

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN KESEHATAN DAN NUTRISI ANAK DI KOTA PARI

Salma Rozana, Rika Widya, Virdyra Tasril,

- 1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam dan Humaniora, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia
- 2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam dan Humaniora, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia
- 3) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam dan Humaniora, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia

salmarozana18@dosen.pancabudi.ac.id

RINGKASAN - Usia dini adalah saat tepat untuk anak mendapatkan pendidikan. Pengembangan multimedia berbasis interaktif bagi pendidikan kesehatan dan nutrisi pada anak sudah menjadi kebutuhan bagi orang tua dimasa sekarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji evolusi multimedia interaktif dalam pendidikan kesehatan dan gizi anak di Kota Pari, Kecamatan Pantai Cermin, Provinsi Serdang Bedagai. Teknik penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Education Research and Development (R&D) dengan menggunakan model empat dimensi. Berdasarkan skor interval evaluasi aspek media oleh anak, dapat ditentukan hasil uji coba. Nilai X 59,2 berada pada x 55,25 yang menempatkannya pada kelompok sangat baik dengan skor rata-rata 3,5. Proporsi kategori sangat layak adalah 90%, sedangkan proporsi kategori sesuai 10%. Nilai X 13,8 berdasarkan interval penilaian untuk evaluasi fitur materi oleh anak-anak, termasuk dalam kelompok sangat layak dengan skor rata-rata 3,5. Proporsi kategori sangat layak sebesar 82,5 persen, sedangkan proporsi kategori sesuai sebesar 17,5 persen.

Kata Kunci: Multimedia, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Kesehatan dan Nutrisi Anak.

PENDAHULUAN

Terdapat pada Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa.

Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, imajinatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan secara proaktif, metodis, dan berkelanjutan. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah yang optimal bergantung pada kesehatan mereka dan ketersediaan makanan bergizi yang berkualitas tinggi. Menurut Irianto (2014:523), pola makan yang salah dan menyimpang tampaknya menjadi sumber banyak gangguan. Kelainan ini menyebabkan gangguan pada beberapa organ dan sistem tubuh bayi. Di banyak negara, penyakit bawaan makanan merupakan masalah kesehatan masyarakat yang serius. Kondisi ini tidak dianggap mengancam jiwa, sehingga sering diabaikan.

Peran orang tua dalam memberikan sarapan sehat ditandai dengan keengganan untuk menyiapkan makanan. Khususnya bagi para orang tua, dalam hal ini para ibu yang bekerja dan sibuk. Ibu memasak makanan sederhana, praktis dan bahkan membeli barang-barang dari luar. Selain itu, praktik konsumsi makanan cepat saji berpengaruh pada keengganan anak untuk makan sayur dan remaja yang memiliki kecenderungan untuk mengkonsumsi bahan makanan tertentu. Sayuran sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dari segi nutrisi. Karena takut, anak muda itu tidak mau makan. Biasanya, para ibu memasak masakan kesukaan anaknya, seperti ayam goreng, nugget, mie, dan gorengan lainnya.

Sudah menjadi kebutuhan orang tua untuk mengetahui pendidikan kesehatan dan nutrisi. Untuk itu peneliti mencoba melakukan penelitian yang memudahkan orang tua dan anak dalam memahami pendidikan kesehatan dan nutrisi lewat media belajar yang menarik. Menurut Rusman dkk. (2012: 170), media pembelajaran adalah teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk tujuan pendidikan; media pembelajaran adalah cara fisik menyampaikan konten. Siswa sekarang menggunakan teknologi digital dan multimedia secara ekstensif. Adobe Flash merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dan membangkitkan minat siswa untuk

mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan konten dengan kemajuan teknologi.

Adobe Flash adalah aplikasi komputer yang memungkinkan penggabungan komponen warna, foto, suara, musik, dan animasi visual. Karena komputer mampu mentransmisikan informasi dan pengetahuan tingkat tinggi, program komputer sering digunakan untuk meniru proses belajar-mengajar. Menurut temuan lembaga penelitian dan publikasi komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), manusia hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar, dan 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan secara bersamaan (M. Suyanto, 2019:18). Dengan pemikiran tersebut, dimaksudkan bahwa penggunaan Adobe Flash untuk menghasilkan media dapat meningkatkan kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan kesehatan dan gizi untuk anak-anak.

Hasil observasi awal yang dilakukan di Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai menunjukkan bahwa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran sikap anak cenderung antusias di awal pembelajaran, namun lama kelamaan hilang minat karena kurang belajar media tentang kesehatan dan gizi anak. Selain itu, sumber belajar yang terbatas dimanfaatkan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menyampaikan informasi secara sederhana, menarik, dan sejalan dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan menggugah minat mereka terhadap pendidikan kesehatan dan gizi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model 4D dan teknik penelitian Education Research and Development (R&D). Penelitian yang mencoba membuat item baru melalui proses pengembangan dari *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination* adalah singkatan dari model 4D Thiagarajan. Penyelidikan dilakukan di Kecamatan Pantai Cermin Kota Pari, Provinsi Serdang Bedagai. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Januari 2022 sampai dengan Maret

2022. Penelitian dilakukan beberapa kali dimulai dengan wawancara dan observasi untuk mengamati kegiatan yang dilakukan anak pada pendidikan kesehatan dan nutrisi.

Dalam penelitian ini ditemukan sejumlah karakteristik bagi subyek dalam penelitian, antara lain: 1) Karakteristik Responden, guru yang ada di sekolah Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai. 2) Jumlah responden, dalam penelitian ini jumlah subyek semua anak yang ada di Kota Pari. 3) Teknik pengambilan sampel, adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini berfokus pada intentitas dimana logika yang dipakai disini sama dengan pengambilan kasus ekstrim, yakni untuk memperoleh data yang kaya mengenai suatu fenomena tertentu. 4) Informan penelitian, Informan yaitu orang selain reponden penelitian yang akan memberikan keterangan mengenai reponden. Penelitian ini membutuhkan informan agar dapat mengesahkan data dari responden dengan data yang diperoleh dari informan.

Pendekatan analisis data menggunakan statistik deskriptif digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif pendidikan kesehatan dan gizi anak. Data yang dihasilkan dari kegiatan uji coba dibagi menjadi kategori kualitatif dan kuantitatif. Kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan data kualitatif (anak-anak). Data tersebut dimanfaatkan untuk membuat produk media pembelajaran interaktif dengan mengedukasi remaja tentang kesehatan dan gizi. Informasi kelayakan produk ini bersifat kuantitatif. Dengan menggunakan statistik deskriptif, data kuantitatif dievaluasi. Statistik deskriptif digunakan untuk menguji data dengan meringkas atau menggambarkan data yang diperoleh apa adanya, tanpa menarik kesimpulan yang berlaku untuk umum yang lebih luas atau membuat generalisasi (Sugiyono, 2014: 147). Penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skala 4 poin dan empat kemungkinan tanggapan: 4 untuk sangat layak, 3 untuk layak, 2 untuk tidak praktis, dan 1 untuk sangat tidak berharga.

KAJIAN TEORI

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pada Teknologi multimedia mampu untuk memasukkan teks, grafik, animasi, musik, dan video, teknologi multimedia dapat berdampak pada media pembelajaran. Multimedia kini telah membuat belajar dan mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Proses belajar mengajar yang interaktif akan meningkatkan komunikasi siswa-guru. C. Kustandi dan B. Sutjipto (2011:68) mengatakan bahwa multimedia diarahkan pada komputer yang maju pesat dan bermanfaat bagi bidang pendidikan. Lebih lanjut Daryanto (2013, hlm. 52) mengemukakan bahwa pembelajaran multimedia dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan, sehingga proses belajar menjadi disengaja, terarah, dan terkendali. Contoh multimedia interaktif antara lain pembelajaran interaktif dan aplikasi video game.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran multimedia interaktif melibatkan pemanfaatan beberapa media yang dilengkapi dengan kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, yang memungkinkan pengguna untuk memilih pembelajaran yang diinginkannya.

2. Pendidikan Kesehatan Anak

Pendidikan kesehatan merupakan sosialisasi pengetahuan kepada masyarakat dalam upaya menghindari berbagai masalah kesehatan. Transmisi pesan dalam pendidikan kesehatan dilakukan secara konstan untuk mempengaruhi pilihan gaya hidup sehat. Pendidikan kesehatan diartikan sebagai upaya mendorong individu untuk menerapkan gaya hidup sehat guna mencapai kesehatan yang optimal (Notoatmodjo, 2011:16). Pendidikan kesehatan mendorong individu untuk mempertahankan gaya hidup sehat untuk diri sendiri dan orang lain dan untuk mencari perawatan jika mereka jatuh sakit (Windasari, 2014: 20).

Pendidikan kesehatan yang teratur dan konsisten, disertai dengan penyampaian materi yang efektif dan teknik yang sesuai, dapat meningkatkan pilihan gaya hidup sehat (Yurika, 2019: 34). Berkaitan dengan pengukuran waktu dalam pemberian pendidikan kesehatan, pengukuran post-test untuk pengetahuan dan sikap diberikan setelah

pendidikan kesehatan selesai, sedangkan pengukuran waktu untuk tindakan atau praktik lebih lama, karena proses adaptasi yang berlangsung membutuhkan waktu. tahapan (Kusumawardani, E., 2012: 21:21).

3. Pola Hidup Sehat Anak Melalui Nutrisi

Menurut Erma (2015: 02), gaya hidup sehat melalui makan dapat mengontrol keseimbangan antara jasmani dan rohani. Selain menjaga kesehatan tubuh dan lingkungan sekitar, mendukung kesehatan tubuh kita juga penting. Menurut Santoso (2016:11), anak yang sehat pada umumnya akan memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang normal dan dapat diterima serta akan memiliki keterampilan yang sesuai dengan norma yang sesuai dengan usianya. Anak yang sehat adalah anak yang dapat tumbuh dan berkembang secara benar dan teratur, yang jiwanya tumbuh sesuai dengan taraf umumnya, aktif, ceria, makan teratur, bersih, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya; kesehatan anak seperti itu harus didukung oleh pemberian yang sesuai.

Oleh karena itu, gaya hidup sehat dapat juga disebut sebagai kebiasaan yang baik dalam menjaga kesehatan, apabila perilaku tersebut telah berlangsung dalam jangka waktu yang lama sehingga seolah-olah tidak dapat dipisahkan dari individu tersebut. Oleh karena itu, pola atau kebiasaan gaya hidup sehat harus diperkenalkan sedini mungkin. Berisi informasi lebih lanjut tentang membudayakan dan menjaga pola hidup sehat, antara lain menjaga kebersihan kulit, menjaga kebersihan kuku, menjaga kebersihan rambut, menjaga kebersihan dan kesehatan mata, menjaga kebersihan gigi dan mulut, serta memakai pakaian bersih dan cocok untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia berbasis interaktif pada pendidikan kesehatan dan nutrisi adalah pengembangan multimedia menggunakan Adobe Flash. Pada media pembelajaran ini terdiri dari halaman intro dan halaman home. Halaman pendahuluan adalah halaman pembuka atau halaman yang memuat judul media. Multimedia berbasis interaktif pada pendidikan kesehatan dan nutrisi dikemas dalam bentuk file. Adapun hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Validasi

Validasi dilakukan oleh ahli (expert judgement), khususnya ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengevaluasi komponen materi dan media validasi multimedia interaktif pendidikan kesehatan dan gizi, sedangkan ahli media mengevaluasi aspek pemrograman dan tampilan. Menurut temuan evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi pelajaran, total persentase skor adalah 85%. Jika diklasifikasikan, nilai tersebut berada dalam interval skor $x > 81,25$ pada kelompok sangat layak dengan skor rata-rata 48. Hal ini menunjukkan bahwa konten dalam media ini dapat digunakan untuk pengujian. Sedangkan guru besar spesialis media tunggal melakukan evaluasi validasi media dengan mengevaluasi program dan fitur tampilan. Rata-rata skor keseluruhan ahli media adalah 75, jika diklasifikasikan; jika ya, maka nilai tersebut berada pada interval skor $x > 65$ dalam kategori paling relevan, dengan rata-rata 3,8. Berfokus pada temuan evaluasi yang dilakukan oleh spesialis, jelas bahwa multimedia interaktif berbasis pendidikan kesehatan dan gizi harus digunakan dengan modifikasi.

Hal ini didukung oleh pandangan Daryanto (2017: 64) yang mengatakan bahwa pemanfaatan pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia merupakan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan memberikan alternatif dari keterbatasan kemungkinan pengajaran yang diberikan oleh pendidik. Berdasarkan temuan evaluasi ahli dan perspektif Daryanto, dapat ditentukan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, ahli memberikan saran/revisi untuk penyempurnaan materi dan media pembelajaran. Penyempurnaan meliputi penambahan konten baru, penggantian visual, dan peningkatan daya tarik visual media. Setelah mengembangkan multimedia interaktif dalam pendidikan kesehatan dan gizi, siap untuk diuji pada anak-anak sebagai alat pembelajaran.

2. Penilaian Media oleh Anak

Temuan Hasil evaluasi kelayakan media anak-anak termasuk dalam kelompok sangat sesuai dengan skor rata-rata keseluruhan 86,4%; nilai ini termasuk dalam interval $x > 81,25$; sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata 3,50. Menurut pandangan Hamalik (dikutip dalam Azhar

Arsyad, 2017:15), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan, minat baru, motivasi dan rangsangan belajar, bahkan mempengaruhi anak muda. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif dalam pendidikan kesehatan dan gizi adalah alat pembelajaran yang efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang disajikan dari studi dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak Adobe Flash digunakan untuk menghasilkan multimedia interaktif untuk pendidikan kesehatan dan gizi. Pengembangan media pembelajaran meliputi empat langkah: a) Mendefinisikan, (*Define*) menganalisis materi dan karakteristik anak; b) *Design* (*flowchat*, *storyboard*, dan *creat product*); c) Pengembangan (*Development*) (validasi oleh ahli materi dan ahli media); dan d) *Disseminate* (uji coba produk/penilaian kelayakan media dengan anak). Produk media pembelajaran interaktif ini disimpan dalam flash drive 131 MB dan diubah menjadi film interaktif untuk didistribusikan. Evaluasi kelayakan multimedia berbasis interaktif untuk pendidikan kesehatan dan gizi berdasarkan validasi ahli menghasilkan skor rata-rata 85 dan kategori "sangat layak". Kategori tersebut mendapat skor rata-rata 88 setelah dikonfirmasi oleh ahli media. Evaluasi kelayakan media total oleh siswa memiliki nilai rata-rata 3,50, yang dikategorikan sangat layak, dengan 87,5% siswa ditempatkan pada kelompok sangat layak dan 12,5% pada kategori sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaron Jibril. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Penerbit: Dunia Komputer. Yogyakarta.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- Andi Pramono. (2004). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Arief S Sadiman.(2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Akbar, R. A. (2018). Evaluasi Program Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif di Satuan PAUD. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 136- 164.
- Braund, C. (2006). Using Thematic Analysis in Pshycology. *Qualitative Research in Pshycology*, 3(2)
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI)
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Herawati, N. (2012). Program Gizi dan Kesehatan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal PAUDNI Direktorat PPTK PAUDNI
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Khotimah, L. (2014). Kesehatan pada Anak Usia Dini. *Buletin PGRA-UINSA*
- M. Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Edisi I. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers