

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan anak perlu mendapatkan perhatian, terutama yang berkaitan dengan makanan sehat bernutrisi.¹ Hal ini berkaitan erat dengan bagaimana mengenalkan makanan sehat kepada mereka. Tumbuh kembang memerlukan keseimbangan protein dan asam lemak, serta diperlukan rangsangan yang tepat dan berkualitas agar tumbuh kembang dapat optimal.² Pemberian makanan sehat kepada anak usia dini menjadi alasan pemerintah menyusun rencana pemberian makanan sehat kepada anak usia dini sebagaimana diatur dalam Peraturan Direktur Pendidikan Anak Usia Dini dan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 27 Tahun 2019. Petunjuk teknis (Juknis) bantuan pemberian makanan sehat tahun 2019 menyatakan bahwa program pemberian makanan sehat pada anak usia dini bertujuan untuk mempromosikan pola makanan sehat, memberikan gizi seimbang, dan memberikan pengetahuan tentang pola hidup sehat.³ Berdasarkan Juknis Bantuan Pemberian Makanan Sehat menyebutkan bahwa untuk perkembangan anak yang sehat maka dibutuhkan stimulasi yang sehat dari orang dewasa. Sangat penting bagi orang tua untuk memahami bagaimana input sensorik dan stimulasi yang menyebabkan tumbuh dan berkembang anak sehingga setiap kelainan yang terjadi pada anak dapat dengan cepat terdeteksi dan diobati. Dalam juknis disebutkan bahwa konsumsi buah dan sayur di kalangan anak-anak usia 5-6 tahun baik untuk mereka.

¹ Tri Endang Jitikowati dkk, *Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembiasaan Makan Makanan Sehat pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Jember, Vol.7 (2), 2023, Hlm. 1280.

² Sartika Kale dkk, *Pemilihan Makanan Sehat Bagi Anak Usia Dini : Perspektif Orang Tua*, J-SANAK : Jurnal Kajian Anak, Kupang, Vol. 4 (01), 2022, Hlm. 29.

³ Juknis Bantuan Pemberian Makanan Sehat Hlm. 7.

Kegagalan pertumbuhan dan perkembangan pada anak dibawah lima tahun (balita) yang disebabkan oleh jangka Panjang, terutama selama 1.000 hari pertama kehidupan.⁴ Berdasarkan Kemenkes pada tahun 2017, sekitar 29,6% balita di Indonesia termasuk dalam kategori pendek atau sangat pendek.⁵ Persentase stunting di Indonesia pada tahun 2018 mengalami penurunan dari 37,2% menjadi 30,8%. Namun, persentase stunting di Indonesia masih lebih tinggi dibandingkan rekomendasi world Health Organization atau WHO sebesar 20%. (Kemenkes, 2018).⁶ Stunting yang terjadi diperkotaan, seperti DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, dan Bali. Menurut Dinas Kesehatan DKI Jakarta, pada tahun 2017, kondisi balita gizi buruk meningkat menjadi 2,92%. Di DKI Jakarta, stunting pada bayi usia 0-59 bulan mencapai 22,7 %, dengan kasus tertinggi di Jakarta Pusat sebesar 29,2% dan kasus tertinggi di Jakarta Timur sebesar 25,7%.⁷ Angka-angka ini menunjukkan bahwa stunting di DKI Jakarta masuk kategori akut. Salah satu dampak stunting adalah pertumbuhan dan perkembangan anak tidak sesuai dengan usianya. Jika tidak memperhatikan asupan makanan sehat dapat menyebabkan gizi buruk atau obesitas. Gizi buruk dapat melemahkan sistem kekebalan tubuh dan meningkatkan resiko penyakit, sementara obesitas dapat memicu masalah kesehatan lainnya seperti diabetes dan penyakit jantung. Maka dari itu perlunya kesadaran akan pentingnya mempertahankan asupan gizi yang seimbang.⁸ Salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan makan anak usia prasekolah (4-6 Tahun) ditinjau dari capaian gizi seimbang merekomendasikan untuk mengkonsumsi 400 gram sayur dan buah setiap harinya, yang terdiri dari 250 gram sayur (setara dengan 2½ porsi 2 2½ gelas sayur setelah dimasak) dan 150 gram buah (setara dengan 3 buah pisang ambon atau 3 buah jeruk).

⁴ Tim Nasional Percepatan Penanggulangan Kemiskinan, Strategi Nasional : Peningkatan Pencegahan Anak Kerdil. 2018. [Stranas Percepatan Pencegahan Anak Kerdil.pdf \(tnp2k.go.id\)](http://tnp2k.go.id).

⁵ Kemenkes, 2017, Hlm 36.

⁶ Departemen Kesehatan, 2019. <http://www.depkes.go.id/article/view/19031100002/limaisu-prioritas-tantangan-balitbangkes-5-tahun-kedepan.html>.

⁷ Kemenkes, 2017, op.cit, Hlm 115-126.

⁸ M. Habib Aziz Syahrani dkk, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Makan Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Ditinjau Dari Capaian Gizi Seimbang*, Jurnal : Tata Boga, Vol. 10 (1), 2021, Hlm 13.

Pengetahuan tentang makanan sehat adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan informasi terkait pemilihan, pengelolaan dan penyajian makanan yang bergizi dan seimbang untuk menjaga kesehatan tubuh. Pengetahuan ini mencakup berbagai aspek penting yang membantu memastikan bahwa individu, terutama anak-anak mendapatkan semua nutrisi yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Aspek utama pengetahuan makanan yaitu memilih makanan sehat, mengelola makanan, menyajikan makanan, memahami nutrisi. Asupan makanan yang tepat berpengaruh pada tumbuh dan kembang anak. Pertumbuhan bisa diukur secara kuantitatif, seperti tinggi dan berat badan, sementara perkembangan secara kualitas anak lebih terlihat dari perilaku sehari-hari, seperti kebahagiaan, energi dan interaksi sosial.⁹

Pentingnya mengonsumsi dengan kebutuhan harian. Memilih makanan yang baik untuk dikonsumsi dapat membantu pemenuhan gizi yang dibutuhkan oleh tubuh. Gizi yang berasal dari makanan disebut zat gizi esensial atau zat gizi yang tidak dapat diproduksi oleh tubuh kita. Menurut Sunita Almatsier dalam Rianti mengonsumsi jajanan kurang sehat yang sering dilakukan oleh anak-anak dapat memiliki dampak negative yang signifikan pada pertumbuhan dan perkembangan peserta didik di masa depan, hal ini disebabkan oleh kurangnya nilai gizi dalam jajanan tersebut yang mungkin tidak memenuhi kebutuhan nutrisi anak-anak selama masa pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.¹⁰ Dalam penelitian terkait implementasi pengenalan gizi seimbang pada anak tersebut menjelaskan bahwa mengkreasikan bentuk makanan menjadi salah satu cara pemenuhan gizi pada anak. Media edukasi yang dapat diterapkan adalah buku interaktif yang merupakan media komunikasi non verbal yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan pikiran tentang suatu hal.

⁹ Yenina Akmal dkk, *Strategy for Decreasing the Rate of Stunting Through Early Childhood Health and Nutrition Training for Tutors/Parents of Early Childhood Education*, Jurnal, Vol. 382, 2019, Hlm. 219.

¹⁰ Rianti dkk, *Implementasi Pengenalan Gizi Seimbang Anak Melalui Kreasi Bentuk Makanan*, Edu Happiness (Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini, Vol. 2 (1), 2023, Hlm. 73.

Jenis makanan yang sering ditemukan di pinggir jalan dan diperdagangkan dalam berbagai bentuk, warna, rasa, dan ukuran untuk menarik minat dan perhatian pembeli disebut makanan jajanan.¹¹ Anak-anak usia sekolah memerlukan makanan jajanan untuk mendapatkan asupan energi dan zat gizi lainnya. Menurut Nurbiyanti dalam Surya Syarifuddin, kurangnya jaminan kesehatan dalam jajanan anak sekolah dapat berdampak serius, seperti keracunan makanan, gangguan pencernaan, dan status gizi yang buruk. Semua ini dapat mempengaruhi prestasi anak-anak. Hal ini menekankan pentingnya pengawasan dan peraturan ketat terhadap makanan yang disajikan di sekolah untuk menjaga kesehatan dan prestasi anak-anak.¹² Edukasi makanan sehat bagi anak yang dapat diterapkan adalah melalui media edukasi yang dapat diterapkan adalah buku interaktif yang merupakan media komunikasi non verbal yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan pikiran tentang suatu hal. Dalam buku tersebut dijelaskan gambar makanan dan manfaat yang ada.

Menurut penelitian dari Aisyah Rusdin di TK Tenripakkua yang terletak di Kabupaten Bone Kecamatan Tanete Riattang Barat, anak-anak usia dini cenderung lebih tertarik pada jajanan berdasarkan sensasi penginderaan seperti warna, rasa, dan bau. Anak menunjukkan bahwa preferensi mereka terhadap makanan sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor secara visual dan sensorik. Pengetahuan anak-anak tentang jajanan sehat sangat kurang karena belum menyadari pentingnya mengonsumsi makanan yang sehat dan resiko dari mengonsumsi makanan yang tidak sehat. Kualitas jajanan disekitar sekolah, seperti cilok dengan saus yang mengandung pewarna yang dilarang untuk digunakan sebagai pewarna makanan. Observasi tim PkM menunjukkan bahwa bekal makanan yang dibawa anak-anak termasuk makanan yang kurang sehat akan berdampak buruk kepada anak seperti kesehatan jangka panjang, kebiasaan makan yang

¹¹ Tim Promkes RSST, *Memilih Jajanan yang Aman*, Artikel : Kemenkes Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan, 2023. https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2570/memilih-jajanan-yang-aman

¹² Surya Syarifuddin dkk, *Edukasi Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah*, Jurnal : Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Makassar, Vol. 6 (1), 2022, Hlm. 317.

tidak sehat yang bisa berlanjut hingga dewasa.¹³ Edukasi bagi anak usia dini tentang makanan sehat dan tidak sehat dapat diimplementasikan melalui mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana melalui bimbingan. Maka dari itu diperlukannya media yang sesuai dan menarik minat belajar anak tentang makanan yang berbahaya dan tidak berbahaya.

Sesuai dengan berita dari media Jateng pada tanggal 13 Februari 2023 pukul 13.54 WIB. Kasus di SD 2 Mejobo Sri Suanti Kudus mengalami keracunan makanan akibat mengonsumsi jajanan cilor (aci yang digoreng dengan telur) dan jasuke (jagung susu keju) karena menggunakan bahan perasa dan pewarna yang berlebihan dari pedagang kaki lima yang berada di depan gerbang sekolah. Dari 26 siswa yang mengeluh sakit perut, 10 orang dilarikan ke Puskesmas Jepang untuk mendapatkan perawatan, karena 2 siswa juga pingsan saat upacara pengibaran bendera. Kasus keracunan makanan ini menunjukkan pentingnya ke hati-hatian dalam memilih dan mengonsumsi jajanan terutama bagi anak-anak di lingkungan sekolah.¹⁴ Keterlibatan pedagang kaki lima dalam menjual jajanan di depan sekolah menunjukkan perlunya pengawasan yang lebih ketat terhadap jenis makanan yang dijual disekitar area sekolah. Dari data diatas membuktikan bahwa bekal makanan yang dibawa anak-anak termasuk makanan yang kurang sehat akan berdampak buruk kepada anak seperti kesehatan jangka panjang, kebiasaan makan yang tidak sehat yang bisa berlanjut hingga dewasa. Anak-anak cenderung mengonsumsi makanan gorengan, ice cream, dan minuman pewarna.

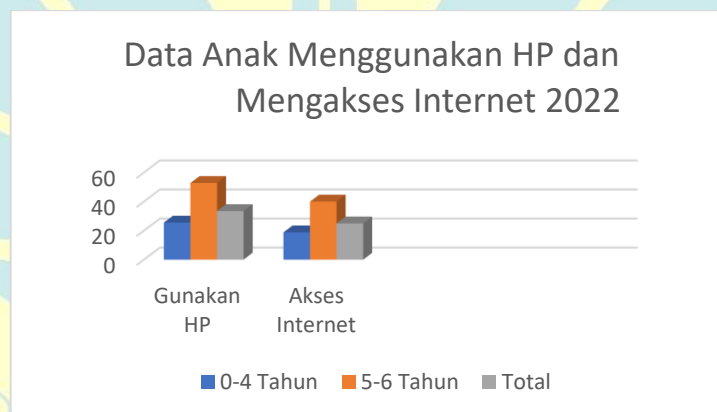
Berdasarkan hasil pengamatan lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun, hampir semua anak-anak membawa jajanan seperti, sosis, ciki-ciki, teh rio, dan makanan dan minuman yang kurang sehat. Selain itu, pendidik telah memberi peringatan agar tidak membawa makanan cepat saji. Di PAUD A memiliki program parenting

¹³ Aisyah Rusdin dkk, *Edukasi Bagi Anak Usia Dini Tentang Makanan Sehat dan Tidak Sehat Di TK Tenripakkua*, Vol. 4 (2), 2023, 1324-1325.

¹⁴ AntaraJateng, 26 Anak SD di Kudus Diduga Mengalami Keracunan Makan.
<https://jateng.antaranews.com/berita/482565/26-anak-sd-di-kudus-diduga-mengalami-keracunan-makanan>

makanan sehat seminggu sekali di hari Jumat. Sedangkan, di PAUD B memiliki program makanan sehat setiap sebulan sekali, dan acara makan sehat bersama akan diadakan pada tanggal akhir seperti tanggal 30. Peneliti juga menanyakan kepada pendidik atau guru PAUD apakah sekolah itu memiliki buku cerita digital interaktif tentang makanan sehat dan beliau menjelaskan bahwasannya disekolah tersebut belum memiliki media buku cerita digital interaktif tentang makanan sehat.

Generasi alpa adalah anak-anak muda yang lahir setelah tahun 2010 dan sangat terbiasa dengan teknologi digital selama era perkembangan teknologi ini. Anak-anak diusia dini juga menikmati perkembangan teknologi yang kian canggih. Berdasarkan data dari BPS tahun 2022, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah dapat menggunakan handphone (HP) dan mengakses internet. Berikut adalah data anak usia dini menggunakan HP dan mengakses internet pada tahun 2022 :



Gambar 1.1 Data Anak Menggunakan HP dan Mengakses Internet 2022

Secara keseluruhan, ada perbedaan yang signifikan antara kelompok umur anak usia dini di Indonesia : Sekitar 33,44% menggunakan handphone, lalu anak-anak usia 0-4 tahun atau balita hanya menggunakan HP 25,5%, sementara itu anak-anak usia 5-6 tahun 52,76%. Terlihat bahwa penggunaan handphone meningkat secara signifikan seiring dengan bertambahnya usia anak-anak. Hanya sekitar seperempat balita yang menggunakan handphone, sementara lebih dari setengah anak usia 5-6

tahun sudah menggunakan handphone. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet : secara keseluruhan 24,96% anak Indonesia menggunakan internet, serta anak usia 0-4 tahun atau balita 18,79%, dan anak-anak usia 5-6 tahun 39,97%. Seperti halnya dengan penggunaan handphone, penggunaan internet juga meningkat sesuai dengan usianya. Meskipun angka penggunaan internet lebih rendah dibandingkan handphone, peningkatan tetap terlihat jelas dari balita ke anak usia 5-6 tahun.¹⁵ Dalam indeks daya saing digital Indonesia di ASEAN, Indonesia menduduki peringkat ke 4 dari 10 negara ASEAN dalam daya saing digital pada tahun 2022. Sekor yang dicapai Indonesia adalah 56,74 poin. Meskipun Indonesia berada di posisi ke 51 secara global, dengan skor hamper setengah dari Singapura yang merupakan negara peringkat tertinggi di ASEAN.¹⁶ Data ini memberikan gambaran bahwa penggunaan teknologi di Indonesia, terutama di kalangan anak usia dini terus meningkat. Sementara itu, peringkat Indonesia dalam daya saing digital ASEAN menunjukkan bahwa ada upaya yang dilakukan untuk berada di garis depan dalam pemanfaatan teknologi di kawasan tersebut, meskipun tantangan global masih besar.

Revolusi industri 4.0 menyatakan bahwa teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena kemajuan teknologi yang semakin cepat memengaruhi masyarakat, mengubah metode dan proses pembelajaran. Bahan ajar berbasis jaringan pada dasarnya berbentuk digital dan dapat diakses oleh pengguna yang membutuhkannya. Dengan menggunakan teknologi jaringan atau internet, pelajaran dapat dipelajari, diunggah, dan diunduh. Buku cerita interaktif berfungsi sebagai media praktis dan memahami makanan sehat. Data buku cerita interaktif terbagi atas beberapa jenis, yaitu pop-up, pull tab, lift the flap, dll. Oey dalam M. Aulia (2022).¹⁷ Pop up adalah halaman buku yang dapat muncul dengan sendirinya ketika halaman dibuka, menampilkan gambar atau elemen tiga

¹⁵ Badan Pusat Statistik (BPS), 2022.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ M. Aulia Daffa dan Dini Faisal, *Buku Cerita Interaktif Dalam Membangun Rasa Saling Menghargai Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, Vol. 12 (1), 2022, Hlm. 92.

dimensi, pull tab yaitu bagian dari halaman yang bisa ditarik untuk mengubah atau mengungkapkan bagian lain dari gambar atau teks dalam buku, dan lift the flap yaitu halaman buku yang memiliki flap atau tutup kecil yang bisa diangkat untuk mengungkapkan gambar atau teks tambahan dibawahnya.

Buku digital Interaktif ini dikembangkan sesuai dengan sistematika modul elektronik yang dipaparkan oleh Kemendiknas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Sistematika yang disusun terdiri dari halaman depan, kata pengantar, daftar isi, isi materi, isi daftar pustaka, glosarium dan profil pengembang. Berdasarkan petunjuk mendesain tampilan modul yang dikemukakan, maka Buku Digital Interaktif buku cerita digital interaktif memudahkan akses melalui perangkat digital seperti tablet, smartphone, atau komputer, memungkinkan orang tua dan anak-anak untuk membawa dan mengakses dimana saja tanpa perlu membawa buku fisik yang mungkin lebih berat atau makan tempat. Buku ini sering menawarkan interaktivitas yang lebih banyak daripada buku cerita tradisional. Buku ini dapat menyertakan animasi, suara, musik, dan elemen interaktif lainnya yang tidak dapat diberikan oleh buku cetak dengan elemen pop up. Penggunaan teknologi canggih dalam buku cerita digital ini dapat menarik minat anak-anak dalam membaca dan memudahkan proses belajar mereka.

Alasan memilih buku digital interaktif dibandingkan dengan *pop up* book adalah buku digital interaktif sangatlah mudah untuk diakses tinggal mencari di internet menggunakan laptop atau gadget buku yang diinginkan dalam waktu singkat dapat diperoleh. Pembuatan buku digital mudah dan murah, hanya diperlukan aplikasi untuk membuat e-book dibandingkan dengan *pop up*, dimana kita harus mencari ide dan bahan dalam membuat media pembelajaran. Pembelajaran dengan *pop up* juga Buku digital interaktif juga merupakan pembelajaran menjadi lebih praktis, menarik dan bisa dibaca dimana saja menggunakan handphone.¹⁸ Buku digital interaktif ini sangat membantu guru dalam mengajar siswa-siswanya. Sebab siswa

¹⁸ Pradani, Y. F., & Aziza, Y. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin*. Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), 4(2), 1–10.

jadi lebih mudah paham karena tertarik dengan kontennya yang kreatif. Materi dalam buku digital interaktif disajikan dengan tampilan mirip buku namun diperkaya oleh animasi dan simulasi interaktif berkualitas tinggi, audio narasi, dan berbagai fitur interaktif lain yang tertanam dalam aplikasi tunggal. Monitoring dalam buku digital interaktif dilaksanakan untuk melihat keberhasilan kegiatan para siswa.¹⁹ Buku digital interaktif ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena mampu menarik minat siswa melalui konten kreatif dan penyajian yang menarik, yang dipadukan dengan elemen interaktif seperti animasi dan audio narasi. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, sementara fitur monitoring memungkinkan guru untuk memantau kemajuan dan keberhasilan belajar siswa secara *real-time*.

Anak usia 5-6 tahun merupakan fase penting untuk membentuk kebiasaan mereka dalam mengonsumsi makanan sehat, dimana mereka mulai membentuk preferensi atau pola makan yang dapat mempengaruhi asupan gizi mereka sehari-hari. Edukasi mengenai makanan sehat pada anak usia dini sangat penting untuk membentuk pola makan yang baik dalam tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita digital interaktif sebagai sarana pembelajaran untuk mengenalkan makanan sehat pada anak usia dini.

Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini semakin penting. Buku cerita digital interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui media ini, anak-anak dapat belajar tentang makanan sehat dengan cara menyenangkan, meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya konsumsi makanan sehat.

Pengembangan buku cerita digital interaktif untuk memperkenalkan makanan sehat kepada anak usia 5-6 tahun tidak hanya relevan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini saat ini, tetapi juga mendesak

¹⁹ Mulyaningsih, N.N., & Saraswati, D.L. 2017. *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker*. Jurnal Pendidikan Fisika, 5 (1), 25-32

membantu membentuk pola makan yang sehat sejak dini guna mencegah masalah kesehatan di masa depan. Pengembangan media buku cerita digital interaktif untuk mengenalkan makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun yang berjudul “Petualangan Emil dan Freya”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital interaktif sebagai sarana untuk mengenalkan makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun. Dalam pengembangan media ini, peneliti akan mengambil model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi) yang terdiri dari lima tahapan yang saling berkesinambungan. Model ADDIE dipilih karena pendekatannya yang saling sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

“Pengembangan Media Buku Cerita Digital Interaktif Untuk Mengenalkan Makanan Sehat Pada Anak Usia 5-6 Tahun.”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman anak tentang makanan sehat
2. Sebagian besar anak tertarik dengan makanan yang bentuk dan warnanya menarik dibandingkan makanan yang sehat
3. Belum ada media yang secara khusus mengenalkan makanan sehat pada anak
4. Belum ada media yang secara khusus memotivasi anak untuk memakan makanan sehat
5. Apakah media buku cerita digital dapat digunakan untuk mengenalkan makanan sehat pada anak?
6. Bagaimana mengembangkan buku cerita digital untuk mengenalkan makanan sehat pada anak?.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dikaji perlu dibatasi. Permasalahan ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penelitian dengan memperoleh kesimpulan yang benar dan mendalam yang diteliti. Demikian, batasan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media buku cerita digital interaktif untuk mengenalkan makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah yang ditemukan di atas, maka permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana pengembangan media buku cerita digital interaktif untuk mengenalkan makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun ?”.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai tambahan referensi penelitian serupa yang mengembangkan media buku cerita digital interaktif untuk mengenalkan makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun.

2. Secara Praktis

a. Orang Tua

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua bahwa buku cerita digital interaktif mengenalkan makanan sehat.

b. Pendidik

Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai masukan untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada anak mengenai

makanan sehat, serta diharapkan pendidik dapat menuangkan ide dalam membuat buku cerita digital interaktif yang lebih efektif pada anak usia 5-6 tahun.

c. Anak

Penelitian ini diharapkan pengembangan media buku cerita digital interaktif dapat dapat membuka wawasan dan meningkatkan literasi mengenai makanan sehat pada anak khususnya anak usia 5-6 tahun agar nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Penelitian selanjutnya

Hasil peneliti ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah literasi mengenai mengenalkan makanan sehat dan juga media buku cerita digital interaktif serta diharapkan juga dapat digunakan atau dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

