

Pengaruh Komik Makanan Sehat terhadap Pengetahuan Makanan Sehat pada Anak Usia Dini

Carissa Izza Shafa*, Ferry Darmawan, Arif Hakim

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*carissashafa8@gmail.com, ferry@unisba.ac.id, arifhakim.spsupi@gmail.com

Abstract. Healthy food is a major factor in the growth and development of early childhood, the nutrients in food affect the health and intelligence of children. Through the educational process provided in schools, children are able to form understanding and knowledge about healthy food. In Early Childhood Education learning activities cannot be separated from the use of learning media, one of which is the use of visual media. One of the visual communication media that is interesting for early childhood is comics. This comic media was developed into a book, namely Healthy Food Comics. The subjects in this study were 15 children aged 5-6 years. With a pre-experimental research design with an analytical design of "One-Group Pretest-Posttest Design". This study aims to determine the effect of using Healthy Food Comics media on the knowledge of children aged 5-6 years. The results showed that the average pre-test score was 6.67 and the post-test average increased to 11.6 with a very well developed score category, while the Wilcoxon difference test results obtained a sig. (2tailed) of $0.001 <$ from a probability value of 0.025 which shows significant results, that the alternative hypothesis (H_a) is accepted. In line with the results of recalling through interviews conducted on each child, they showed a good understanding of healthy food knowledge that had been conveyed through the Healthy Food Comics media.

Keywords: *Comic Media, Learning Media, Early Childhood Knowledge, Healthy Food.*

Abstrak. Makanan sehat menjadi faktor utama dalam tumbuh kembang anak usia dini, zat gizi dalam makanan berpengaruh pada kesehatan dan kecerdasan anak. Melalui proses pendidikan yang diberikan di sekolah mampu membentuk pemahaman dan pengetahuan anak untuk mengenal makanan sehat. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran, salah satunya yaitu penggunaan media visual. Salah satu media komunikasi visual yang menarik bagi anak usia dini yaitu komik. Media komik ini dikembangkan menjadi sebuah buku yaitu Komik Makanan Sehat. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 15 orang. Dengan desain penelitian pra-eksperimental design dengan rancangan analisis "One-Group Pretest-Posttest Design". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Komik Makanan Sehat terhadap pengetahuan anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 6,67 dan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi sebesar 11,6 dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), sedangkan hasil uji beda Wilcoxon diperoleh nilai sig. (2tailed) sebesar $0,001 <$ dari nilai probabilitas 0,025 yang menunjukkan hasil signifikan, bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima. Sejalan dengan hasil recalling melalui wawancara yang dilakukan pada setiap anak menunjukkan pemahaman yang baik mengenai pengetahuan makanan sehat yang telah disampaikan melalui media Komik Makanan Sehat.

Kata Kunci: *Media Komik, Media Pembelajaran, Pengetahuan Anak Usia Dini, Makanan Sehat.*

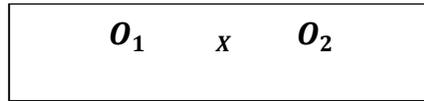
A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018, kondisi status gizi anak Indonesia dengan berat badan kurang sebesar 17,7%, status gizi sangat kurus sebesar 3,5%, status gizi kurus sebesar 6,7% dan 8,0% dengan status gizi gemuk, sedangkan prevalensi anak dengan status gizi kurang di pulau jawa sebesar 16,2%, hal ini menunjukkan bahwa terdapat 30,8% balita yang menderita kekurangan gizi sehingga tidak tumbuh sempurna atau disebut dengan stunting (Kebudayaan et al., 2020; Kementerian Kesehatan RI, 2019). Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi permasalahan gizi yang terjadi di Indonesia, salah satunya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Novela & Kartika, 2019) tentang faktor-faktor status gizi kurang pada anak prasekolah di wilayah kerja puskesmas guguk panjang Kota Bukittinggi, hasil penelitian ini menunjukkan terdapat anak prasekolah yang memiliki status gizi kurang sebanyak 43.5% yang disebabkan karena kurangnya informasi dan pemahaman ibu tentang gizi pada anak sehingga anak mengalami gizi kurang, hal ini berpengaruh pada pola makan anak yang ditunjukkan dengan seringnya anak jajan sembarangan. Pengetahuan akan makanan sehat merupakan salah satu hal utama agar anak mampu memilih makanan yang sehat dengan baik, serta mampu mengetahui jenis-jenis makanan sehat, dengan itu anak mampu memiliki pola makan yang baik, sejalan dengan yang dikemukakan oleh ahli gizi (Santoso & Ranti, 2004) menyatakan bahwa tumbuh kembang anak yang optimal dan sehat dapat dicapai melalui proses pendidikan, pembiasaan dan penyediaan nutrisi yang tepat, proses pendidikan berperan penting dalam kehidupan anak, hal ini akan membantu anak untuk memberikan berbagai pengetahuan, pemahaman sehingga mampu mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa anak prasekolah dalam kebiasaan mengkonsumsi makanan yang sehat serta mengandung gizi seimbang masih membutuhkan dukungan dan peran serta dari orang dewasa khususnya pendidik sebagai fasilitator disekolah, melalui pemberian rangsangan dan stimulus mampu meningkatkan keenam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya yaitu pada aspek pengetahuan anak. Pemberian stimulus dalam rangka meningkatkan pengetahuan anak mampu diterapkan di sekolah melalui kegiatan bermain, atau belajar sambil bermain, dengan memanfaatkan media-media pembelajaran yang mampu membantu anak untuk lebih memahami apa yang disampaikan oleh pendidik salah satunya yaitu penggunaan media komunikasi visual komik, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Indriasih et al., 2020) media komik sebagai media visual dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik, mampu meningkatkan motivasi serta mampu menyajikan materi pembelajaran lebih konkret sehingga lebih mudah menyerap dan diingat oleh anak, hal ini sejalan dengan teori the cone of experience oleh Edgar Dale bahwa pada tahap ini proses pembelajaran terbaik bagi anak yaitu dengan penggunaan benda-benda, sebab pada tahap ini anak berfikir berdasarkan pada pengalaman benda-benda konkret (Guslinda & Dr. Rita Kurnia, 2018). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kurangnya peran pendidik dalam memberikan sebuah edukasi terkait pengetahuan akan memilih jajanan yang sehat, Pendidik menganggap hal ini bukanlah masalah serius, hal ini dikarenakan penyampaian pendidik ketika mengingatkan anak untuk selalu mengkonsumsi makanan sehat hanya dengan ceramah, tanpa adanya kegiatan pembelajaran khusus menggunakan media/sumber belajar yang inovatif. Hal ini menyebabkan minimnya pengetahuan anak terkait makanan sehat, sehingga banyaknya anak yang jajan sembarangan disekolah serta ditunjukkan dari bekal makanan yang dibawa oleh anak ke sekolah.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti melihat adanya potensi untuk memberikan sebuah edukasi melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mampu menarik motivasi anak dalam belajar. Penggunaan media komik sebagai media visual dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami makna pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, mampu memperkuat ingatan anak melalui gambar-gambar yang dilihatnya, melalui media komik ini pendidik mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang makanan sehat dan fungsinya yang dapat mempengaruhi anak untuk dapat memilih dan memilih antara makanan yang sehat dengan yang tidak sehat, sehingga anak mampu memiliki pola makan yang baik.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif Pre Eksperimen adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah “One Group Pretest Posttest Design”. Rancangan penelitian ini dipilih karena desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok kelas eksperimen berpasangan. Berikut merupakan bentuk pola penelitian Pre Eksperimen yang dapat dilihat pada Gambar 1 (Sugiyono, 2020).



Gambar 1. Pola Penelitian “One Group Pre-test Post-test Desain”.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Mawar Kota Bandung dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang anak, teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik non-probability sampling berupa sampling jenuh, hal ini dikarenakan hanya terdiri dari satu kelas dan jumlah siswa dengan rentang usia 5-6 tahun di PAUD Mawar hanya berjumlah 15 siswa. Berdasarkan hal itu maka sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah populasi (Sugiyono, 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan metode wawancara dan tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan khusus, sehingga nantinya dapat diukur apakah penggunaan media “Komik Makanan Sehat” ini memiliki hasil nilai yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun.

Selanjutnya instrument tes hasil belajar disusun oleh peneliti berdasarkan kompetensi dasar (KD. 3.4 dan KD. 3.6) pada Permendikbud No. 146 Tahun 2014 terkait kompetensi dasar aspek pengetahuan anak serta berdasarkan pada pedoman gizi seimbang yang dikeluarkan oleh P2PTM Kementerian Kesehatan RI tahun 2014, kemudian peneliti menguraikannya menjadi pertanyaan penelitian. Selanjutnya instrumen yang akan digunakan dilakukan uji validitas dan reabilitasnya dengan cara menguji cobakan instrument tersebut kepada sejumlah 15 anak dengan rentang usia 5-6 tahun di sekolah yang berbeda dengan sekolah yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

Adapun kesimpulan yang didapatkan berdasarkan pengambilan keputusan validitas butir soal berdasarkan pada nilai r_{hitung} yang didapatkan kemudian dipadankan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal yang diujikan bersifat “Valid”. Pada hasil uji coba instrument diperoleh nilai $r_{tabel} = 0.514$, hasil uji validitas dapat ditilik pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

| | | |
|------------------|---|----|
| Soal Valid | 1, 3, 4, 7, 9, 11, 14, 15 17, 18, 20, 21 | 12 |
| Soal Tidak Valid | 2, 5, 6, 8, 10, 12, 13, 16, 19, 22 | 10 |
| Jumlah | | 22 |

Sedangkan hasil hitung uji reabilitas sebanyak 12 buah item instrumen dengan nilai Cronbachs’s Alpha sebesar 0.880, maka dapat dinyatakan bahwa butir soal pada instrument yang telah diuji cobakan bersifat reliabel atau konsisten, adapun hasil hitung dapat ditilik pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Reabilitas Instrumen Penelitian

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .880 | 12 |

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media “Komik Makanan Sehat” terhadap pengetahuan terkait makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun yang dapat dilihat berdasarkan hasil belajar anak. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai hasil belajar melalui tes pengetahuan awal yang dilaksanakan pada seluruh jumlah sampel penelitian sebanyak 15 orang. Tes pengetahuan awal (*pre-test*) terhadap sejumlah sampel penelitian dilakukan secara privat yaitu satu demi satu sampel penelitian melakukan tes seorang diri dengan didampingi peneliti untuk diberikan pertanyaan secara lisan dan diberikan petunjuk dalam menjawab pertanyaan tersebut, Tabel 3 menjelaskan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan melalui media “Komik Makanan Sehat. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 6,67, dengan persentase 67% memiliki pengetahuan makanan sehat pada kategori mulai berkembang, dan terdapat 7 anak yang memiliki pengetahuan makanan sehat pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 58%.

Tabel 3. Hasil Pretest Pengetahuan Makanan Sehat Anak

| No. Responden | Hasil Belajar | |
|---------------|---------------|----------|
| | Skor | Kategori |
| 1 | 8 | BSH |
| 2 | 7 | BSH |
| 3 | 6 | MB |
| 4 | 6 | MB |
| 6 | 7 | BSH |
| 7 | 6 | MB |
| 8 | 6 | MB |
| 9 | 8 | BSH |
| 10 | 6 | MB |
| 11 | 6 | MB |
| 12 | 8 | BSH |
| 13 | 7 | BSH |
| 14 | 6 | MB |
| 15 | 6 | MB |

Setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Komik, selanjutnya sejumlah sampel penelitian melakukan kembali tes pengetahuan akhir (*post-test*), data tersebut digunakan sebagai pembandingan setelah diberikannya perlakuan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media “Komik Makanan Sehat”. Berikut merupakan hasil nilai *posttest* yang dapat ditilik pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Nilai *Posttest*

| No. Responden | Hasil Belajar | |
|---------------|---------------|----------|
| | Skor | Kategori |
| 1 | 12 | BSB |
| 2 | 11 | BSB |
| 3 | 12 | BSB |

| | | |
|----|----|-----|
| 4 | 12 | BSB |
| 5 | 12 | BSB |
| 6 | 12 | BSB |
| 7 | 10 | BSH |
| 8 | 12 | BSB |
| 9 | 12 | BSB |
| 10 | 10 | BSH |
| 11 | 12 | BSB |
| 12 | 12 | BSB |
| 13 | 12 | BSB |
| 14 | 12 | BSB |
| 15 | 11 | BSB |

Hasil *post-test* diperoleh skor tertinggi adalah 12 dan skor terendah 10 dengan nilai rata-rata 96,6. Adapun anak yang memiliki pengetahuan makanan sehat berkebang sesuai harapan berjumlah 2 orang, serta yang memiliki pengetahuan makanan sehat berkembang sangat baik sejumlah 13 orang. Selanjutnya nilai hasil belajar anak dilakukan perbandingan antara nilai hasil *pre-test* dan nilai hasil *post-test* untuk diketahui hasil signifikan peningkatan pengetahuan anak tentang makanan sehat

Berdasarkan hasil uji beda berpasangan Wilcoxon hasil data output SPSS di diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0.001, maka dapat dinyatakan bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.025$ dari nilai probabilitas, hal ni menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* pada sejumlah sampel penelitian. Maka berdasarkan hasil uji beda Wilcoxon H_0 (hipotesis nol) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar tentang makanan sehat pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Mawar setelah belajar menggunakan media “Komik Makanan Sehat” ditolak, sehingga hipotesis alternative (H_a) yang menyatakan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar tentang makanan sehat pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Mawar setelah belajar menggunakan media “Komik Makanan Sehat” diterima. Selain itu berdasarkan hasil recalling dengan wawancara yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa anak-anak mampu menjawab setiap pertanyaan wawancara sesuai dengan materi yang ada di dalam media komik tersebut.

Berdasarkan tampilan visual/gambar pada media “Komik Makanan Sehat” mampu meningkatkan konsentrasi/ perhatian anak sehingga membuat anak melakukan pengamatan sederhana terhadap tampilan gambar yang terdapat di dalam komik. Tampilan gambar yang disusun dengan gambar-gambar menarik dengan perpaduan warna-warni dengan warna utama biru dan kuning, dengan alur cerita yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak berdasarkan buku pedoman gizi seimbang (PGS) dan buku AUD sehat itu keren yang dikeluarkan oleh Kemendikbud, yang dikemas dengan balon-balon teks yang menjelaskan alur cerita di dalamnya, media ini menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata (konkret) bagi anak, hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Akcanca, 2021) bahwa komik sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan adanya gambar-gambar berwarna, teks singkat yang disusun dengan balon-balon teks yang menarik ini mampu meningkatkan perhatian, ingatan dan motivasi anak dalam proses pembelajaran. dengan desain warna-warna cerah dan menarik mampu meningkatkan antusias dan perhatian anak.



Gambar 2. Tampilan Depan Komik Makanan Sehat

Hal ini ditunjukkan berdasarkan observasi sederhana yang peneliti lakukan ketika proses pembelajaran menggunakan media komik dilaksanakan, yang dapat ditilik pada Gambar 2. Anak-anak mengamati dan mendengarkan dengan baik ketika peneliti bercerita menggunakan media tersebut, selain itu ditunjukkan dengan sikap anak yang sangat gembira ketika satu per satu halaman pada media komik tersebut di buka sambil berbicara “Woah!..open please”.



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Komik Makanan Sehat

Dalam dunia psikologis menyebutkan bahwa pengaruh warna mampu merangsang kemampuan anak untuk berkonsentrasi dalam memusatkan perhatian mereka, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh bahwa penggunaan media komik pada kegiatan pembelajaran jauh lebih baik dalam meningkatkan perhatian anak dan lebih menyenangkan dari pada penggunaan media buku teks karena pesan atau informasi didapatkan oleh anak melalui gambar-gambar visual (Syarah et al., 2018; Wasliyah, 2018) (Wasliyah, 2018).



Gambar 4. Tampilan Visual Komik Makanan Sehat

Selain itu berdasarkan tampilan gambar berwarna-warni dengan desain teks sederhana dalam media komik tersebut mampu memudahkan siswa untuk memahami isi dari media komik tersebut. Berdasarkan tampilan visual gambar yang terdapat pada komik tersebut, mampu memberikan stimulus pada ingatan anak, hal ini sejalan dengan dunia psikologis yang

menyebutkan bahwa penggunaan warna-warna menarik dalam sebuah media pembelajaran visual juga berperan dalam merangsang perkembangan otak anak, hal ini dikarenakan warna-warna yang dilihat nya mampu memudahkannya dalam menstimulasi ingatan nya. Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Setyawati *et al.*, 2019) menyatakan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran komunikasi visual mampu memberikan pengaruh terhadap tingkat pengetahuan dan ingatan anak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Wright & Sherman dalam (Mahendra *et al.*, 2021) bahwa komik sangat fleksibel untuk kebutuhan pengetahuan siswa, komik mampu mengintegrasikan proses kognitif dengan domain psikomotor karena integrasi modalitas pembelajaran dikemas secara visual maupun auditori. Melalui penggunaan media komik tersebut anak-anak mampu dengan mudah menangkap informasi yang disampaikan berdasarkan tampilan gambar-gambar dan alur cerita sederhana yang disusun pada media “Komik Makanan Sehat”, anak termotivasi untuk belajar sehingga mereka mampu mengetahui akan jenis-jenis makanan sehat dan jajanan yang sehat. Berbagai penelitian sejenis tentang pengaruh penggunaan media visual komik mampu meningkatkan hasil belajar siswa, seluruhnya menunjukkan hasil yang signifikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa (Kustantina *et al.*, 2022; Mujawal *et al.*, 2018; Nugroho, 2018).

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, media pembelajaran merupakan salah satu hal utama dalam menunjang proses pembelajaran sebagai perantara antara pendidik dengan siswa dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran, hal ini dikarenakan anak usia dini belum mampu berpikir secara abstrak melainkan berpikir konkret, hal ini sejalan dengan teori the cone of experiences yang dikemukakan oleh Edgar Dale bahwa informasi atau materi pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman langsung melalui penggunaan benda-benda yang konkret. Sejalan yang dikemukakan oleh (Jahja, 2013; Khadijah, 2016) perkembangan kognitif anak berkembang melalui proses penerimaan pengetahuan secara aktif yang mengkonstruksi pengetahuannya, melalui penanaman pengetahuan makanan sehat yang dikemas dalam media visual cetak “Komik Makanan Sehat” mampu membantu anak untuk memperoleh informasi yang konkret sehingga mampu mempengaruhi pengetahuan dan perilakunya dalam memilih makanan yang sehat, dengan itu penggunaan media “Komik Makanan Sehat” dalam kegiatan pembelajaran ini mampu dengan efektif dalam menyeragamkan informasi dan materi terkait enam aspek utama makanan sehat yang terdiri dari; macam-macam makanan pokok, lauk-pauk, sayur-mayur, buah-buahan, jenis-jenis jajanan yang sehat dan ciri-ciri jajanan yang harus dihindari untuk dikonsumsi. Maka hal ini dapat dikaitkan dengan salah satu kompetensi dasar pada aspek pengetahuan yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 146 Tahun 2014 pada kompetensi dasar (3.4) yaitu mengetahui cara hidup sehat, kompetensi dasar ini anak belajar mengetahui cara hidup sehat melalui pembiasaan dalam memilih makanan dan jajanan yang baik dan sehat untuk tubuh, sedangkan pada kompetensi dasar (3.6) yaitu mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukura, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya), anak belajar melalui macam-macam makanan yang sehat seperti; makanan pokok, buah-buahan, sayur-sayuran, lauk pauk dan minuman yang sehat untuk tubuh serta macam-macam jajanan yang sehat dan yang tidak sehat. pemahaman anak terkait pengetahuan akan makanan sehat dapat dikategorikan berkembang sangat baik setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media “Komik Makanan Sehat” hal ini pun menunjukkan bahwa kompetensi dasar (KD) merupakan standar pencapaian perkembangan anak

D. Kesimpulan

Penanaman pengetahuan akan makanan sehat pada anak usia dini dapat diterapkan melalui proses pendidikan. Salah satunya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan salah satunya yaitu penggunaan media visual “Komik Makanan Sehat”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan media “Komik Makanan Sehat” dalam meningkatkan pengetahuan makanan sehat pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mawar menunjukkan hasil yang signifikan, yang ditunjukkan dengan skor rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan khusus menggunakan media “Komik Makanan Sehat” perlakuan meningkat menjadi sebesar 11,6 dengan hasil uji beda Wilcoxon diperoleh

nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,001 bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar tentang makanan sehat pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Mawar setelah belajar menggunakan media “Komik Makanan Sehat”. melalui penggunaan media komik tersebut mampu menyeragamkan informasi dan materi terkait enam aspek utama makanan sehat yang terdiri dari; macam-macam makanan pokok, lauk-pauk, sayur-mayur, buah-buahan, jenis-jenis jajanan yang sehat dan ciri-ciri jajanan yang sehat.

Daftar Pustaka

- [1] Akcanca, N. (2021). The Opinions of Prospective Teachers on the Design and Use of Digital Educational Comics as a Technological Teaching Material in Science Education. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 13(3), 2268–2288.
- [2] Guslinda, M. P., & Dr. Rita Kurnia, M. E. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. CV. Jakad Publishing.
- [3] Kebudayaan, K. P. dan, Dini, D. P. A. U., Dasar, D. J. P., & Menengah, D. P. (2020). *Anak Usia Dini Sehat Itu Keren*.
- [4] Kementerian Kesehatan RI. (2019). Laporan Provinsi Jawa Barat, Riskesdas 2018. In Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- [5] Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usq=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- [6] Kustantina, V. A., Marhaeni, N. H., Mercu, U., Yogyakarta, B., & Km, J. W. (2022). SISWA PADA MATERI PHYTAGORAS Kalipucang didapatkan bahwa rata-rata nilai matematika 4 kelas hanya sebesar 61 , 46 pada didik cenderung pasif , cepat merasa bosan , dan hanya mencatat materi yang disampaikan. 6(1), 1–17.
- [7] Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279–284. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>
- [8] Mujawal, W. A., Bani, A., & Nani, K. La. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi SPLDV. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1–14.
- [9] Novela, V., & Kartika, L. (2019). Faktor-Faktor Status Gizi Kurang Pada Anak Usia Prasekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Guguk Panjang Kota Bukittinggi. *Jurnal Endurance*, 4(2), 359. <https://doi.org/10.22216/jen.v4i2.4021>
- [10] Santoso, S., & Ranti, A. L. (2004). *Kesehatan dan Gizi: Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Rineka Cipta.
- [11] Setyawati, N. S., Sulastri, S., & Purwati, D. E. (2019). Poltekkes Kemenkes Yogyakarta Poltekkes Kemenkes Yogyakarta THE INFLUENCE OF COMIC MEDIA TOWARDS THE LEVEL OF KNOWLEDHE OF BRUSHING TEETH IN ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN.
- [12] Sugiyono, P. D. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- [13] Syarah, E. S., LYetti, E., & Fridani, L. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK ELEKTRONIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSERVASI KELAUTAN ANAK USIA DINI. 12(November), 311–320.
- [14] Wasliyah, S. (2018). Komik Bencana Meningkatkan Sikap Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Sekolah Dasar Negeri Bulakan Kecamatan Gunung Kencana Banten Selatan Tahun 2017. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 5(1), 30–39. <https://doi.org/10.36743/medikes.v5i1.39>
- [15] Apriana, Amanda Nur, Rahmiwati, Nan. (2021). *Proses Pembentukan Karakter Disiplin*

Tanggung Jawab dan Kemandirian melalui Program Pembiasaan dan Keteladanan di TK A Kota Cimahi. Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD, 1(1), 26-29.