

**PENGEMBANGAN APLIKASI POCO  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA MATERI OBESITAS ANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**Rizka Maria Al Gibthy**

**2001643**

**PROGRAM STUDI PGPAUD  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS SERANG**

**2024**

## **HAK CIPTA**

### **PENGEMBANGAN APLIKASI POCO BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI OBESITAS ANAK**

Oleh:

Rizka Maria Al Gibthy

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© **Rizka Maria Al Gibthy**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang**

**Mei 2024**

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Rizka Maria Al Gibthy

Nim : 2001643

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi :

**Pengembangan Aplikasi POCO Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Obesitas Anak**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

## DEWAN PENGUJI

Penguji I : Pepi Nuroniah, M.Pd

Nip. 920190219900920201

Tanda Tangan:



Penguji II : Esya Anesty Mashudi, M.Pd

Nip. 19871012201404021

Tanda Tangan:



Penguji III : Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd, M.Sn

Nip. 198207252008122004

Tanda Tangan:



Ditetapkan di : Serang, 14 Juni 2024

Tanggal

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**RIZKA MARIA AL GIBTHY**

**PENGEMBANGAN APLIKASI POCO BERBASIS ANDROID SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI OBESITAS ANAK**

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :**

Pembimbing I



Dr. Deri Hendriawan S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0401068305

Pembimbing II



Roby Naufal Arzaqi M.Pd  
NIDN. 6021079701

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Deri Hendriawan S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0401068305

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi POCO Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Obesitas Anak” telah disetujui untuk dipresentasikan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Scrang, 25 Mei 2024

Mengetahui

Pembimbing I,



**Dr. Deri Hendriawan S.Pd, M.Pd.**  
NIDN. 0401068305

Pembimbing II,



**Roby Naufal Arzaqi, M.Pd.**  
NIDN. 0021079701

## PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi POCO Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Obesitas Anak” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Ini dibuktikan dengan pengujian Turnitin yang mencapai hasil plagiarisme sebanyak 13 %

Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian tesis ini.

Cilegon, 19 Mei 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Rizka Maria Al Gibthy  
NIM. 2001643

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan Rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi POCO Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Obesitas Anak” Penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dalam penulisan skripsi ini, atas izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktu nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dari segi penyusunan, tata bahasa, dan penulisannya, oleh karena itu penulis membutuhkan kritik dan saran sebagai acuan bagi penulis untuk kedepannya. Saya ucapkan terima kasih banyak, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Cilegon, 22 Mei 2024



Rizka Maria Al Gibthy

NIM. 2001643

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrohmanirrohim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT, penulis mengucapkan rasa bersyukur yang amat mendalam atas berkat dan rahmat sehingga penulis selalu kuat dalam menjalani proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Supriadi, M.Pd., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia
3. Bapak Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang
4. Bapak Dr. Deri Hendriawan, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah sabar dalam membimbing serta memberikan motivasi kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
5. Bapak Roby Naufal Arzaqi, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang dengan sabar membimbing penulis selama proses penulisan skripsi dan memberikan semangat serta motivasi untuk penulis.
6. Dosen dan para staf UPI Kampus Serang, yang telah membantu dan memberikan ilmunya selama duduk dibangku perkuliahan.
7. Ibu Sri Wahyuningsih, S.Pd., selaku kepala sekolah beserta guru-guruTK TUNAS INSAN KAMIL Kota Serang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian untuk kegiatan penyusunan skripsi ini.
8. Kepada kedua orangtuaku (Bapak Imam Syafei dan Ibu Muawanah), mereka adalah sumber utama semangat penulis untuk bisa bertahan dan bersandar. Tiada henti memberikan kasih sayang melimpah serta doa-doa yang tak pernah putus. Terimakasih sudah berjuang untuk kehidupan anak-anaknya. Berkat doa dan dukungan ayah dan mama, penulis bisa sampai di detik ini dan menyelesaikan perkuliahan dengan baik, untuk itu tolong hiduplah lebih lama di dunia ini.
9. Untuk adikku Muhammad Azril Yakub Syahputra, Terimakasih sudah



menyemangati penulis dan terimakasih atas segala doa yang dilimpahkan, semoga kita berdua bisa menjadi anak yang sukses dunia dan akhirat

10. Kepada sahabat-sahabat tercinta, Ana Diva Fauziah dan Syifa Mughni Maulani, terimakasih selalu menemani penulis dalam setiap proses nya, terimakasih atas segala motivasi dan dukungan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Penulis sangat bersyukur mempunyai kalian di dunia ini. Semoga kita semua sukses.
11. Kepada sahabat-sahabatku selama perkuliahan, (Aisyah Sinta Balqis, Rahma Sayyida, Mia Ismiya dan Fanesya Adzqiya). Termakasih telah menemani penulis selama masa perkuliahan dari semester 1 hingga semester 8, terimakasih sudah selalu menjadi garda terdepan penulis, semoga kalian semua sukses.
12. Kepada sahabat-sahabat selama masa SMA, (Elya, Nazwa, Ayunda, Sofi, Ana, Dinda, Tania, Oca, Dena dan Vicky) Terimakasih sudah menemani penulis selama pengerjaan skripsi ini, terimakasih atas segala hiburan yang kalian berikan, semoga kalian selalu bahagia dimanapun kalian berada.
13. Untuk Felisia Gusti Pangestu, Terimakasih sudah selalu membantu penulis selama penulisan skripsi, terimakasih sudah mau maju dan berkembang bersama, terimakasih atas segala kebaikan yang telah diberikan, penulis sangat bersyukur bisa bertemu dan berteman, semoga kita selalu berteman sampai kapanpun, dan semoga kamu selalu bahagia dan sukses.
14. Untuk Syifa Faujiah, terimakasih sudah selalu menemani penulis selama proses penulisan skripsi, menguatkan penulis untuk selalu kuat dan melangkah maju, penulis sangat bersyukur bisa mengenal dan berteman selama ini, semoga kita selalu bersama dan bahagia dimanapun kita berada.
15. Untuk Siti Anisa Burairoh, Terimakasih atas segala dukungan serta motivasi yang telah diberikan, terimakasih selalu menyemangati penulis selama penulisan skripsi, semoga kamu selalu bahagia dan sukses.
16. Terimakasih untuk Mas Bas, yang telah memberikan motivasi dan memberikan semangat penuh untuk bisa maju dan pantang menyerah, terimakasih telah menjelaskan sesuatu yang belum penulis pahami dengan

sabar, semoga kamu selalu bahagia dimanapun kamu berada.

17. Terimakasih untuk seseorang yang belum bisa kutuliskan dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di Lauhul Mahfudz untukku. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi sebagai salah satu bentuk penulis untuk memantaskan diri.
18. Terakhir, untuk diri saya sendiri Rizka Maria Al Gibthy. Terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan skripsi ini, terimakasih kepada diri ini yang telah mampu melewati segala rintangan kehidupan dengan baik, terimakasih untuk selalu berkembang dan selalu belajar untuk menjadi yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Saya bangga dengan diri ini yang telah mampu bertahan. Saya berharap untuk langkah kedepannya saya harus lebih kuat dalam menjalani semuanya dan mari bekerja sama untuk berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik.

# Pengembangan Aplikasi POCO Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Obesitas Anak

Rizka Maria Al Gibthy

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Serang,  
Universitas Pendidikan Indonesia

## ABSTRAK

Obesitas pada anak banyak ditemukan di negara berkembang. Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami *nutrition transition* karena peningkatan *underweight* disertai *overnutrition*. Untuk itu pentingnya pendidikan gizi dalam mengenal bahaya obesitas pada anak sejak usia dini melalui aplikasi yang mengemas tentang upaya pencegahan obesitas secara sederhana dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi POCO sebagai media pembelajaran pada materi obesitas dan kelayakan aplikasi POCO. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (DnD) yang mengacu pada model pengembangan Alessi dan Trolip, model ini mengacu pada 3 langkah besar yaitu *planning, design dan development*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data kualitatif dan data kuantitatif, data kuantitatif menggunakan skala likert berupa instrumen validasi ahli media dan validasi ahli materi serta uji *usability*. Sedangkan untuk mendapatkan data kualitatif peneliti memperoleh data menggunakan pra observasi dan wawancara. Hasil validasi media 1 mencapai skor 98,1 % dan validasi media 2 mencapai skor 100% termasuk dalam kategori sangat baik. sedangkan validasi ahli materi 1 mencapai skor 86,25%, validasi ahli materi 2 mencapai 93,75% dan validasi ahli materi 3 mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Hasil perhitungan *usability* aplikasi POCO memperoleh skor 94,2% dengan kategori sangat layak dalam artian bahwa aplikasi POCO layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi obesitas untuk anak usia 5-6 Tahun.

**Kata Kunci:** Game Edukasi POCO, Obesitas, Anak Usia Dini.

# ***Development of the Android-Based POCO Application as a Learning Media on Child Obesity Material***

Rizka Maria Al Gibthy

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Serang,  
Universitas Pendidikan Indonesia

## **ABSTRACT**

*Obesity in children is often found in developing countries. Indonesia is one of the countries experiencing a nutrition transition due to an increase in underweight accompanied by overnutrition. For this reason, nutritional education is important in recognizing the dangers of obesity for children from an early age. The aim of this research is to determine the POCO application as a learning medium on obesity material and the feasibility of the POCO application as a learning medium. This research uses the Design and Development (DnD) method which refers to the development model of Alessi and Trolip, in general this model refers to 3 major steps, namely planning, design and development. The data collection technique in this research is to obtain qualitative data and quantitative data, quantitative data using a Likert scale in the form of media expert validation instruments and material expert validation as well as usability tests. Meanwhile, to obtain qualitative data, researchers obtained data using pre-observation and interviews. The results of media validation 1 achieved a score of 98.1% and media validation 2 achieved a score of 100%, including in the very good category. Meanwhile, the validation of material expert 1 reached a score of 86.25%, validation of material expert 2 reached 93.75% and validation of material expert 3 reached 100% in the very good category. The usability calculation results of the POCO application obtained a score of 94.2% with a very feasible category in the sense that the POCO application is suitable for use as a learning medium in obesity material for children aged 5-6 years.*

**Keyword:** *POCO Educational Game, Obesity, Early Childho*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Kajian Teori .....	10
2.1.1 Obesitas pada Anak Usia Dini.....	10
2.1.2 Perancangan Aplikasi POCO .....	16
2.1.3 Aplikasi Android .....	19
2.1.4 Perancangan dan <i>Flowchart</i> Aplikasi POCO .....	19
2.1.5 Analisis Perbandingan Aplikasi Tentang Obesitas.....	24
2.1.6 Media Pembelajaran .....	26
2.1.7 Implementasi Teori Kognitivisme .....	36
2.2 Penelitian Terdahulu .....	38
2.3 Kerangka Berpikir.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
3.1 Desain Penelitian.....	43
3.2 Partisipan Penelitian .....	44
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.4 Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Temuan.....	53

4.1.1 Hasil Pengembangan Aplikasi POCO	
.....	
53	
4.1.2 Hasil Validasi Ahli Media dan Materi	65
4.1.3 Uji Kelayakan Aplikasi	81
4.2 Pembahasan	86
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI</b>	<b>101</b>
5.1 Simpulan Tentang Produk	101
5.2 Rekomendasi Produk Lebih Lanjut	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>109</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>110</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Bagan Alir.....	22
Gambar 2.2 <i>Flowchart</i> Aplikasi POCO .....	23
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 4.1 Antarmuka Logo Aplikasi.....	51
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka .....	52
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	53
Gambar 4.4 Tampilan Informasi Aplikasi .....	53
Gambar 4.5 Tampilan Menu Informasi Obesitas.....	54
Gambar 4.6 Tampilan Menu Motivasi Sehat .....	55
Gambar 4.7 Tampilan Menu Mari Olahraga.....	56
Gambar 4.8 Tampilan Pilihan Senam Sehat .....	56
Gambar 4.9 Tampilan Video Senam Sehat .....	57
Gambar 4.10 Tampilan Video Bermain .....	57
Gambar 4.11 Tampilan Menu Game Pilihan POCO.....	58
Gambar 4.12 Tampilan Game Misi POCO .....	58
Gambar 4.13 Tampilan Menu Game Pilih Aku .....	59
Gambar 4.11 Tampilan Menu Game Pilihan POCO.....	58
Gambar 4.12 Tampilan Game Misi POCO .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Perbandingan Aplikasi pencegahan Obesitas .....	25
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Kelayakan Isi.....	45
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Kelayakan Penyajian .....	45
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Aspek Bahasa .....	46
Tabel 3.5 Instrumen Wawancara.....	47
Tabel 3.6 Interpretasi Tingkat Pencapaian.....	48
Tabel 3.7 Interpretasi Kategori Kelayakan .....	48
Tabel 4.1 Instrumen Validasi Ahli Media 1 .....	65
Tabel 4.2 Hasil Presentase Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	67
Tabel 4.3 Instrumen Validasi Ahli Media 2.....	67
Tabel 4.4 Hasil Presentase Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	69
Tabel 4.5 Instrumen Validasi Ahli Materi 1 .....	70
Tabel 4.6 Hasil Presentase Hasil Ahli Materi 1 .....	72
Tabel 4.7 Instrumen Validasi Ahli Materi 2 .....	73
Tabel 4.8 Hasil Presentase Hasil Ahli Materi 2 .....	75
Tabel 4.9 Instrumen Validasi Ahli Materi 3 .....	76
Tabel 4.10 Hasil Presentase Hasil Ahli Materi 3 .....	79
Tabel 4.11 Rekomendasi dan Hasil Revisi .....	80
Tabel 4.12 Hasil Penilaian <i>Usability</i> Aplikasi .....	81
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan <i>Usability</i> .....	84
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Uji Keterbacaan Anak.....	85
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Uji Keterbacaan Anak .....	86
Tabel 4.16 Hasil Wawancara Pendidik Anak Usia Dini .....	88



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kerja Sama Sekolah .....	111
Lampiran 2 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	116
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen .....	119
Lampiran 4 Validasi Ahli Media dan Materi .....	121
Lampiran 5 KI/KD Aplikasi POCO .....	139
Lampiran 6 Validasi Angket dan Wawancara .....	142
Lampiran 7 Lembar Ketersediaan.....	144
Lampiran 8 Pedoman Wawancara dan Transkrip Wawancara .....	146
Lampiran 9 Lembar Angket Penelitian .....	151
Lampiran 10 Laporan Dokumentasi.....	157
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup.....	160

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Putri, I. G. A. A. S., Veronica, E., Olivia, F., Pasaribu, M. R., & Sutiari, N. K. (2021). Potensi Permainan Papan Edukasi Aktif Kotak PHBS Sebagai Modalitas Pencegahan Obesitas Anak. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 139-146.
- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran praktik individu instrumen pokok dasar siswa SMK di bidang keahlian karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173-183.
- Alkautsar, A. (2022). Pencegahan Dan Tatalaksana Obesitas Pada Anak. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 4(1), 17-26.
- Anas, A., Pratondo, A., & Sujana, A. P. (2021). Pengenalan Buah-buahan Menggunakan Aplikasi Game Puzzle Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *eProceedings of Applied Science*, 7(4).
- Ardhy, F., Adam, G., Setiawan, A. E., & Aisyah, A. (2022). Game edukasi pembelajaran anak usia dini berbasis android. *Jurnal informasi dan Komputer*, 10(1), 208-213.
- Ars, M. G. A., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213-225.
- Obesitas Dalam Rangka Penguatan Serta Peningkatan Derajat Kesehatan Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(2), 242-249.
- Budiarti, E., Susanti, A., Elliza, E., & Purwanti, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1821-1838.
- Dewi, D. R. S. (2018). Kebijakan/Regulasi Peredaran Makanan (Khususnya Pada Anak-Anak) yang mengandung Gula Garam Lemak (GGL) Dalam Pencegahan Masalah Obesitas dan PTM. *Kebidanan*, 8(1), 1-4.
- Dhayanaputri, I. S., Hartini, T. N. S., & Kristina, S. A. (2011). Persepsi ibu, guru

- dan tenaga kesehatan tentang obesitas pada anak taman kanak-kanak. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 27(1), 32-40.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan Sistem Penilaian Pembelajaran PAUD melalui Aplikasi SAKA. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1346-1356.
- Efendi, Y. (2018). Rancangan aplikasi game edukasi berbasis mobile menggunakan app inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39-48.
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408.
- Fajzrina, L. N. W., & Diana, R. R. (2022). ANALISIS DAMPAK OBESITAS TERHADAP PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA 5 TAHUN. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 62-74.
- Febrinasari, T., Riandani, A. P., & Supriyati, S. (2023). Edukasi Pentingnya Pangan Sehat untuk Anak Usia Dini bagi Orang Tua dan Guru di TK Insani 1, Bekasi. *Jurnal Pelita Pengabdian*, 1(2), 173-179.
- Febriyanti, E., Lufiana, F., & Nasution, H. N. (2023). “Calorie and Sugar-Sweetened Beverages Awareness” pada Anak Sekolah Sebagai Upaya Pencegahan Obesitas dan Non-Communicable Disease. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 1203-1210.
- Febriyanto, T. (2020). *Pengembangan Game Interaktif Untuk Anak Usia Dini “E-Do Game”* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Fridalni, N., Minropa, A., & Sapardi, V. S. (2019). Pengenalan dini penyakit degeneratif. *Jurnal Abdimas Sainatika*, 1(1), 129-135.
- Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Masalah Obesitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2844-2851.
- Hardianto, D. (2012). Paradigma Teori Behavioristik dalam Pengembangan multimedia Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan

- tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1).
- Hidayah, N., & Jauhari, M. T. (2021). PENGARUH PENYULUHAN MAKANAN BERGIZI DENGAN METODE ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK-ANAK. *Jurnal Gizi Prima (Prime Nutrition Journal)*, 6(1), 61-65.
- Hita, I. P. A. D. (2020). Efektivitas Metode Latihan Aerobik dan Anaerobik Untuk Menurunkan Tingkat Overweight dan Obesitas. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 135-142.
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64-72.
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powerdirector 18 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288-300.
- Indanah, I., Sukesih, S., Luthfin, F., & Khoiriyah, K. (2021). Obesitas Pada Balita. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 12(2), 242-248.
- Janah, N., & Nugroho, P. S. (2021). Risiko Perilaku Kurangnya Aktivitas Fisik dan Mengonsumsi Buah Terhadap Kejadian Obesitas Pada Remaja. *Borneo Studies and Research*, 3(1), 546-551.
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006-1016.
- Miftah, M. (2023). Studi kelayakan pengembangan layanan media pembelajaran berbasis tik terintegrasi untuk paud. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 104-118.
- Moedjahedy, J., Buyung, J. S., & Sihotang, J. I. (2022). INTRODUCTION TO NUTRITIONAL FOOD THROUGH EDUCATIONAL GAMES FOR CHILDREN AGES 6-9 YEARS. *Electro Luceat*, 8(1), 57-67.
- Nugroho, M. R., Sasongko, R. N., & Kristiawan, M. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kejadian stunting pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2269-2276.
- Nurazka, R. A., Fitriasari, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak

- Usia 4-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242-252.
- Nurhayati, N. (2018). Pemilihan media pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Puspitasari, E., & Habibah, U. (2022). Pembelajaran Senam Irama Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok A. *JECER (journal Of Early Childhood Education And Research)*, 3(2), 80-86.
- Rabia, R., & Faradillah, K. R. (2023). Deteksi Dan Edukasi Pencegahan Obesitas Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Amanah Makassar: Deteksi Dan Edukasi Pencegahan Obesitas Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Amanah Makassar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan Terkini*, 2(1), 28-32.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399-3409.
- Rizki, A. F., Pradhana, F. R., & Musthafa, A. (2023, January). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PINTAR MEMILIH MAKANAN BERGIZI BERBASIS ANDROID. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LPPM UMP* (Vol. 4, pp. 282-295).
- Salsabila, L. Mewujudkan Keberlanjutan Program Gerakan Nusantara Tekan Obesitas (GENTAS) sebagai Pengendalian Obesitas: Tantangan dan Peluang di Era Modern Realizing the Sustainability of the Gerakan Nusantara Tekan Obesitas (GENTAS) Program as Obesity Control: Challenges and Opportunities in the Modern Era.
- Sambo, M., Ciuantasari, F., & Maria, G. (2020). Hubungan pola makan dengan status gizi pada anak usia prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 423-429.
- Setyawan, B. (2018). Kajian pengenalan cukai terhadap gula. *Indonesian Treasury Review: Jurnal Perbendaharaan, Keuangan Negara dan Kebijakan Publik*, 3(4), 284-295.
- Sinaga, R., Tampubolon, R., Susanti, E., Andarina, Y., Sukriyah, S., & Nikmah, S.

- (2022). Penerapan program isi piringku untuk mencegah stunting pada balita di Puskesmas Kokonao Distrik Mimika Barat Kabupaten Mimika tahun 2022. Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR), 5, 1-10.
- Stephen, F., Gunawan, D., & Hansun, S. (2016). Rancang bangun aplikasi permainan edukasi berbasis virtual reality menggunakan google cardboard. *SISFO Vol 5 No 5*, 5.
- Sufandi, U. U., Priono, M., Aprijani, D. A., Wicaksono, B. A., & Trihapningsari, D. (2022). Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire (Studi Kasus: Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar). *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(1), 24-34.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 8-13.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86-93.
- Syifa, K. A., Rohayati, R., Verdyan, N. P., Kartika, P. N., Suci, R. A., Rohmawati, R., & Latifani, V. (2021). Aplikasi Berbasis Android dalam Penanganan Obesitas Anak Usia Sekolah: Literature Review. *Jurnal Teknologi Kesehatan (Journal of Health Technology)*, 17(1), 15-22.
- Utami, A. F. Penggunaan Aplikasi Permainan di Smartphone dalam Pemberian Promosi Kesehatan Mengenai Diet Sehat Pada Anak: Tinjauan Literatur. *ProNers*, 4(1).
- Widayati, D., Ishariani, L., & Rachmania, D. (2022, November). Pengenalan Makanan Sehat Gizi Seimbang dengan Pendekatan Game Edukasi Pada Anak Usia Sekolah. In *Prosiding SPIKesNas: Seminar Publikasi Ilmiah Kesehatan Nasional* (Vol. 1, No. 2, pp. 443-448)
- Widjayatri, R. D., Fitriani, Y., & Tristyanto, B. (2020). Sosialisasi pengaruh stunting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 16-27.

- Widjayatri, R. D., Suzanti, L., Alfarisa, F., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Safitri, D., & Audina, A. (2022). Pengenalan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Android untuk Anak Prasekolah pada Pendidik Lembaga PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 203-214.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.