

# **PENGEMBANGAN KEGIATAN BELAJAR BERBASIS MEDIA DIGITAL UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN MAKAN DAN MINUM ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Nurhasanah**

## **ABSTRAK**

Pengembangan pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital berupa video animasi “Aturan Makan dan Minum”, poster “Jenis-Jenis Makanan”, dan buku digital “Makan Bersama Nesia” yang ditunjang oleh dokumen kegiatan belajar berupa RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan) dan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), media digital juga didukung oleh buku panduan yang berisi instruksi mengenai penggunaan media digital. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Responden dalam penelitian ini adalah 4 orang anak usia 4-5 tahun, 2 orang pendidik lembaga PAUD, ahli materi, ahli media, dan *content creator*. Menurut penilaian dari ahli materi didapatkan nilai yaitu sebesar 62,5%, ahli media diperoleh nilai sebesar 75%, dua orang pendidik di Lembaga PAUD diperoleh nilai sebesar 90,5%, dan terakhir yaitu penilaian buku panduan dari *content creator* yaitu sebesar 95%, lalu dari hasil uji coba dengan 4 orang anak usia 4-5 tahun diperoleh nilai sebesar 100%. Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan dapat dikatakan bahwa produk penelitian sangat layak, sehingga produk penelitian yang dihasilkan dapat digunakan untuk menstimulasi pengetahuan anak usia 4-5 tahun mengenai keterampilan makan dan minum.

Kata Kunci: Kegiatan Belajar, Media Digital, Keterampilan Makan dan Minum, Anak Usia 4-5 Tahun

**THE DEVELOPMENT OF DIGITAL MEDIA-BASED LEARNING  
ACTIVITIES TO STIMULATE EATING AND DRINKING SKILLS  
CHILDREN AGED 4-5 YEARS**

**Nurhasanah**

**ABSTRACT**

*The development of the research aims to develop digital media in the form of animated videos "Aturan Makan dan Minum", posters "Jenis-Jenis Makanan", and digital book "Makan Bersama Nesia" which are supported by learning activity documents in the form of RPPM (weekly learning implementation plan) and RPPH (daily learning implementation plan), digital media also supported by a manual that contains instructions on the use of digital media. This research is using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Respondents in this research were 4 children aged 4-5 years, 2 early childhood education institution educators, material experts, media experts, and content creators. According to the assessment of the material expert, the score was 62.5%, the media expert received a score of 75%, two early childhood education institution educators received a score of 90,5%, and the last is the guidebook from content creators, which was 95%, then from the results of trials with 4 children aged 4-5 years obtained a value of 100%. Based on the assessment that has been done, it can be said that the research product is very feasible, so that the resulting research products can be used to stimulate the knowledge of children aged 4-5 years about eating and drinking skills.*

**Keywords:** *Learning Activities, Digital Media, Eating and Drinking Skills, Children Aged 4-5 Years*