Anak Usia Dini (5-6 tahun)
Peneliti	: Rezky Syahreni
Ahli Media	: Cahaya Bulan Safitri, S.K.G

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk "produk Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) untuk stimulus makanan bergizi di RA Al-Qur'an Dina" ditinjau dari aspek fisik, gambar, warna dan manfaat dari media tersebut
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media sangat membantudan bermanfaatuntuk peningkatankualitas mediaini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapan terimakasih.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Fisik						
1	Keamanan bahan yang digunakan	✓				
2	Keawetan bahan yang digunakan	✓				
3	Kemenarikan bentuk media GEPUGI		✓			
4	Jenis bahan yang digunakan dari bahan kayu halus			✓		
5	Ukuran media GEPUGI sesuai bentuk yang diinginkan		✓			
6	Kepraktisan media GEPUGI saat digunakan	✓				
Gambar						
7	Kejelasan gambar GEPUGI Pada Media	✓				
8	Kerapihan tampilan gambar GEPUGI Pada Media	✓				
9	Pemilihan jenis dan ukuran gambar yang Digunakan		✓			
10	Keseimbangan proporsi gambar	✓				
11	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
12	Kerapihan desain	✓				
13	Kemenarikan desain		✓			
Warna						
14	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia dini di RA Al-Qur'an Dina	✓				
15	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan		✓			
Manfaat						
16	Media GEPUGI mudah disimpan	✓				
17	Media GEPUGI mudah dibawa kemana-mana	✓				

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1.	Media gepug i masih kurang halus	Untuk media Selanjutnya semoga lebih halus lagi

C. Komentar/Saran

Media EEPUEI sudah hampir memenuhi standart, hanya sedikit kurang halus, namun masih bisa ditoleransi untuk kedepannya dalam pembuatan media EEPUEI agar lebih halus lagi.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

Panyabungan, 05 Juni 2024

Ahli Media



Cahaya Bulan Safitri, S.K.G

ANGKET PENILAIAN BUKU PANDUAN

Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUTAR MAKANAN BERGIZI (GEPUGI) SEBAGAI STIMULUS MAKANAN BERGIZI PADA ANAK USIA DINI DI RA AL-QUR'AN DINA
Sasaran Program	: Anak Usia Dini (5-6 tahun)
Peneliti	: Rezky Syahreni
Ahli Media	: Cahaya Bulan Safitri, S.K.G

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahlimedia terhadap kelayakan produk “produk Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) untuk stimulus makanan bergizi di RA Al-Qur'an Dina” ditinjau dari Buku Panduan berdasarkan aspek fisik, gambar, warna dan manfaat dari media tersebut
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahlimedia sangat membantudan bermanfaatuntuk peningkatankualitas mediaini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1.	Buku panduan hanya menampilkkan beberapa pertanyaan sebagai panduan untuk para guru dan orang tua ketika merancang permainan GEPUCI	Untuk kedepannya semoga dapat menampilkan beberapa pertanyaan untuk merancang guru dan orang tua dalam merancang permainan GEPUCI.

C. Komentar/Saran

Buku panduan sudah hampir layak untuk digunakan, namun jika untuk pembuatan ulang alangkah baiknya menampilkan contoh beberapa pertanyaan yang digunakan sebagai panduan untuk para guru dan orang tua saat permainan GEPUCI.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

Panyabungan, 08 Juli 2024

Ahli Media



Cahaya Bulan Safitri, S.K.G

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU
RA AL-QUR'AN DINA**

A. Identitas

Nama Sekolah : RA Al-Qur'an Dina

Nama Guru kelas :

Hari/ tanggal :

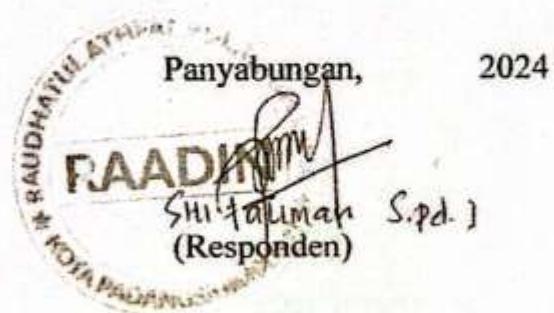
wawancara :

Tempat :

B. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) ?
2. Apakah materi yang diajarkan menggunakan Media GEPUGI sesuai dengan kurikulum pada saat proses pembelajaran ?
3. Apa saja manfaat dari penggunaan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) ?
4. Apakah media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sebagai stimulus makanan bergizi efektif digunakan pada anak usia dini ?
5. Apakah Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) mudah untuk digunakan di mana saja ?
6. Apakah Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) praktis untuk digunakan untuk anak usia dini ?
7. Apakah Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) dapat digunakan untuk menjelaskan materi ?

8. Apakah Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran ?
9. Bagaimana Penyajian gambar dan warna dalam bentuk media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) menarik Perhatian siswa dalam pembelajaran ?
10. Apakah Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) sesuai dengan langkah-langkah dalam buku pedoman ?



DOKUMENTASI PENELITIAN

Validasi Ahli Materi



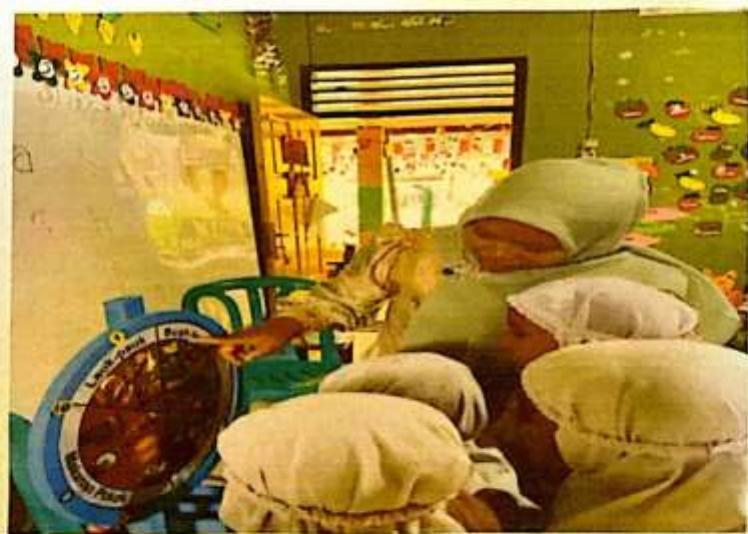
Validasi Ahli Media



Kepala Puskesmas Panyabungan Jae



Implementasi Media GEPUGI oleh Guru





PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS KESEHATAN
UPTD PUSKESMAS PANYABUNGAN JAE

Jalan.Kol.H. Nurdin, Panyabungan Jae, Sumatera Utara, Kode Pos 22917
Telepon. (0636) 321929 Faksimile. (0636) 321929
Pos-el : puskesmaspanyabunganjae@gmail.com, Laman : <https://pkmpybjae.madina.go.id>



Panyabungan, 25 Juni 2024

Nomor : 072/7SI /PPJ/VI/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Balasan Permohonan Menjadi Validator Ahli Gizi

Yth. Ketua Program Studi PIAUD STAIN Mandailing natal

di-

Tempat

Sehubungan dengan Surat dari Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) STAIN Mandailing Natal Nomor : B- 008/Sti.22/C.4a/04//2024 tentang Permohonan Menjadi Validator Ahli Gizi. Dengan ini kami beritahukan bahwa:

Nama : **Rizka Yanzulina, A.Md.Gz**
NIP : 199308112019032016
Jabatan : Koordinator Gizi UKM UPTD Puskesmas Panyabungan Jae

Akan menjadi Validator Ahli Gizi di UPTD Puskesmas Panyabungan Jae untuk mahasiswa sebagai berikut :

Nama : **Rezky Syahreni**
NIM : 20030028
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Maksud/ Tujuan : Melakukan Pemenuhan tugas Akhir/Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (GEPUGI) untuk Stimulus Makanan Bergizi Pada Anak Usia Dini di RA Alqur'an Dina Padang Matinggi".

Demikian surat ini kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

**KEPALA UPTD PUSKESMAS
PANYABUNGAN JAE**
Dr. YULIDA NEHRI LUBIS, M.K.M
Pembina
NIP.198000519 200502 2 002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-medina.ac.id
Email : stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B-253/Sti.21/F.I/TL.00/06/2024

10 Juni 2024

Lampiran : -

Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Kepala RA Al-Qur'an Dina
Padang Matinggi
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak bahwa :

Nama : Rezky Syahre ni
NIM : 20-03-0028
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : PIAUD
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (Gepugi) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi
Tempat Penelitian : RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi
Waktu Penelitian : Juni s/d Agustus 2024

Demikian disampaikan, atas kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Ketua

Kepala Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)



Suryadi Nasution, M.Pd

Tersisa:

1. Ketua STAIN MEDINA
2. Ketua Jurusan PIAUD
3. Anis



YAYASAN DISAFA
RAUDHATUL - ATHFAL AL-QUR'AN DINA
KEL. AEK TAMPANG KEC. PADANGSIDIMPUAN SELATAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN

Alamat : Jl. Imam Bonjol Komplek Puskesmas Padangmatinggi HP : 0852 6138 0909

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 835 / RA.DN / VI/ 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Hj. SAUDANI HASIBUAN, S.Pd, MM
Jabatan : Kepala RA AL-QUR'AN DINA
Alamat : Jl. Imam Bonjol Komplek Puskesmas Padangmatinggi
Kel.Aek Tampang Kec. Padangsidimpuan Selatan
Kota Padangsidimpuan

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas dibawah ini :

Nama : REZKY SYAHRENI
NIM : 20-03-0028
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Telah selesai melaksanakan penelitian di RA AL-QUR'AN DINA Kota Padangsidimpuan, terhitung mulai Juni s/d Juli 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Game Putar Makanan Bergizi (Gepugi) Sebagai Stimulus Makanan Bergizi Anak Usia Dini di RA AL-Qur'an Dina Padangmatinggi ”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, Juni 2024
Kepala RA AL-QUR'AN DINA



Bj. SAUDANI HASIBUAN, S.Pd, MM

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama : Rezky Syahreni
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Panyabungan, 13 Maret 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nomor Telepon : 083132377488
Email : rezkysyahreni23@gmail.com
Alamat : Jl. Istiqomah No. 96
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
2. Nama Orang Tua
Nama Ayah : Ismail Lubis
Nama Ibu : Evi Juliana
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Jl. Istiqomah No. 96

RIWAYAT PENDIDIKAN

- SD : SD Negeri 088 Panyabungan
SMP : MTsN Panyabungan
SMA : SMKs Namira Husada Madina Panyabungan
Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)
Mandailing Natal