

**PENGEMBANGAN APLIKASI PIZI SEBAGAI PENGENALAN
GIZI SEIMBANG PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

Alifah Audina

NIM 2004556

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS DAERAH SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN APLIKASI PIZI SEBAGAI PENGENALAN GIZI
SEIMBANG PADA ANAK USIA DINI**

Oleh

Alifah Audina

2004556

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

© Alifah Audina 2024

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 PERSETUJUAN

ALIFAH AUDINA

**PENGEMBANGAN APLIKASI PIZI SEBAGAI PENGENALAN
GIZI SEIMBANG PADA ANAK USIA DINI**

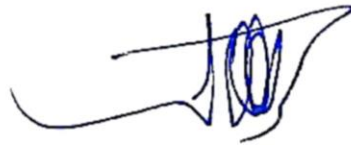
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Roby Naufal Arzaqi, M.Pd.
NIDN. 0021079701

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,



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

HALAMAN PENGESAHAN

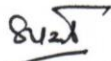
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Alifah Audina
NIM : 2004556
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi PIZI sebagai Pengenalan Gizi Seimbang pada Anak Usia Dini

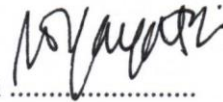
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia

DEWAN PENGUJI

Penguji I :Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si.
NIP. 197805122005022011

tanda tangan

Penguji II :Rr. Deni Widjayatri, M.Pd.
NIP. 198407032018032001

tanda tangan

Penguji III :Esya Anesty Mashudi, M.Pd.
NIP. 198710122014042001

tanda tangan

Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 11 Juni 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi PIZI sebagai Pengenalan Gizi Seimbang pada Anak Usia Dini” berserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etik ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Serang, 31 Mei 2024
Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the top.

Alifah Audina

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alifah Audina
NIM : 2004556
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengembangan Aplikasi PIZI sebagai Pengenalan Gizi Seimbang pada Anak Usia Dini”

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang
Pada tanggal : 31 Mei 2024
Yang menyatakan,



Alifah Audina

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanauwata'ala karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi PIZI sebagai Pengenalan Gizi Seimbang pada Anak Usia Dini”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, karena dengan izin Allah tanpa bantuan berbagai pihak tersebut penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan, tata bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan agar dapat menjadi acuan bagi penulis di masa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Serang, Mei 2024

Alifah Audina
NIM. 2004556

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim..

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, bantuan serta motivasi dari berbagai pihak. Atas segala kerendahan hati, dengan penuh rasa hormat dan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ibu-Bapak dan Adik penulis yang tak henti-hentinya memberikan doa dan restunya dengan dukungan penuh dan kasih sayang agar penulis selalu diberikan kekuatan dalam memaksimalkan usaha dan senantiasa bersyukur atas nikmat-Nya.
2. Yth. Bapak Dr. Deri Hendriawan, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan yang sangat membantu penulisan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini selain itu juga sebagai wali dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan serta motivasi selama menjalani perkuliahan S1 penulis dan selaku Ketua Program Studi PGPAUD UPI Kampus Serang;
3. Yth. Bapak Roby Naufal Arzaqi, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan pembuatan aplikasi serta bimbingan yang sangat membantu penulisan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini;
4. Yth. Ibu RR. Deni Widjayatri, M.Pd., Ibu Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn., Ibu Esya Anesty Mashudi, M.Pd., Ibu Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si., Ibu Dra. Nenden Sundari, M.Pd., Ibu Pepi Nuroniah, M.Pd., selaku dosen Prodi PGPAUD serta seluruh dosen UPI Kampus Serang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya dari awal hingga akhir perkuliahan.
5. Sahabat-sahabatku tersayang yang selalu ada untuk setiap pundak, canda, tawa dan tangis khususnya teruntuk Triana Nur Rizki, Hani Rahayu, Ade Sarah serta seseorang terkasih yang selalu memberikan do'a dan motivasinya walau dengan jarak yang jauh, tak lepas dari peran besarnya untuk setiap langkah yang diambil dan dijalani bersama.

6. Para rekan seperjuanganku yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala motivasi, pengalaman dan kebersamaan dalam melewati suka duka perkuliahan.
7. Yth. Umi Elida Ayunawati, S.Pd selaku kepala sekolah dan seluruh pihak TK Bona atas kesempatan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini berjalan dibersamai dengan mencari rezeki dan ilmu praktek di sana. Terima kasih atas pengertian dan motivasi yang telah tercurahkan pada penulis sangatlah berarti.

Masih banyak pihak lain yang tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu dalam lembar ucapan terima kasih ini. Walaupun tidak tercatat dalam lembar ini, Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memberikan kesehatan, rezeki serta kebahagiaan di dunia dan akhirat kepada semuanya. Semoga kebaikan yang telah dicurahkan kepada Penulis, Allah memberikan balasan yang berlipat-lipat. Aamiin Ya Rabbal 'alamiin.

PENGEMBANGAN APLIKASI PIZI SEBAGAI PENGENALAN GIZI SEIMBANG PADA ANAK USIA DINI

Alifah Audina

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

ABSTRAK

Permasalahan gizi di Indonesia kini mulai membaik namun masih memerlukan inovasi untuk anak usia dini dalam bentuk yang menarik. PIZI hadir sebagai salah satu alternatif aplikasi ramah bagi anak-anak dengan durasi penggunaan tidak lebih dari 15 menit dan menyajikan tampilan grafis menarik yang disesuaikan untuk memberikan edukasi terkait gizi seimbang. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan aplikasi PIZI sebagai pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi D&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi PIZI dapat dijadikan sebagai media pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini, karena dirancang dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan anak untuk mengetahui gizi sejak dini. Hasil *usability* secara keseluruhan dari responden mendapatkan tanggapan positif. Berdasarkan persentase yang dihitung adalah 90,3% dengan kategori “sangat layak”. Sebelum digunakan aplikasi PIZI telah melewati tahapan validasi media dan materi yang menghasilkan kategori “sangat baik”, sehingga dalam penggunaannya dianggap mudah digunakan, memberikan kepuasan, bermanfaat, efisien, dan mudah dipelajari. Saran dan implikasi penelitian ini adalah adanya pendampingan dan kolaborasi orang dewasa baik guru, orang tua dan stakeholder dalam penggunaan aplikasi untuk memastikan anak-anak mengikuti panduan gizi seimbang dan *screen time*.

Kata kunci: Aplikasi PIZI, Gizi Seimbang, Anak Usia Dini

PIZI APPLICATION DEVELOPMENT AS AN INTRODUCTION BALANCED NUTRITION IN EARLY CHILDREN

Alifah Audina

Early Childhood Education Teacher Education Program, Serang Regional Campus,
Indonesian University of Education

ABSTRACT

Nutrition problems in Indonesia are now starting to improve but still require innovation for early childhood in an attractive form. PIZI is present as an alternative application that is friendly for children with a usage duration of no more than 15 minutes and presents an attractive graphic display that is tailored to provide education regarding balanced nutrition. The aim of this research is to develop the PIZI application as an introduction to balanced nutrition in early childhood. This research was conducted using the D&D methodology with the ADDIE development model. The research results show that the PIZI application can be used as a medium for introducing balanced nutrition to early childhood, because it was designed and developed based on children's needs to know about nutrition from an early age. Overall usability results from respondents received positive responses. Based on the calculated percentage, it is 90.3% in the "very feasible" category. Before being used, the PIZI application has passed the media and material validation stages which resulted in the "very good" category, so that in its use it is considered easy to use, satisfying, useful, efficient and easy to learn. The suggestions and implications of this research are the assistance and collaboration of adults, including teachers, parents and stakeholders in using the application to ensure children follow the guidelines for balanced nutrition and screen time.

Keywords: *PIZI Application, Balanced Nutrition, Early Childhood*

DAFTAR ISI

HAK CIPTA.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II.....	8
KAJIAN TEORI.....	8
2.1. Media Pembelajaran	8
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2. Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
2.1.3. Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.4. Prosedur Pengembangan Media.....	12
2.2. Gizi Seimbang pada Anak Usia Dini.....	12
2.3. Perancangan Aplikasi	18
2.4. <i>Software</i> Penunjang Perancangan Aplikasi	21
2.5. Penelitian Sebelumnya yang Relevan	26
2.6. Kerangka Berpikir	28
BAB III.....	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30

3.1	Desain Penelitian.....	30
3.2	Model Pengembangan	31
3.3	Partisipan Penelitian	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data	33
3.5	Teknik Analisis Data	38
BAB IV		42
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Temuan.....	42
4.2	Pembahasan	73
BAB V.....		81
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		81
5.1	Simpulan.....	81
5.2	Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN – LAMPIRAN		90
Lampiran 1. Permohonan Validasi Aplikasi PIZI.....		90
Lampiran 2. Validasi oleh Ahli Media I		91
Lampiran 3. Validasi oleh Ahli Media II		94
Lampiran 4. Validasi oleh Ahli Materi I.....		97
Lampiran 5. Validasi oleh Ahli Materi II.....		101
Lampiran 6. Validasi oleh Ahli Materi III		105
Lampiran 7. Instrumen Wawancara		109
Lampiran 8. Validasi Angket <i>Usability</i>		110
Lampiran 9. Angket <i>Usability</i> Aplikasi PIZI.....		111
Lampiran 10. Lembar Wawancara		113
Lampiran 11. Kompetensi Aplikasi PIZI.....		115
Lampiran 12. Surat Pencatatan Ciptaan		117
Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi		119
Lampiran 14. Dokumentasi.....		123
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup.....		124

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol flowchart (Diagram Alir)	21
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3. 1 Tahapan Desain Pengembangan ADDIE	31
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	34
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	35
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Usability Aplikasi PIZI	36
Tabel 3. 5 Instrumen Wawancara Untuk Pendidik	38
Tabel 3. 6 Tabel Presentasi Nilai	39
Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan.....	39
Tabel 4. 1 Analisis Perbandingan Aplikasi Gizi	45
Tabel 4. 2 Persentase Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4. 3 Persentase Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4. 4 Rekomendasi Validasi.....	68
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Usability Aplikasi PIZI.....	69
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Usability Aplikasi PIZI	71
Tabel 4. 7 Hasil Wawancara Pendidik	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi PIZI.....	44
Gambar 4. 2 Contoh Tampilan Aplikasi Games 2D Arcade.....	45
Gambar 4. 3 Contoh Tampilan Aplikasi Foodin.....	45
Gambar 4. 4 Contoh Tampilan Aplikasi PIZI.....	45
Gambar 4. 5 Tampilan Informasi Aplikasi Games 2D Arcade.....	46
Gambar 4. 6 Tampilan Informasi Aplikasi Foodin	46
Gambar 4. 7 Tampilan Profil Game Aplikasi PIZI	46
Gambar 4. 8 Tampilan Informasi Profil Pengembang Aplikasi PIZI	46
Gambar 4. 9 Tampilan Panduan Cara Bermain Gadget Aplikasi PIZI.....	46
Gambar 4. 10 Tampilan Permainan Games 2D Arcade	47
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Permainan Aplikasi Foodin	47
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Aplikasi PIZI	47
Gambar 4. 13 Logo Aplikasi PIZI.....	48
Gambar 4. 14 Tampilan Splash Screen Aplikasi PIZI	48
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Utama Aplikasi PIZI.....	49
Gambar 4. 16 Tampilan Profil Game Aplikasi PIZI	49
Gambar 4. 17 Tampilan Profil Pengembang Aplikasi PIZI.....	50
Gambar 4. 18 Tampilan Informasi Aplikasi PIZI	50
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Game Aplikasi PIZI.....	51
Gambar 4. 20 Tampilan Match Food "Karbohidrat"	51
Gambar 4. 21 Tampilan Informasi Match Food "Karbohidrat"	52
Gambar 4. 22 Tampilan Match Food "Protein"	52
Gambar 4. 23 Tampilan Informasi Match Food "Protein"	53
Gambar 4. 24 Tampilan Match Food "Lemak"	53
Gambar 4. 25 Tampilan Informasi Match Food "Protein"	54
Gambar 4. 26 Tampilan Match Food "Vitamin dan Mineral"	54
Gambar 4. 27 Tampilan Informasi Match Food "Vitamin dan Mineral"	54
Gambar 4. 28 Contoh Tampilan Acak Huruf.....	55
Gambar 4. 29 Tampilan Menu Makan Pagi	56
Gambar 4. 30 Tampilan Informasi Porsi Menu Makan Pagi	56

Gambar 4. 31 Tampilan Menu Makan Siang	58
Gambar 4. 32 Tampilan Informasi Porsi Menu Makan Siang	58
Gambar 4. 33 Tampilan Menu Makan Malam.....	59
Gambar 4. 34 Tampilan Informasi Porsi Menu Makan Malam.....	59
Gambar 4. 35 Tampilan Endgame	60

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Articulate Storyline Dengan Topik Gerak Lurus. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 67–74. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss1.953>
- Adriani, M., & Wijatmadi, B. (2016). Konsep Dasar Ilmu Gizi. *Pengantar Gizi Masyarakat*.
- Aivanni, N. (2021). *Perlu Gambar untuk Konten? Ini Tujuh Situs Internet Penyedia Gambar Gratis*. Media Indonesia.
- Amelia, D., Sudaryanto, M., & Nugroho, B. A. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Mata Pelajaran *IT-Edu: Jurnal Information ...*, 4, 222–228. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/42870>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Ardyansyah, D. (2023). *Gizi Seimbang* (Y. Melfia (ed.)). Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=1uXPEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Arzaqi, R. N., & Romadona, N. F. (2021). The kindergarten headmaster view of the potential for learning loss in early childhood education during pandemic covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 10(2), 143–148. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenai Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137–146. <https://doi.org/10.21009/jiv.1502.5>
- Bakti, S., Hasibuan, N. A., Sianturi, L. T., & Sianturi, R. D. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(4), 32–35.
- Budiartati, E. (2007). Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *Lembaran Ilmu Kependidikan Journal of Educational Research*, 36(2), 99.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Darmawanti, B. (2022). *Isi Piringku: Pedoman Makan Kekinian Orang Indonesia*. Kementerian Kesehatan. <https://ayosehat.kemkes.go.id/isi-piringku-pedoman-makan-kekinian-orang-indonesia>
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- DiMarzio, J. . (2008). *A Programmer's Guide*.
- Direktorat PAUD-Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi & Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2020). *Pedoman pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan anak usia dini*. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20210918_192553.pdf
- Eliana, & Sumiati, S. (2016). *Kesehatan Masyarakat*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

- Fachrurrazi, A., & Kinasih, T. (2022). Pelatihan media interaktif untuk pembelajaran pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Kanigara*, *II*(1), 186–194.
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/view/5066%0Ahttp://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/download/5066/3457>
- Falahudin, I. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, *6*(2), 402–416.
- Faturrohman, S. (2019). Penilaian terhadap Fungsi Aplikasi Kansaimo sebagai Media Pembelajaran Dialek Kansai Berbasis Android. *Janaru Saja : Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, *7*(2), 79–91.
<https://doi.org/10.34010/js.v7i2.2420>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, *1*(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitriani, E., Wasposito, M., & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini*.
- Gripshover, S. J., & Markman, E. M. (2013). Teaching young children a theory of nutrition: Conceptual change and the potential for increased vegetable consumption. *Psychological Science*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0956797612474827>
- Hanif, F., & Nisa Berawi, K. (2022). Literature Review: Daun Kelor (*Moringa oleifera*) sebagai Makanan Sehat Pelengkap Nutrisi 1000 Hari Pertama Kehidupan Literature Review: *Moringa Leaves (Moringa oleifera) as Healthy Food Complementary Nutrition for the First 1000 Days of Life*. *Jurnal Kesehatan*, *13*(2), 398–407. <http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>
- Hardiyanti, D. (2022). Peran Guru Dalam Pemberian Informasi “Isi Piringku” Tentang Gizi yang Optimal pada Anak Usia Dini kepada Orangtua Murid di Wilayah Banyumanik. *MANGGALI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(2), 244–252.
- Haryanto, B., & Kurniawan, A. (2021). Implementasi Aplikasi Android Menggunakan App Inventor. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, *9*(1), 1–9. <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v9i1.189>
- Hasanah, B., Nabilah, A. A., Noviyanti, A. M., Mukaromah, D., Hakima, I., Munajat, M. G., Romdoniyah, S., & Widyanti, U. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Penyuluhan dan Aksi Dalam Penanggulangan Stunting di Kelurahan Drangong Kota Serang. *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 82–91. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i1.6552>
- Hendriawan, D. (2019). *INTEGRASI EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT PADA KURIKULUM MATA PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://reader-repository.upi.edu/index.php/display/file/10231/4/>
- Hermi, & Afriansyah, N. (2010). *Pengembangan Permainan (Game-Play) Edukasi Gizi Berbasis-Komputer Untuk Murid Sekolah Dasar (Development of Computer-Based Nutritional Education Game-Play for Primary School Students)*. *33*(2), 161–172.
- Hutahaean, J., Informatika, M., & Royal Kisaran, A. (2018). Aplikasi Toko Buku Online Berbasis Mobile E-Commerce. *Seminar Nasional Royal (SENAR)*, *1*(1), 339–344.

- <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/senar/article/view/197>
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).
- Ihsan, A. M. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CULTURE VIEW VIRTUAL REALITY UNTUK MATA PELAJARAN IPS PADA POKOK BAHASAN KERAGAMAN ETNIK DAN BUDAYA: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://reader-repository.upi.edu/index.php/display/file/10231/4/>
- 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.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Jatmika, A. H., Lanang, M., & Anggoro, A. (2023). *Rancang Bangun Website SARANG (Sampah Terang) untuk Membantu Masyarakat Kota Mataram dalam Jual Beli Sampah Daur Ulang secara Online (Design and Build a Website Application to Help Citizen of Mataram City in Buying and Selling Recycled Waste)* Abstrak. 4(2), 236–247. <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- Jeharu, V. A. N. (2022). Digital Creative Labour: Prosumsi Desainer Grafis Kontributor Dalam Platform Microstock Freepik. *Retorik: Jurnal Ilmu Humaniora*, 9(2), 133–156. <https://doi.org/10.24071/ret.v9i2.3491>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Spoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>
- Kemendikbud. (2015). Petunjuk Teknis penyelenggaraan PAUD Holistik Integratif di Satuan PAUD 2015. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2014). *PE No 41 Tahun 2014 Tentang Pedoman Gizi Seimbang*.
- Khesya, N. (2021). MENGENAL FLOWCHART DAN PSEUDOCODE DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN. *OSF Preprints*. <https://doi.org/10.32388/tf77dy>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lidarnita, L. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak-Anak Di Taman Kanak-Kanak As-Salam Kecamatan. Alam Barajo Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 2(2), 15. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v2i2.47>
- Lintang Puspita, A. (2023). Hubungan Perilaku Picky Eating Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Anak Prasekolah Di Kb Paud Imanul Wafa Balikpapan. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(8), 2178–2186. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i8.429>
- Maulani, S., Rizkiyanti, F., & Sari, D. Y. (2021). Pemahaman Orang Tua Mengenai Gizi Seimbang pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 154–168. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.4186>

- Mourlam, D. J., Strouse, G. A., Newland, L. A., & Lin, H. (2019). Can they do it? A comparison of teacher candidates' beliefs and preschoolers' actual skills with digital technology and media. *Computers and Education*, 129, 82–91. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.10.016>
- Mubin, F., & Budiyo, N. E. (2020). *Game Edukasi "Foodin" sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android*. <https://core.ac.uk/reader/322595460>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Nina Amalia and Ela Wangi. (2018). Perancangan Sistem Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql Di Smk Itikurih Hibarna. *Infokom*, 6, no, 23–25.
- Nirmalasari, N. O. (2020). Stunting Pada Anak : Penyebab dan Faktor Risiko Stunting di Indonesia. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 19–28. <https://doi.org/10.20414/Qawwam.v14i1.2372>
- Novaldy, T., & Mahpudin, A. (2021). Penerapan Aplikasi dengan Menggunakan Barcode dan Aplikasi untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua. *ICT Learning*, 5(1), 1–9.
- Nurazka, R. A., Fitriyanti, 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. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>
- Nuzrina, R. (2020). Upaya Peningkatan Pengetahuan Mengenai Gizi Seimbang. *Jurnal Abdimas*, 6(2), 5.
- Pedoman Gizi Seimbang, (2014).
- Picauly, I., & Toy, S. M. (2013). Analisis Determinan Dan Pengaruh Stunting Terhadap Prestasi Belajar Anak Sekolah Di Kupang Dan Sumba Timur, Ntt. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 8(1), 55. <https://doi.org/10.25182/jgp.2013.8.1.55-62>
- Pranatawijaya, V. H., Putra, P. B. A. A., & Patianom, A. J. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pemetaan Gedung Universitas Palangka Raya Pada Sub. Bag Barang Milik Negara (Bmn) Buk Universitas Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 12(2), 74–79. <https://doi.org/10.47111/jti.v12i2.535>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2023 Tentang Kesehatan, Undang-Undang 1 (2023).
- PURBASARI, Y. (2022). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Edukasi Anak Berbahasa Inggris Berbasis Android. *JSK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi)*, 6(1), 23–28. <https://doi.org/10.56291/jsk.v6i1.77>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Putra, I. N. T. A., & Kartini, K. S. (2020). Implementation of Mobile-Based

- Interactive Learning Media Case Study : Class Xi Hydrocarbons Material. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>
- Putri, A. R., Afiati, E., & Rahmawati. (2023). Pengembangan Media Informasi Permainan Ular Tangga untuk Mereduksi Kecanduan Game online pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 105–120. <https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/15>
- Rahayu, D. (2021). Model Pembelajaran Sentra Dalam Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Anak Usia Dini Di Paud Nusa Indah Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(1), 164–179. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n1.p164-179>
- Rahma, I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahmadayanti, F. (2016). APLIKASI ANDROID LAMPU LED BERBASIS ARDUINO. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 07(75), 114–127.
- Rahmawati, F., Anawar, R., & others. (2023). Hubungan Praktik Pemberian Makan, Ketahanan Pangan dan Akses Informasi dengan Kejadian Stunting. *Jurnal Riset Pangan Dan Gizi*, 5(2), 43–51.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islami Dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2024 TENTANG PERCEPATAN PENGEMBANGAN INDUSTRI GIM NASIONAL, (2024).
- Romadona, N. F., & Rudiyanto, R. (2022). Pembelajaran Kesehatan dan Gizi bagi Guru Taman Kanak-Kanak: Sebuah Penelitian Gabungan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6417–6428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3314>
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). KENCANA.
- Sabrina Wijaya, Mutiara Fadhillah, Paradissah Putri Mulyanti, S. A. U. (2021). Edukasi Pentingnya Gizi Seimbang Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswi Tataboga Sma Plus Pgri Cibinong. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–4.
- Santosa, A., Wahyudin, A. Y., & Febriansyah, R. (2023). Penerapan Teknologi Virtual Reality Metaverse Pada Pendidikan Usia Dini. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 290–295. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.3340>
- Saputra, S., Suryani, K., & Pranata, L. (2021). Studi Fenomenologi : Pengalaman Ibu Bekerja Terhadap Tumbuh Kembang Anak Prasekolah. *Indonesian Journal of Health and Medical*, 1(2), 151–163. <http://ijohm.rcipublisher.org/index.php/ijohm/article/view/25>
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap

- Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82–92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Kumala Dewi, A., & Wulandari, F. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (S. Pertiwi (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Syamsiah. (2019). Syamsiah “PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDOCODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN” STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)p-ISSN: 2527 -9661Vol. 4No. 1 Agustus 2019e-ISSN: 2549 -2837. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86–93. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/STRING/article/view/3623>
- Telussa, J., Walakula, J., Damo, A., Muskitta, A., & Abrahams, A. (2022). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. 4, 469–486.
- Tressa Linanda, & Hendriawan, D. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Kelas V dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(2), 85–96. <https://doi.org/10.33222/jlp.v7i2.1836>
- Uce, L. (2018). Pengaruh Asupan Makanan Terhadap Kualitas Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 79–92.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Wibawanto, Wandah, & Rahina, N. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Imajinasi Jurnal Seni*, XII(2).
- 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. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.11>
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582>
- Yunianto, A. E., Saragih, E., Rahmaniah, Puspareni, L. D., Rokhmah, L. N., Ramdany, R., Megasari, A. L., Irma, R., Atmadja, T. F. A., Thirayo, Y. S., Hutomo, C. S., Tasnim, & Hasanah, L. N. (2023). *Kesehatan & Gizi untuk Anak Usia Dini*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia

Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>