



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 13088-13101

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code* Untuk Meningkatkan Minat Makan Sayuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Sry Khayrani Br Sinaga^{1✉}, Zulkifli N², Defni Satria³

Pendidikan Guru PG PAUD Universitas Riau

Email: Sry.khairany4221@student.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil belajar melalui penerapan menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : analisis (*Analysis*), perancangan produk (*Design*), pengembangan produk (*Development*), implementasi produk (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mellenda. Teknik pengumpulan data dengan observasi, menyebar angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi media video animasi sayuran berbasis *QR Code* dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Pada penelitian diperoleh validasi ahli materi sebesar 81,82% "sangat layak", validasi media sebesar 89,62% "sangat layak", validasi pendidik diperoleh hasil persentase sebesar 90,00% "sangat layak". Dari hasil penelitian disimpulkan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* yaitu skor rata-rata minat makan sayuran sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 35,31% dan pada *posttest* 82,19%. Berdasarkan pengujian N-Gain penelitian diperoleh skor sebesar 72,46%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi sayuran berbasis *QR Code* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini; Media Video Animasi Sayuran Berbasis QR Code; Minat Makan Sayuran*

Abstract

This research aims to describe the learning process and outcomes through the application of using QR Code-based animated vegetable video media to increase interest in eating vegetables in children aged 5-6 years. The type of research used is research and development. By using the ADDIE development procedure which has 5 stages, namely: analysis, product design, product development, product implementation and evaluation which was developed by reiser and mellenda. Data collection techniques using observation, distributing questionnaires, and documentation. The instrument used was a questionnaire to validate QR Code-based animated vegetable video media from media experts, material experts and educational experts. The data analysis technique used is a quantitative descriptive analysis technique using experimental methods. In the research, material expert validation was obtained at 81.82% "very appropriate", media validation was 89.62% "very appropriate", educator validation obtained a percentage result of 90.00% "very appropriate". From the research results, it was concluded that the QR Code-based animated vegetable video media had an average score of interest in eating vegetables before treatment (pretest) of 35.31% and at posttest 82.19%. Based on the research N-Gain test, a score of 72.46% was obtained. From the research results, it can be concluded that QR Code-based animated vegetable video media is suitable for use as a learning medium in increasing interest in eating vegetables in children aged 5-6 years.

Keywords: Early Childhood; QR Code Based Vegetable Animation Video Media; Interest in Eating Vegetables

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam proses perkembangan sangat pesat baik dari perkembangan fisik maupun psikis, usia anak usia dini dimulai dari usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut juga berlangsung periode emas atau yang lebih dikenal *the golden ages* (Suyadi, 2010). Pada usia ini anak sudah siap terlibat dalam beragam aktivitas untuk mengetahui dan memahami lingkungannya.

Untuk mendukung proses stimulasi perkembangan anak dibutuhkan asupan gizi yang sesuai. Asupan makanan yang tidak sesuai dengan kebutuhan gizi anak dapat menimbulkan masalah gizi yang nantinya akan berdampak pada rentannya tubuh terhadap penyakit dan hal ini sering terjadi di daerah atau negara berkembang.

Data WHO menunjukkan bahwa kasus anak usia prasekolah *underweight* di dunia sebesar 15,7% dan anak usia prasekolah *overweight* sebanyak 6,6% (WHO, 2013). Menurut Balitbang Kemenkes (2013) Secara nasional prevalensi berat-kurang pada tahun 2013 adalah 19,6%, terdiri dari 5,7% gizi buruk dan 13,9% gizi kurang. Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Tahun 2013 menyatakan bahwa tingkat konsumsi sayur pada anak prasekolah di Indonesia 35 kilogram per kapita per tahun. Angka itu jauh lebih rendah dengan angka konsumsi sayuran yang dianjurkan 75 kilogram per kapita per tahun

(Khalimatus Sa'diya, 2016).

Berdasarkan hasil Susenas 2014 (Dalam Ronasari Mahaji Putri & Maemunah, 2020) didapatkan 83,64% anak usia sekolah di Indonesia kurang mengkonsumsi sayur. Kesulitan makan dialami sekitar 60% anak usia pra sekolah dan pada usia anak-anak sering mengalami fase sulit makan (terutama susah makan sayur). Pembiasaan makan sayur kepada anak harus diajarkan sejak dini, sayuran memiliki banyak manfaat dan khasiat yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Aulia (2014) Sangat penting memberikan pengetahuan secara dini kepada anak tentang manfaat konsumsi sayur bagi tubuh agar anak bersedia mengkonsumsi sayur tanpa paksaan dari orangtuanya.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan peneliti di KB TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru peneliti melihat: 1) sebagian anak masih kurang minat mengkonsumsi sayuran dikarenakan anak tidak mengetahui manfaat dan khasiat dari mengkonsumsi sayuran, 2) lebih sebagian anak tidak tertarik mengkonsumsi sayuran dikarenakan olahan sajian sayuran yang disajikan kurang menarik bagi anak, 3) lebih sebagian anak kurang minat mengkonsumsi sayuran dikarenakan persepsi rasa dan bentuk yang kurang menarik bagi anak usia dini.

Dari gambaran permasalahan di atas, peneliti melihat bahwasanya perlu media pembelajaran yang menstimulasi anak untuk meningkatkan minat makan sayuran terutama pada anak usia 5-6 tahun, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Sayuran Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Minat Makan Sayuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dalam (Sugiyono, 2016) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian, penelitian R&D adalah jenis penelitian yang berorientasi dengan menggunakan metode eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk penelitian pengembangan, hal ini dikarenakan hasil dari penelitian ini adalah berupa produk pembelajaran yaitu "Pengembangan Media Video Animasi Sayuran Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Minat Makan Sayuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Yang sudah melalui tahapan validasi oleh para ahli dibidangnya dan dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini di ambil dari model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), perancangan produk (*Design*), pengembangan produk (*Development*), implementasi produk (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) yang dikembangkan oleh reiser dan mellenda. Dari kelima model pembelajaran tersebut, maka diuraikan satu persatu sesuai dengan tahapan-tahapan, yaitu : (1) analisis (*Analysis*) pada tahapan ini yang dilakukan di KB TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (a) Analisis kerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran atau kegiatan yang digunakan di sekolah selama ini, (b) Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh anak usia dini untuk meningkatkan minat makan sayuran anak usia dini. (2) perancangan produk (*Design*), pada tahap ini merupakan tahapan tidak lanjut dari tahap analisis, tahapan ini peneliti melakukan desain, yaitu : (a) Pemilihan software atau perangkat lunak, (b) merancang *storyboard* video animasi sayuran berbasis *QR Code*, (c) merancang maket sayuran dan *Quick Respon Code* (QR Code). (3) pengembangan produk (*Development*), terdapat dua tujuan penting yaitu : (a) proses pengembangan media pembelajaran, dan (b) validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, dan tenaga pendidik bersertifikasi . tahapan pengembangan ini merupakan kegiatan merealisasikan dari rancangan desain ke dalam bentuk nyata suatu produk media pembelajaran. Tahapan ini divalidasi oleh dosen PG PAUD sebagai ahli media dan ahli materi untuk melihat produk yang dikembangkan apakah sudah layak dari berbagai sisi. Menggunakan Instrumen yang terdiri, instrumen kelayakan media, instrumen kelayakan materi, dan instrumen kelayakan oleh ahli pendidik (4) implementasi produk (*Implementation*), tahapan implementasi ini media video animasi sayuran berbasis *QR Code* akan dicoba langsung ketika proses pembelajaran untuk mengetahui keefektifan penggunaan media yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan kepada 20 anak usia dini kelas B di KB TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. untuk uji lapangan terbatas menggunakan lembar observasi. teknik analisis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. (5) evaluasi (*Evaluation*), tahapan ini mengevaluasi proses implementasi dan merevisi sesuai saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan tenaga pendidik bersertifikasi.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di KB TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu terhitung dilaksanakan dari september sampai november 2023.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan ini berupa lembar observasi, angket, dan dokumentasi yang mana lembar observasi digunakan untuk anak dan ditujukan untuk mengetahui fakta yang terjadi dilapangan. Angket digunakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidik ditujukan untuk mengetahui validasi Media Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code*. Dokumentasi ditujukan untuk mendapatkan bukti-bukti pada penelitian dan data yang relevan dengan penelitian.

Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam pengembangan Media Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code* ini yaitu 20 orang anak usia 5-6 tahun di KB TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data deskriptif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli materi, ahli media dan ahli pendidik. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang Media Video Animasi Sayuran Berbasis QR Code Data yang diperoleh melalui instrument penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Angket tanggapan berisi pernyataan dengan jawaban semil terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari penelitian, petunjuk pengisian, dan item pernyataan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah media pembelajaran yang bernama Media Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media ini bermula dari masalah yang muncul dilapangan dengan melakukan observasi dan pengamatan. Maka dari itu untuk

menghasilkan produk yang bagus diperlukan pemikiran dan diskusi serta penelitian yang kuat.

Produk yang peneliti kembangkan adalah sebuah Media Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code*. Media ini dirancang khusus untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun. Setelah media pembelajaran ini telah selesai di produksi, selanjutnya peneliti melakukan validasi produk oleh seorang ahli yang akan menilai produk yang disebut sebagai validator. Pada tahap ini terdapat tujuh orang validator, yaitu validator ahli media dan ahli materi yang berasal dari dosen prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau dan 5 ahli pendidik yang berasal dari guru sekolah TK yang telah bersertifikasi.

Validasi ahli materi dan media

Dari hasil penelitian oleh ahli materi dan ahli media di validasi oleh Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi sebagai validator 1 dan Prof. Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed sebagai validator 2 yang akan menilai lembar validasi materi yang masing-masing memiliki indikator penilaian. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil validasi penilaian materi dan media

No	Validator	Mean	%	Kategori
1	Materi	36	81,82%	Sangat layak
2	media	40	90,91%	Sangat layak

Berdasarkan table 1 hasil validasi ahli materi dan media Media Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code*. Diketahui bahwa Media Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code* sangat layak untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun, disebabkan hasil validasi diperoleh skor validasi materi 72 atau 81,82%, dan skor validasi media 113 atau 89,68% selanjutnya, diketahui validasi dengan perolehan skor 113 atau 89,68% dengan kategori sangat layak dan validasi dengan perolehan nilai terendah yaitu materi 72 atau 81,82%, dengan kategori dengan sangat layak. Namun, perbedaan skor tertinggi dengan terendah ini tidak terlalu signifikan karena masih dengan kategori yang sama.

Validasi pendidik

Lembar validasi diisi oleh 5 guru yang sudah memiliki sertifikasi pendidik yaitu Ibu Delfi Nengsih S.Pd, Ibu Fitri Hayati S.Pd AUD, ibu Wan Suhayla S.Pd, Siska Lestari S.Pd dan ibu

Dennyta S.Pd. hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil validasi penilaian oleh ali pendidik

No	Validator	Mean	%	Kategori
1	Validator pendidik (5 orang)	45	90,00%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi media video animasi sayuran berbasis *QR Code* oleh pendidik diketahui bahwa media video animasi sayuran berbasis *QR Code* sangat layak untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun, dikarenakan hasil validasi oleh pendidik diperoleh skor 90 atau 90,00%. Selanjutnya, diketahui indikator dengan perolehan tertinggi yaitu Informasi yang disampaikan pada video animasi sayuran sudah jelas dengan perolehan skor 20 atau 100,00% dengan kategori sangat layak dan indikator dengan perolehan nilai terendah yaitu Daya tarik pada media video animasi sayuran pemilihan warna maket dan video animasi sudah tepat, Kemudahan dalam penggunaan media video animasi sayuran berbasis *QR Code*. dengan perolehan skor 17 atau 85,00% dengan kategori sangat layak.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk melihat efektifitas media video animasi sayuran berbasis *QR Code* terhadap peningkatan minat makan sayuran anak usia 5-6 tahun. Uji coba produk menggunakan metode eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Uji coba produk dilakukan kepada 20 anak usia dini kelas B di KB TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. Penelitian ini meneraokan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* sebanyak 4 kali terhadap anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan penelitian pada pretest beriku ini hasil penelitian:

Tabel 3. Deskripsi hasil penelitian

Variabel	Skor Yang Diperoleh (Empirik)				
	Xmin	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	4	4.00	7.00	5.65	1.03
Posttest	4	11.00	15.00	13.15	1.08

Berikut ini skor indikator pretest meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia

Tabel 4. Skor indikator *pretest*

No	Indikator	Mean	%	Kategori
1	Anak senang ketika disajikan olahan sayuran pada menu makanan dikarenakan mengetahui manfaat nya.	3,88	38,75%	MB
2	Anak antusias untuk mengkonsumsi sayuran dikarenakan sajian olahan sayuran yang menarik	3,75	37,50%	MB
3	Anak lebih memilih mengkonsumsi sayuran diantara menu makanan yang disajikan.	3,13	31,25%	MB
4	Anak terlibat dalam proses penyajian sayuran yang akan dikonsumsinya	3,38	33,75%	MB
	Rata-Rata	14,13		
	Persentase		35,31%	
	Kategori			MB

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata skor anak pada pretest yaitu 14,13 atau 35,31% dari yang diharapkan dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Indikator dengan perolehan tertinggi yaitu Anak senang ketika disajikan olahan sayuran pada menu makanan dikarenakan mengetahui manfaat nya, dengan skor 31 atau 38,75% akan tetapi masih dalam kategori mulai berkembang (MB). Melihat hal tersebut maka penting dilakukan treatment menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* agar dapat meningkatkan minat makan sayuran pada anak. Setelah dilakukan treatment sebanyak 4 kali menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code*, maka peneliti melakukan *posttest* dengan menyajikan olahan sayuran, berikut skor indikator *posttest* yang diperoleh:

Tabel 5. Skor indikator *posttest*

No	Indikator	Mean	%	Kategori
1	Anak senang ketika disajikan olahan sayuran pada menu makanan dikarenakan mengetahui manfaat nya.	9,88	98,75%	BSB
2	Anak antusias untuk mengkonsumsi sayuran dikarenakan sajian olahan sayuran yang menarik	8,38	83,75%	BSB
3	Anak lebih memilih mengkonsumsi sayuran diantara menu makanan yang disajikan.	7,00	70,00%	BSH
4	Anak terlibat dalam proses penyajian sayuran yang akan dikonsumsinya	7,63	76,25%	BSB
	Rata-Rata	32,88		
	Persentase		82,19%	
	Kategori			BSB

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata skor anak pada posttest yaitu 32,88 atau 82,19% dari yang diharapkan dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, diketahui indikator dengan perolehan skor tertinggi yaitu Anak senang ketika disajikan olahan sayuran pada menu makanan dikarenakan mengetahui manfaat nya dengan perolehan skor 79 atau 98,75% dari yang diharapkan dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan indikator dengan perolehan nilai terendah yaitu Anak lebih memilih mengkonsumsi sayuran diantara menu makanan yang disajikan dengan perolehan skor 56 atau 70,00% dari yang diharapkan dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Selanjutnya, untuk melihat terdapat tidaknya pengaruh media video animasi sayuran berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun, maka akan dilakukan uji *pared sample t-test* menggunakan bantuan IBM SPSS ver 23.

Sebelum dilakukan uji pared sample t-test menggunakan SPSS ver 23 penting dilakukan uji asumsi klasik, uji asumsi klasik terdiri atas uji homogenitas dan uji normalitas.

Sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu homogenitas dan uji normalitas. Berdasarkan pengujian diketahui data sudah normalitas dan homogenitas. Bahwa nilai *Asym sig pretest* 0,753 dan *posttest* 0,240 yang berarti nilai signifikansi dari *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Dan hasil uji normalitas yaitu Nilai Sig. Pada *pretest* sebesar 0,074 dan pada *posttest* sebesar 0,080. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima.

Uji Hipotesis

Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini menggunakan uji statistic SPSS ver 23. Dengan paired sampel t-test, dimana test ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* yang terdapat pada kelas eksperimen. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $sig < 0,05$. Jika $sig > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Adapun perbandingan *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 6. Uji t

	Thitung	Ttabel	Sig
Pretest-posttest	34,459	2,093	0,000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai uji statistic thitung sebesar 34,459 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $thitung = 34,459$ nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code*.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver 23. Dapat dilihat dari perbandingan hasil thitung dengan nilai ttabel hasil dari perhitungan uji t terlihat bahwa hasil thitung 34,459 lebih besar dari ttabel = 2,093 dengan dk sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Dk &= (n-1) \\
 &= (20-1) \\
 &= 19
 \end{aligned}$$

Dengan dk 20 dapat dilihat harga thitung = 34,459 lebih besar dari ttabel= 2,093. Dengan demikian Ho = ditolak dan Ha = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* sebelum dan sesudah terhadap peningkatan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen.

Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh media video animasi sayuran berbasis *QR Code* Untuk Meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun, cara menghitung rumus gain menurut David E. Maltzer (dalam Hazimah Asri 2017).

$$\begin{aligned} G &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\% \\ &= \frac{263 - 113}{320 - 113} \times 100\% \\ &= \frac{150}{207} \times 100\% \\ &= 72,46\% \end{aligned}$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai pretest dan posttest

Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen

Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen

100% = Angka tetap

Berdasarkan rumus diatas bahwa pengaruh yang diberikan dengan menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* Untuk Meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun adalah sebesar 72,46%. Melihat pada hasil penggunaan rumus G di atas maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 72,46% yaitu berada kategori tinggi.

PEMBAHASAN

Validasi media video animasi sayuran berbasis *QR Code*

Perolehan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap validasi dan uji coba guna mendapatkan kritik dan saran, sehingga media video animasi sayuran berbasis *QR Code* dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan dari penilaian validasi ahli media, materi dan pendidik penilaian media video animasi sayuran berbasis *QR Code* sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui skor yang diperoleh 72 atau 81,82% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa materi media video animasi sayuran berbasis *QR Code* sudah sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui skor yang diperoleh 113 atau 89,62% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa fisik, visual, audio, penggunaan, dan manfaat media video animasi sayuran berbasis *QR Code* sudah sangat layak. Berdasarkan hasil validasi pendidik diketahui skor yang diperoleh 90 atau 90,00% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi sayuran berbasis *QR Code* sudah sangat layak.

Efektivitas Media Video Animasi Sayuran Berbasis *QR Code*

Penelitian melakukan uji efektivitas media dengan metode eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian pada *pretest* diperoleh skor 113 atau 35,31% dari yang diharapkan dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah dilakukan treatment sebanyak 4 kali pertemuan pada anak di KB TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru selanjutnya dilakukan *posttest*. Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh skor yaitu 263 atau 82,19% dari yang diharapkan dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil *posttest* diatas, diketahui terjadi peningkatan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil uji t dengan menggunakan IBM SPSS ver 23 uji statistic thitung sebesar 34,459 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga thitung = 34,459 nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code*. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji N Gain diketahui pengaruh media video animasi sayuran berbasis *QR Code* terhadap peningkatan minat makan sayuran pada anak sebesar 72,46% dengan kategori tinggi.

Adapun beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian pengembangan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* yaitu penelitian yang dilakukan oleh penelitian oleh Wahyuni (2017) mendapatkan kesimpulan dengan metode permainan *cooking class* dapat meningkatkan motivasi anak makan sayuran pada anak usia 4-6 tahun. Selanjutnya, Sari & M. Anggarayni (2019) mendapatkan kesimpulan kegiatan menanam sayur telah meningkatkan minat makan sayuran di TK Islam Terpadu Yadiaksa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Islaeli (2021) menemukan bahwa melalui metode bermain *Vegetable Eating Motivation* (Vem) dapat meningkatkan minat makan sayuran Pada Anak Prasekolah .

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, maka penelitian menyimpulkan bahwa dalam meningkatkan minat

makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti media video animasi sayuran berbasis *QR Code* yang telah divalidasi dan layak untuk diujicobakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun. Hasil kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi sayuran berbasis *QR Code* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun. media video animasi sayuran berbasis *QR Code* didesain menggunakan animasi karakter sayuran dan menggunakan media pengantar berupa maket sayuran yang terdapat *QR Code* yang menyimpan link video animasi sayuran. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan yaitu tahap analisis (*Analysis*) menganalisis permasalahan yang ditemukan dengan observasi, tahap perancangan produk (*Design*) membuat desain produk yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan minat makan sayuran pada anak usia 5-6 tahun, pengembangan produk (*Development*) proses pengembangan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* dan memvalidasi media yang dilakukan melalui validasi produk oleh para ahli media, ahli materi dan respon pendidik, implementasi produk (*Implementation*) uji coba produk kepada anak usia 5-6 tahun agar mengetahui keefektivitasan media video animasi sayuran berbasis *QR Code*, dan evaluasi (*Evaluation*) mengevaluasi semua tahapan yang sudah dilalui.
2. Kelayakan setelah divalidasi oleh validator dari dua ahli yaitu ahli materi 81,82% dan ahli media 89,68% hal ini berarti bahwa media video animasi sayuran berbasis *QR Code* "sangat layak" untuk dikembangkan. Serta respon media video animasi sayuran berbasis *QR Code* oleh pendidik diperoleh persentase sebesar 90,00% yang menyatakan "sangat layak". Hasil uji N Gain yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase sebesar 72,46%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan dengan menggunakan media video animasi sayuran berbasis *QR Code* untuk minat makan sayuran pada anak usai 5-6 tahun adalah 72,46%.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, F. (2014). Menu Lezat Dan Bergizi Tinggi Untuk Balita. *Elang Persada Media*.

Yogyakarta.

- Balitbang Kemenkes, R. I. (2013). Riset kesehatan dasar; RISKESDAS. *Jakarta: Balitbang Kemenkes RI*, 110–119.
- Islaeli, I., Nofitasari, A., & Wulandari, S. (2021). *Bermain Vegetable Eating Motivation (Vem) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah*. 5(1), 879–890.
- Khalimatus Sa'diya, L. (2016). Hubungan Pola Makan Dengan Status Gizi Anak Pra Sekolah Di Paud Tunas Mulia Claket Kecamatan Pacet Mojokerto. *Midwifery*, 1(2), 69.
- Ronasari Mahaji Putri, & Maemunah, N. (2020). Jurnal Keperawatan The Role of Education in Improving the Knowledge of Children. *Jurnal Keperawatan*, 8(1), 54–64.
- Sari, A. M., & M. Anggarayni. (2019). Peningkatan Kosumsi Sayur pada Anak Melalui Kegiatan Menanam Sayur. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 14–21.
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. *Mandiri Pustaka Insan Yogyakarta*, 06.
- Wahyuni, T., Syukri, M., & Halida. (2017). Peningkatan Motivasi Anak Makan Sayuran Melalui Metode Bermain Permainan Cooking Class pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(8), 1–11.