



PENGEMBANGAN GEPUGI (GAME PUTAR MAKANAN BERGIZI) UNTUK STIMULUS MAKANAN BERGIZI ANAK USIA DINI

Khilyati Umami¹, Mutiara Sari Dewi², Ari Kusuma Sulyandari³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: khilyatiumami@gmail.com¹, Mutiara.sari@unisma.ac.id²,
ari.kusuma@unisma.ac.id³

Abstract

Nutritious food is very important for early childhood to help the process of physical and mental growth and development, at this age the child's brain easily responds to various things and will be the basis of his life in the future. Awareness of nutritious food in children after an early age in RA Ar-Roudloh Singosari does not get special attention so that most children do not like nutritious foods such as rice, vegetables, fish, side dishes, and fruits that contain substances needed by the body such as carbohydrates, proteins, fats, vitamins, minerals, and water. This is because there is no appropriate media to introduce nutritious food in early childhood so researchers developed a game-based learning media called GEPUGI (Nutritious Food Play Game) to introduce various types of nutritious food. The method used is Research and Development (R&D) from Sugiyono (2022) with 10 stages to produce good learning media. The media has been tested on 35 group B children in Ar-Roudloh Singosari RA, which showed the results of 76% safety aspects, 82% convenience aspects, and 80% fun aspects. The data shows that GEPUGI (Nutritious Food Play Game) media is very good and can be used.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, GEPUGI

A. Pendahuluan

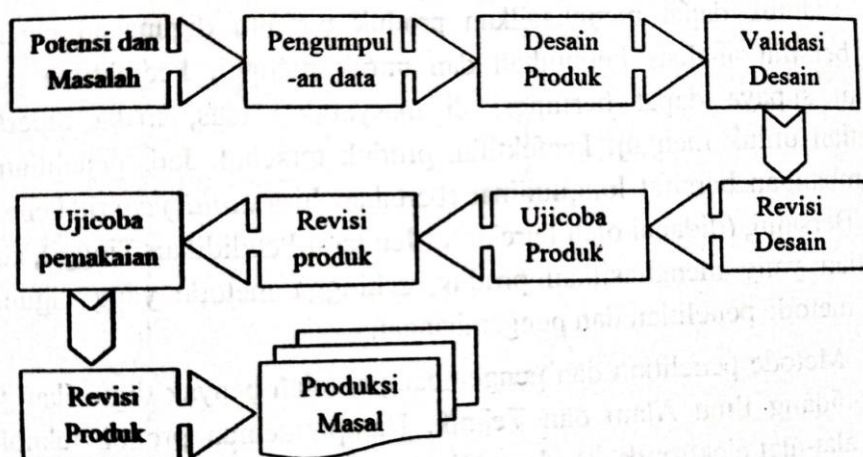
Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada rentang usia tersebut, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek di dalam segala rentang kehidupan manusia. Dalam periode usia ini pula anak mengalami perjalanan yang penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan sebagainya (Susanto, 2017). Segala perkembangan tersebut didukung oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah makanan yang dikonsumsi anak. Makanan sangat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

Makanan yang bergizi penting untuk anak usia dini karena membantu proses pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental, pada usia ini otak anak mudah merespon berbagai hal dan akan menjadi dasar kehidupannya di masa mendatang. Selaras dengan penelitian Muchtadi (2009) yang menyatakan bahwa kandungan gizi dalam makanan dapat mempengaruhi kesehatan manusia dan penelitian Munasib & Sa'dudin (2019) menyatakan bahwa zat gizi yang ada dalam makanan tersebut juga dapat memberikan kemashlahatan atau kebaikan bagi kesehatan tubuh manusia. Namun, terdapat permasalahan yang ditemukan di RA Ar-Roudloh Singosari terkait kesadaran makanan bergizi, antara lain: 1) sebagian besar peserta didik mengkonsumsi makanan instan berupa mi instan setiap hari, 2) mereka tidak suka mengkonsumsi makanan bergizi, misalnya beberapa lauk pauk, sayur, dan buah, 3) mereka belum mengenal tentang makanan bergizi, 4) belum pernah dilaksanakan pembelajaran tentang makanan bergizi kepada peserta didik menggunakan media yang sesuai, 5) belum adanya kesadaran orang tua untuk mengajarkan anaknya makan makanan yang bergizi. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis permainan dikembangkan untuk mengenalkan makanan bergizi kepada anak usia dini. Selaras dengan penelitian dari Fadlillah (2017) yang menyatakan bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan suatu kebutuhan alamiah yang dimaksudkan untuk bersenang-senang dan juga sebagai sarana belajar mereka. Putra, et al. (2016) telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan di android atau di ponsel untuk pembelajaran anak usia dini. Pengembangan serupa juga telah dilakukan oleh Nurjanah & Mukarromah (2021) yang mengembangkan pembelajaran untuk anak usia dini yang berbasis media digital. Pengembangan media tersebut memanfaatkan digitalisasi yang ada pada saat ini, namun hal tersebut tidak dapat dilakukan di seluruh daerah dikarenakan faktor tertentu seperti sarana prasarana untuk mengakses internet belum memadai. Maka dari itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional tanpa perlu memanfaatkan internet.

Dalam permainan GEPUGI ini mengajarkan mengenai pentingnya makanan bergizi untuk anak usia dini. Gizi memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Selaras dengan Sulyandari et al. (2021), asupan gizi pada anak harus disesuaikan dengan kebutuhan anak karena mereka memiliki aktivitas yang padat dan berguna untuk menunjang kemampuan kognitifnya. Tujuan dari penelitian dan pengembangan proyek ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran mengenai makanan bergizi melalui permainan GEPUGI atau game putar makanan bergizi untuk peserta didik kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari yang diharapkan mudah dilakukan, menyenangkan, aman, sehingga mampu dipahami oleh peserta didik.

B. Metode

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D) yang menggunakan sepuluh langkah pengembangan didasarkan pendapat dari Sugiyono (2022) sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Metode Research and Development (R&D)
(Sumber: Sugiyono, 2022)

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis potensi dan masalah di RA Ar-Roudloh Singosari. Tahap kedua adalah pengumpulan data berupa kajian pustaka mengenai makanan bergizi untuk anak usia dini dan mengamati kelas B RA Ar-Roudloh Singosari. Tahap ketiga adalah desain produk yang dilanjutkan dengan validasi ahli gizi dan ahli media pembelajaran sehingga dapat dilakukan revisi desain. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk kepada 6 anak kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari untuk dapat dilakukan revisi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk kepada 35 anak kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari, lalu revisi produk untuk akhirnya dilakukan produksi massal dengan membandingkan di RA Al-Aminah.

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini berlangsung selama kurang lebih 6 bulan yang bertempat di RA Ar-Roudloh Singosari Kabupaten Malang dengan subjek penelitian kelompok B di RA Ar-Roudloh Singosari tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 35 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar kuisioner dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan ketika memperoleh data dari uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar di kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari terhadap produk. Data tersebut berupa data kuantitatif berupa prosentase dari tanggapan dari para ahli terhadap rancangan produk yang akan dikembangkan, kemudahan, serta keamanan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan

pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data tersebut adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan bahwa f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya; N = banyaknya individu terkait dengan kemudahan, kesenangan, dan keamanan; serta P = angka persentase. Adapun kategori persentase yang didapatkan dapat dianalisis sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori dari Presentase. (Sumber: Ridwan, 2004).

Presentase	Keterangan	Makna
75% - 100%	Sangat Baik	Digunakan
50% - 75%	Baik	Diperbaiki
25% - 50%	Rendah	Tidak Digunakan
1% - 25%	Sangat Rendah	Tidak Digunakan

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam tahap penelitian awal ini yakni menentukan potensi dan masalah yang dilakukan oleh seorang guru wali kelas di kelas B RA Ar-Roudloh Singosari. Adapun hasil yang didapatkan adalah kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari memiliki peserta didik sebanyak 35 anak, pengenalan makanan bergizi belum menggunakan media yang interaktif, dan belum terdapat media yang serupa untuk pembelajaran di RA Ar-Roudloh Singosari. Sedangkan, data dari analisis potensi dan masalah yang dilakukan kepada peserta didik di kelas B RA Ar-Roudloh Singosari melalui hasil observasi didapatkan data bahwa masih ditemukan beberapa peserta didik yang jajan sembarangan dan kegiatan pembelajaran belum menggunakan media interaktif. Dari hasil tahap menentukan potensi dan masalah, didapatkan hasil analisis bahwa pengenalan makanan bergizi belum menggunakan media interaktif berkaitan dengan minimnya fasilitas yang ada sehingga berpengaruh pada pemahaman peserta didik mengenai makanan bergizi. Belum adanya media yang serupa untuk pembelajaran di RA Ar-Roudloh Singosari juga membuat penggunaan GEPUGI menjadi pelengkap sarana prasarana yang ada. Selain itu, guru juga setuju pembelajaran untuk mengenalkan makanan bergizi menggunakan GEPUGI. Pengembangan media pembelajaran GEPUGI ini juga memperhatikan karakteristik anak usia dini yang sesuai dengan pendapat dari Khairi (2018) antara lain memiliki sifat yang berbeda, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, imajinatif, serta bersemangat belajar dari pengalaman yang membuat mereka senang melakukan berbagai aktivitas. Hae et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan mendorong motivasi belajar mereka.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan terkait pengenalan makanan bergizi kepada anak usia dini dapat dilakukan dengan media pembelajaran berbasis *game* (permainan). Selaras dengan penelitian dari Ardhani, et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, peserta didik menjadi semangat, dan aktif. Maka dari itu, dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti merancang produk berupa permainan putar yang terbuat dari papan triplek yang di dalamnya memuat jenis makanan bergizi, seperti berbagai jenis karbohidrat, lauk pauk, buah, dan sayur. Adapun permainan putar ini bernama GEPUGI (Game Putar Makanan Bergizi). Tahap awal pembuatan desain dilakukan dengan memilih triplek yang kemudian dibuat lingkaran berdiameter 72 cm untuk bagian luar atau lingkaran yang besar, sedangkan bagian dalam atau lingkaran yang kecil berdiameter 42 cm. Lingkaran tersebut dipotong menggunakan gergaji yang kemudian dipasang pada kaki kayu.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi dari ahli gizi dan ahli media pembelajaran terkait desain produk. Ahli gizi menyatakan setuju bahwa aktivitas bermain game putar makanan bergizi (GEPUGI) dapat meningkatkan kesadaran makanan bergizi pada anak kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari. Hal ini dikarenakan dalam GEPUGI terdapat gambar yang menarik dan peserta didik dapat langsung mencoba makanan bergizi sehingga media ini telah terevaluasi dan layak digunakan; sesuai dengan karakteristik pemahaman makanan bergizi pada anak kelompok B karena makanan yang disajikan telah sesuai dengan “isi piringku”; sesuai dengan tahap perkembangan gizi anak kelompok B; aman dilakukan untuk anak usia dini; menyenangkan untuk anak usia dini; jenis makanan bergizi sudah terdapat dalam GEPUGI; serta anak-anak harus langsung mencoba makanan bergizi tersebut agar pemahaman mereka bersifat konkrit dan tidak abstrak. Sedangkan, evaluasi ahli media pembelajaran menyatakan setuju atas pernyataan bahwa aktivitas bermain game putar makanan bergizi (GEPUGI) cocok digunakan untuk anak usia dini karena belum banyak media pembelajaran berbasis game yang sejenis sehingga peserta didik akan merasa senang dan tertarik karena penggunaan media berbasis game interaktif baru; aman digunakan untuk anak usia dini jika bagian permukaan media halus; efektif digunakan untuk pengenalan makanan bergizi kepada anak usia dini; serta menyenangkan untuk dilakukan anak usia dini karena media yang interaktif dan menarik.

Dari hasil evaluasi para ahli di atas, maka dilakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Revisi GEPUGI Berdasarkan Ahli Gizi

Sebelum	Sesudah
Makanan bergizi dalam GEPUGI disusun secara acak	Makanan bergizi disesuaikan dengan isi piringku
Tidak memberikan kesempatan kepada	Memberikan kesempatan kepada anak

anak untuk mencoba makanan bergizi secara langsung	untuk mencoba makanan bergizi secara langsung
--	---

Tabel 3. Hasil Revisi GEPUGI Berdasarkan Ahli Gizi

Sebelum	Sesudah
Menggunakan papan triplek tanpa dilapisi atau dihaluskan	Melapisi papan triplek dengan kertas manila agar aman
Tidak ada warna	Memberikan warna pada GEPUGI dengan kertas yang bewarna
Belum menentukan aturan main	Memberikan aturan main

Media yang telah direvisi dilakukan uji coba kepada kelompok kecil di kelas B RA Ar-Roudloh Singosari terhadap produk awal pembelajaran pengenalan makanan bergizi melalui GEPUGI (Game Putar Makanan Bergizi). Dari observasi uji coba tersebut, didapatkan hasil observasi mengenai aspek kemudahan, keamanan, dan kesenangan anak usia dini dalam melakukan kegiatan pembelajaran pengenalan makanan bergizi melalui GEPUGI (Game Putar Makanan Bergizi). Pengisian data dilakukan melalui observasi oleh peneliti dan pengisian angket dilakukan oleh guru wali kelas B RA Ar-Roudloh Singosari. Berikut merupakan data uji coba kepada kelompok kecil sebanyak 6 anak terhadap aspek keamanan, kemudahan, dan kesenangan permainan GEPUGI.

Tabel 4. Data Aspek Penilaian dalam Uji Coba

N O	NAMA	ASPEK YANG DINILAI												TOTAL SKOR
		ASPEK 1 (Keamanan)				ASPEK 2 (Kemudahan)				ASPEK 3 (Kesenangan)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Faiz			✓				✓				✓		9
2	Geo			✓				✓					✓	10
3	Hafiz			✓			✓			✓				6
4	Kayla			✓		✓				✓				5
5	Naila			✓			✓					✓		8
6	Walid			✓		✓						✓		7
Jumlah		18				12				15				45
Presentase Keberhasilan		75%				50%				62,5%				

Dari data di atas, dapat dianalisis mengenai presentase dari aspek keamanan, kemudahan, dan kesenangan yang didasarkan pada pendapat dari Ridwan (2004) dalam penggunaan GEPUGI sebagai berikut:

Tabel 5. Keterangan

No	Aspek yang Dinilai	Presentase	Keterangan
1	Keamanan anak ketika memutar permainan GEPUGI	75%	Sangat Baik dan Dapat Digunakan
2	Kemudahan anak untuk memutar permainan GEPUGI	50%	Baik dan Diperbaiki
3	Kesenangan anak dalam memutar permainan GEPUGI	62,5%	Baik dan Diperbaiki

Berdasarkan data di atas, penggunaan GEPUGI perlu diperbaiki dalam aspek kemudahan dan kesenangan. Sedangkan, aspek keamanan juga perlu ditingkatkan kembali. Adapun hasil observasi melalui pengisian angket berupa saran oleh guru wali kelas B RA Ar-Roudloh Singosari adalah guru setuju bahwa permainan GEPUGI dapat menambah pengetahuan anak mengenai macam-macam makanan bergizi; guru setuju untuk pemakaian media GEPUGI sebagai sarana belajar dan bermain untuk anak; serta guru setuju bahwa gambar yang disajikan dalam GEPUGI sudah beragam. Berdasarkan hasil uji coba di atas, maka produk GEPUGI ini dilakukan revisi untuk meningkatkan aspek kemudahan dan kesenangan dalam penggunaannya. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah berupa memperbaiki indikator putar agar lebih mudah memutarnya dan memperbaiki kualitas gambar makanan bergizi serta menambahkan hiasan pada media agar lebih menarik sehingga menyenangkan untuk dimainkan.

Produk yang telah direvisi dilakukan uji coba pemakaian kembali kepada 35 anak kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari terkait aspek keamanan, kemudahan, dan kesenangan sebagai berikut:

Tabel 6. Data Aspek Penilaian dalam Uji Coba Pemakaian

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI												TOTAL SKOR
		ASPEK 1 (Keamanan)				ASPEK 2 (Kemudahan)				ASPEK 3 (Kesenangan)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Airin			✓				✓			✓		10	
2	Aisyah			✓			✓				✓		9	
3	Alena		✓				✓			✓			6	
4	Aqilla			✓			✓				✓		9	
5	Alif			✓				✓				✓	11	

6	Faizal		✓					✓				✓	10
7	Geo				✓			✓				✓	12
8	Kayla			✓				✓				✓	9
9	Ridho		✓					✓		✓			8
10	Mahira				✓			✓				✓	12
11	Havis				✓			✓			✓		11
12	Nayla				✓			✓				✓	11
13	Azka				✓			✓				✓	12
14	Rehan			✓				✓				✓	11
15	Marisa	✓				✓				✓			3
16	Fathan			✓			✓					✓	9
17	Haidar				✓			✓				✓	10
18	Walid				✓			✓				✓	10
19	Aisyah		✓					✓				✓	10
20	Alfan			✓				✓				✓	9
21	Alif			✓				✓				✓	10
22	Rahmad			✓				✓				✓	10
23	Ilham			✓				✓				✓	9
24	Prawira			✓				✓				✓	11
25	Verza		✓				✓					✓	7
26	Zea				✓			✓				✓	11
27	Nayra			✓				✓				✓	10
28	Akifa				✓			✓				✓	12
29	Andra			✓				✓				✓	9
30	Dilan		✓				✓					✓	7
31	Alim			✓				✓			✓		9
32	Gibran			✓				✓				✓	9
33	Alifa				✓			✓				✓	11
34	Elfaza			✓				✓				✓	9
35	Galang			✓				✓				✓	9
Presentase		76%				82%				80%			

Dari data di atas, dapat dianalisis mengenai presentase dari aspek keamanan, kemudahan, dan kesenangan yang didasarkan pada pendapat dari Ridwan (2004) dalam penggunaan GEPUGI sebagai berikut:

Tabel 7. Keterangan

No	Aspek yang Dinilai	Presentase	Keterangan
1	Keamanan anak ketika memutar permainan GEPUGI	76%	Sangat Baik dan Dapat Digunakan
2	Kemudahan anak untuk memutar permainan GEPUGI	82%	Sangat Baik dan Dapat Digunakan
3	Kesenangan anak dalam memutar permainan GEPUGI	80%	Sangat Baik dan Dapat Digunakan

Berdasarkan pada data uji coba pemakaian di atas, maka hal yang perlu direvisi adalah indikator pemutarnya dan memperhalus kaki bawah GEPUGI agar lebih aman digunakan. Selanjutnya, dilakukan perbandingan di kelompok B RA Al-Aminah dengan perolehan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Data Aspek Penilaian dalam Uji Coba Pemakaian

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI												TOTAL SKOR
		ASPEK 1 (Keamanan)				ASPEK 2 (Kemudahan)				ASPEK 3 (Kesenangan)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Adiba		✓					✓			✓			7
2	Adisty		✓				✓				✓			6
3	Azka			✓					✓			✓		10
4	Aisyah			✓					✓			✓		10
5	Fauzan				✓				✓				✓	12
6	Deandra				✓				✓				✓	12
7	Gina			✓					✓			✓		10
8	Joe		✓					✓					✓	9
9	Kenzi				✓				✓				✓	12
10	Abid				✓				✓				✓	12
11	Muhas				✓				✓				✓	12
12	Nauval				✓				✓				✓	12
13	Kuenzio				✓				✓				✓	12
14	Nafisa				✓				✓				✓	12
15	Nadia		✓					✓				✓		8
16	Tasya				✓				✓				✓	12

Jumlah	53	59	56	168
Presentase	83%	92%	88%	

Dari data di atas, dapat dianalisis mengenai presentase dari aspek keamanan, kemudahan, dan kesenangan yang didasarkan pada pendapat dari Ridwan (2004) dalam penggunaan GEPUGI sebagai berikut:

Tabel 9. Keterangan

No	Aspek yang Dinilai	Presentase	Keterangan
1	Keamanan anak ketika memutar permainan GEPUGI	83%	Sangat Baik dan Dapat Digunakan
2	Kemudahan anak untuk memutar permainan GEPUGI	92%	Sangat Baik dan Dapat Digunakan
3	Kesenangan anak dalam memutar permainan GEPUGI	88%	Sangat Baik dan Dapat Digunakan

C. Simpulan

GEPUGI (Game Putar Makan Bergizi) adalah hasil pengembangan media pembelajaran yang berbentuk dua lingkaran sempurna, kaki penyangga, dan ujung produk telah diperhalus sehingga aman digunakan. Menu di dalamnya berisi jenis karbohidrat pada lingkaran luar dan jenis lauk pauk hingga buah pada lingkaran dalam. Adanya menu karbohidrat ini didasarkan pada penelitian Aryulina, et al. (2006) yang menyatakan bahwa karbohidrat menjadi sumber energi, mengatur metabolisme, menjaga keseimbangan asam, dan membentuk struktur sel. Menurut Aryulina, et al. (2006), lauk pauk yang mengandung lemak dapat memelihara suhu tubuh, melindungi tubuh, rasa kenyang, mengangkut vitamin, sumber asam lemak esensial, dan menyusun membran sel. Lauk pauk yang mengandung protein menurut Sudjadi & Laila (2007) berguna untuk pertumbuhan dan memelihara jaringan tubuh. Sedangkan buah yang mengandung vitamin, mineral, dan air menurut Sudjadi & Laila (2007) berfungsi banyak bagi tubuh misalnya membentuk hormon, memelihara tulang dan gigi, pengatur suhu, dan sebagainya.

Produk ini telah diuji pada RA Ar-Roudloh Singosari untuk menunjang kemampuan kognitif mereka dalam mengenal makanan bergizi. Respon yang diberikan oleh peserta didik kelompok B RA Ar-Roudloh Singosari adalah mereka mudah memahami berbagai jenis makanan bergizi dan senang untuk belajar karena dilakukan dengan bermain. Selaras dengan penelitian Fadlillah (2017) bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan alamiah untuk bersenang-senang dan belajar. Selanjutnya, menurut penelitian dari Sulyandari et al. (2021) gizi memiliki peran

penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Asupan gizi pada anak harus disesuaikan dengan kebutuhan anak karena mereka memiliki aktivitas yang padat dan berguna untuk menunjang kemampuan kognitifnya. Selain itu, respon yang mereka tunjukkan ketika mencoba makanan bergizi adalah mereka tertarik untuk mencobanya karena makanan yang disajikan cukup beragam.



Gambar 2. Produk Akhir GEPUGI (Game Putar Makanan Bergizi)
(Sumber: Penulis)

Daftar Rujukan

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L. & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(2), 170 – 175. DOI: [10.29303/jpm.v16i2.2446](https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446)
- Aryulina, D., Muslim, C., Manaf, S., & Winarni, E. W. (2006). *Biologi* (C. E. Wijayanti (ed.)). Penerbit Erlangga.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. DOI: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. Diakses dari: [ejournal.iaiiig.ac.id ? index.php ? warna ? article ? download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Muchtadi, D. (2009). *Pengantar Ilmu Gizi*. Bandung: Alfabeta.
- Munasib, & Sa'dudin, I. (2019). Makanan Higienis dan Bergizi dalam Perspektif Agama Islam. *Jurnal Tawadhu*, 3(1), 708–717. DOI: <https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/TWD/article/view/142>
- Nurjanah, N. E. & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66 – 77.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1(1), 46–58. DOI: <http://dx.doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Ridwan (2004) *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjadi, B., & Laila, S. (2007). *Biologi: Sains dalam Kehidupan* (Zuneldi (ed.)). Jakarta: Yudhistira.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulyandari, A. K., Ummah, S., & Haniyah, S. (2021). Pengaruh Peaky Eater Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah. *Proceeding IConIGC: International Conference on Islamic and Global Civilization*, 54–62.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.