

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF
(ULTATIF) SEBAGAI MEDIA PEMBIASAAN GEMAR SAYURAN BAGI
ANAK USIA DINI**



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh :

LUTFI RIA LATIFA

NIM : 19104030080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1763/Un.02/DT/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF (ULTATIF)
SEBAGAI MEDIA PEMBIASAAN GEMAR SAYURAN BAGI ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LUTFI RIA LATIFA
Nomor Induk Mahasiswa : 19104030080
Telah diujikan pada : Rabu, 28 Juni 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.
SIGNED

Valid ID: 64a4eac64018c



Penguji I

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A
SIGNED

Valid ID: 64a5137a029de



Penguji II

Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64a55b2da3732



Yogyakarta, 28 Juni 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64a630fa6a4bd

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lutfi Ria Latifa

NIM : 19104030080

Jenjang : Sarjana (S1)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 30 Mei 2023

Yang menyatakan,



Lutfi Ria Latifa
NIM : 19104030080

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lutfi Ria Latifa
NIM : 19104030080
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika dikemudian hari terdapat sesuatu masalah hukum bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Mei 2023

Yang menyatakan,



Lutfi Ria Latifa

NIM : 19104030080

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudari
Lampiran : 1 (satu) Naskah Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama : Lutfi Ria Latifa
NIM : 19104030080
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA
EDUKATIF (ULTATIF) SEBAGAI MEDIA
PEMBIASAAN GEMAR SAYURAN BAGI ANAK
USIA DINI

Sudah dapat diajukan kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Mei 2023

Pembimbing,

(Prof. Dr. H. Erni Munastiwi, MM)
NIP. 195709181993032002

ABSTRAK

Lutfi Ria Latifa. 19104030080. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Edukatif (ULTATIF) Sebagai Media Pembiasaan Gemar Sayuran bagi Anak Usia Dini.* Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Asupan makanan yang bergizi bagi anak usia dini sangatlah penting, karena pada masa ini anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang mana otak dan fisik mengalami pertumbuhan yang maksimal. Hal ini menggambarkan pentingnya asupan nutrisi yang tepat dan seimbang. Namun, faktanya anak usia dini lebih memilih makanan cepat saji (*junk food*) karena lebih mudah diakses dan rasanya lebih enak, serta bervariasi. Tujuan penelitian untuk mengembangkan sebuah media permainan ular tangga guna memudahkan guru dan orang tua dalam mengenalkan sayuran kepada anak sehingga mereka terbiasa untuk mengonsumsi sayuran.

Metode penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yang meliputi: (1) *Analysis*, tahapan menganalisis potensi dan permasalahan yang ada, proses yang dilakukan berupa analisis peserta didik dan analisis kurikulum. (2) *Design*, tahapan merancang media permainan ular tangga. (3) *Development*, tahapan hasil rancangan produk dinilai dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna dilakukan revisi. (4) *Implementation*, tahapan uji coba produk yang telah dikembangkan kepada subjek penelitian. (5) *Evaluation*, berupa kegiatan menilai dan mengevaluasi tiap-tiap langkah yang telah dilakukan. Total keseluruhan subjek penelitian berjumlah 18 orang anak berusia 4-6 tahun di RA Ar-Rafif, Ngajeg, Tirtomartani, Kalasan, Yogyakarta.

Hasil pengembangan media ULTATIF memperoleh skor kelayakan dari ahli materi 96% dengan kategori sangat layak dan ahli media 91% dalam kategori sangat layak. Sedangkan skor kepraktisan guru 87,5% dalam kategori sangat praktis. Dampak penggunaan media ULTATIF mampu membantu mengenalkan anak terhadap sayuran sehingga mereka tertarik mengonsumsinya. Hal ini dibuktikan dengan capaian perkembangan anak selama mengikuti permainan yaitu terdapat 12 orang anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 6 orang anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kata Kunci : Ular Tangga, Sayuran, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Lutfi Ria Latifa. 19104030080 *Development of an Educational Snakes and Ladders Game (ULTATIF) as a Media for Habituating Vegetables for Early Childhood. Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.*

Nutritious food intake for early childhood is very important, because at this time children experience a golden age where the brain and physical growth are maximized. This illustrates the importance of proper and balanced nutritional intake. However, the fact is that early childhood prefers fast food (junk food) because it is more accessible and tastes better, as well as varied. The purpose of the study was to develop a snakes and ladders game media to facilitate teachers and parents in introducing vegetables to children so that they are accustomed to consuming vegetables.

The research method uses a type of development research (Research and Development) using the ADDIE development model. Data collection techniques using interviews, observation, and questionnaires. The ADDIE model consists of five steps which include: (1) Analysis, the stage of analyzing the potential and existing problems, the process carried out in the form of learner analysis and curriculum analysis. (2) Design, the stage of designing snakes and ladders game media. (3) Development, the stage of product design results is assessed and validated by material experts and media experts for revision. (4) Implementation, the stage of testing the product that has been developed to the research subject. (5) Evaluation, in the form of activities to assess and evaluate each step that has been taken. The total number of research subjects was 18 children aged 4-6 years at RA Ar-Rafif, Ngajeg, Tirtomartani, Kalasan, Yogyakarta.

The results of ULTATIF media development obtained a feasibility score from material experts 96% in the very feasible category and media experts 91% in the very feasible category. While the teacher's practicality score is 87.5% in the very practical category. The impact of using ULTATIF media is able to help introduce children to vegetables so that they are interested in consuming them. This is evidenced by the achievement of child development during the game, namely there are 12 children Developing As Expected (BSH) and 6 children Developing Very Well (BSB).

Keywords: *Snakes and Ladders, Vegetables, Early Childhood.*

MOTTO

“Makanan sehat adalah obat paling ampuh atas setiap penyakit. Ia harus dikonsumsi sejak usia muda dan berlangsung selamanya”

(Inspirasi Kata)¹



¹ Inspirasi Kata, “ 20 Kata-kata Mutiara tentang Makanan Sehat”, <https://kumparan.com/inspirasi-kata/20-kata-kata-mutiara-tentang-makanan-sehat-1zR8d2TOBaI/full>, diakses pada 29 Mei 2023.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

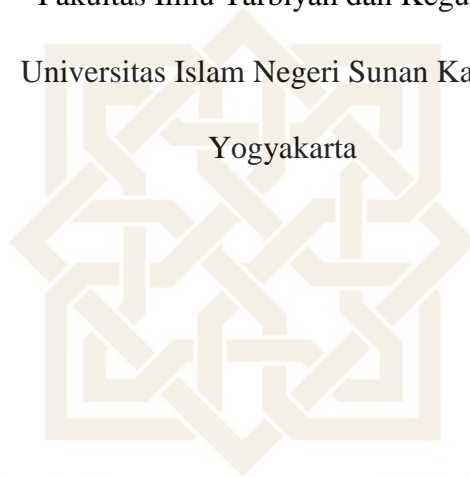
Almamaterku Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkah dan karunia-Nya yang diberikan kepada kita semua. Tidak lupa sholawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'at-Nya di dunia hingga yaumul kiamah.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan ULTATIF (Ular Tangga Edukatif) Sebagai Media Pembiasaan Gemar Sayuran bagi Anak Usia Dini” disusun dengan baik dan lancar. Dalam skripsi ini dibahas mengenai permasalahan konsumsi sayuran bagi anak usia dini khususnya anak usia 4-6 tahun. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti munaqosyah skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Penulis menyadari selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami. Namun atas bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan. Terkait hal itu, maka penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir ini. Terima kasih setulusnya penulis tujukan kepada :

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Sigit Purnama, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Rohinah, S.Pd.I., M.A, selaku sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama berkuliah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Dr. H. Erni Munastiwi, MM., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan guna menyusun skripsi ini.

6. Segenap dosen beserta karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan yang baik dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tuaku, Bapak Pardiman dan Ibu Sarmini yang tak lelah mendoakan, memberikan dukungan, dorongan, bantuan, dan pengertian yang besar kepada penulis baik selama pelaksanaan penelitian maupun dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kakakku, Nita Fatkhurahmawati, S.E. yang selalu mendoakan penulis dan menyemangati penulis agar segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman kost BC (Bidadari Cantik) yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta semangat kepada penulis.
10. Sahabat dan teman-teman seperjuanganku 'Ayni, Julfita, Dila, Cahya, dan Alifia, yang telah memberikan semangat dalam menuntut ilmu serta memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman Prodi PIAUD 2019 terutama PIAUD B yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam menuntut ilmu.
12. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dalam pengantar ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca. Aamiin.

Yogyakarta, 30 Mei 2023

Peneliti,



Lutfi Ria Latifa
NIM :19104030080

DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Relevan.....	8
B. Landasan Teori.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39
D. Subjek Penelitian.....	40
E. Spesifikasi Produk.....	41
F. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Instrumen Pengumpulan Data	48
I. Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54

B. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Keterbatasan Penelitian	99
C. Implikasi Penelitian.....	99
D. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	106



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Pustaka.....	12
Tabel 2.2 Model Penelitian Borg and Gall.....	16
Tabel 2.3 Model Penelitian ADDIE.....	17
Tabel 2.4 Model Penelitian Sugiyono.....	17
Tabel 2.5 Model Pengembangan 4D.....	18
Tabel 2.6 Model Pengembangan MANTAP.....	19
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara.....	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Media.....	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Materi.....	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Guru.....	51
Tabel 3.5 Klasifikasi Penilaian Para Ahli.....	52
Tabel 3.6 Skor Pilihan Jawaban Angket.....	52
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media.....	53
Tabel 4.1 Hasil Wawancara.....	55
Tabel 4.2 Perbandingan Permainan ULTATIF.....	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	66
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	71
Tabel 4.7 Rata-Rata Uji Validasi Para Ahli.....	72
Tabel 4.8 Data Hasil Penelitian.....	76
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Kepraktisan Media Oleh Guru.....	77
Tabel 4.10 Rata-rata Ahli Materi.....	94
Tabel 4.11 Rata-rata Ahli Media.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 ULTATIF Sebelum Dikembangkan.....	60
Gambar 4.2 ULTATIF Setelah Dikembangkan.....	61
Gambar 4.3 Media Permainan ULTATIF.....	88
Gambar 4.4 Dadu Permainan Ular Tangga.....	89
Gambar 4.5 Buku Panduan Permainan ULTATIF.....	90
Gambar 4.6 Flash card Ukuran 15x21 cm.....	92
Gambar 4.7 Flash card Ukuran 6x9 cm.....	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	107
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	108
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	109
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	110
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	111
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	112
Lampiran 7 Hasil Kepraktisan Media	113
Lampiran 8 Aplikasi Untuk Mendesain Media.....	114
Lampiran 9 Media Permainan ULTATIF	115
Lampiran 10 Buku Panduan ULTATIF Sebelum Direvisi	116
Lampiran 11 Buku Panduan ULTATIF Setelah Direvisi	121
Lampiran 12 Games ULTATIF	125
Lampiran 13 Cara Membuat Jus Tomat & Wortel	128
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan	129
Lampiran 15 Sertifikat PLP-KKN Integratif	132
Lampiran 16 Sertifikat TOEC.....	133
Lampiran 17 Sertifikat ICT	134
Lampiran 18 Sertifikat SOSPEM.....	135
Lampiran 19 Sertifikat Ucer Education	136
Lampiran 20 Sertifikat PBAK.....	137
Lampiran 21 Sertifikat BTQ	138
Lampiran 22 Sertifikat Lamperant.....	139
Lampiran 23 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tumbuh kembang anak usia dini tergantung pada kebiasaan berperilaku sehat. Kesehatan yang baik dan gizi yang seimbang dapat dibentuk melalui pembiasaan mengonsumsi makanan bergizi. Sehingga penting bagi anak usia dini untuk mengonsumsi makanan yang bergizi, karena pada masa ini anak mengalami masa keemasan atau *golden age*. Masa emas adalah masa ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang cepat sehingga mampu menerima pembelajaran dengan optimal.² Perkembangan sendiri merupakan perubahan-perubahan yang dialami oleh individu untuk menuju tingkat kedewasaan dan kematangannya. Sedangkan pertumbuhan merupakan proses penambahan dalam ukuran bagian-bagian tubuh dari individu.³

Pertumbuhan dan perkembangan seseorang ditentukan oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan sekitar. Dalam prosesnya kedua faktor ini saling berinteraksi dengan faktor psikologi manusia. Sehingga stimulasi yang diberikan akan berpengaruh secara optimal ketika diberikan secara tepat dan sesuai dengan kondisi anak dalam semua aspek tumbuh kembangnya. Hal ini menggambarkan pentingnya memberikan asupan yang tepat dan sesuai terutama asupan nutrisi bagi anak usia dini. Namun, pada kenyataannya anak usia dini lebih cenderung memilih makanan cepat saji (*junk food*) karena lebih

² Satria, Pentingnya Masa Golden Age Anak, <https://ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak>, diunduh pada 22 Februari 2023.

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2014)

mudah didapatkan dan rasanya lebih nikmat, serta memiliki variasi yang lebih banyak.

Salah satu syarat untuk memenuhi gizi seimbang dapat dilakukan dengan mengonsumsi sayuran.⁴ Sayuran merupakan salah satu sumber nutrisi yang sangat baik bagi tubuh apabila dikonsumsi dengan tepat dan benar. Akan tetapi, masih banyak kalangan masyarakat kurang suka terhadap sayuran. Sehingga sering kali orang tua merasa kesulitan ketika memberi makan sayuran untuk anak mereka, terutama anak usia dini.⁵ Bahkan data dari Amerika menunjukkan bahwa anak prasekolah hanya mengonsumsi sekitar 25% dari 80% sayuran yang direkomendasikan per hari.⁶ Selain itu, menurut data dari *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC), hanya sekitar 39% asupan sayuran pada anak usia 2-3 tahun, sedangkan anak usia 4-8 tahun hanya sekitar 26% anak yang memenuhi asupan sayuran yang dianjurkan untuk mereka.

Hal ini juga didukung dengan kondisi nyata ketika peneliti melakukan kegiatan PLP-KKN selama 3 bulan di salah satu RA yang ada di Bantul, Yogyakarta. Praktek pemberian makan sayuran di RA tersebut tergolong sudah baik, karena hampir setiap hari menu makanan yang disajikan menggunakan sayuran. Akan tetapi sebagian besar dari peserta didiknya kurang menyukai sayuran, mereka hanya akan mengonsumsi sayuran tertentu saja dan

⁴ Novi Yanti, Emulyani, Malisa Zahyani, "Pengaruh Terapi Bermain Vegetable Eating Motivation (VEM) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah", *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, Vol.1, Issue.2, 2018, hlm.1-11.

⁵ Mei Dwi Sartika, Rukiyah, dkk, "Motivasi yang Diberikan Kepada Anak dalam Mengonsumsi Sayuran", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.11, No.1, 2022, hlm. 30-39.

⁶Tri Damayanti, Etisa Adi Murbawani, dan Deny Yudi Fitranti, "Hubungan Usia Pengenalan Sayur dan Buah dengan Tingkat Konsumsi Sayur dan Buah pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun", *Jurnal of Nutrion College*, Vol.7, No.1, 2018, hlm. 1-7.

meninggalkan sayuran yang dianggap asing baginya. Bahkan terdapat anak yang hanya mengonsumsi kuahnya saja dan menyisakan sayuran yang ada, serta terdapat anak yang hanya mau untuk makan nasinya saja.

Ada beberapa alasan mengapa anak usia dini cenderung tidak menyukai sayuran. Salah satunya adalah kurangnya pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya makan sayuran. Hal ini dapat menyebabkan tubuh kekurangan nutrisi seperti vitamin, mineral, dan serat sehingga mengganggu keseimbangan asam dan basa dalam tubuh, serta dapat memicu adanya beberapa penyakit. Akibatnya tumbuh kembang anak tidak optimal sehingga peluang kekurangan gizi sangat besar. Padahal, ketika usia dini kebutuhan nutrisi yang cukup bagi anak sangatlah penting karena hal ini mampu mencegah terjadinya penyakit akibat kurang nutrisi.⁷ Adapun salah satu masalah gizi yang banyak dihadapi di Indonesia yaitu *stunting*.

Stunting adalah kondisi dimana anak mengalami masalah gizi yang menyebabkan pertumbuhan tinggi badan kurang optimal dibandingkan dengan anak-anak seusianya. Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi lebih pendek dari anak yang seusia dengannya. Selain itu, *stunting* juga dapat berdampak pada perkembangan kognitif anak yaitu keterlambatan dalam kemampuan berpikir.⁸ Dalam jangka pendek *stunting* menyebabkan penurunan kemampuan belajar karena perkembangan kognitif tidak berkembang secara optimal. Disisi

⁷ Israeli, Ari Nofitasari, dan Sri Wulandari, "Bermain Vegetable Eating Motivation (VEM) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5, Issue.1, 2021, hlm.879-890.

⁸ Nur Oktia Nirmalasari, "Stunting pada Anak: Penyebab dan faktor risiko Stunting di Indonesia", *Jurnal for Gender Mainstreaming*, Vol 14, No. 1, 2020, hlm. 19-28, doi: 10.20414/Qawwam.v14i1.2372.

lain, dalam jangka panjang *stunting* dapat mengurangi kualitas hidup dimasa dewasa karena rendahnya kesempatan mendapat pendidikan dan peluang kerja.

Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berhubungan, tidak hanya terkait dengan asupan gizi yang buruk selama masa kehamilan atau saat usia balita saja. Status gizi anak juga memiliki pengaruh dalam hal ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah yang menunjukkan bahwa salah satu faktor penyebab *stunting* adalah kurangnya asupan makan anak.⁹ Oleh sebab itu, perlu adanya motivasi dalam meningkatkan konsumsi makanan yang bergizi pada anak usia dini. Pemberian motivasi akan membantu dalam meningkatkan konsumsi anak terhadap makanan bergizi. Adapun salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengenalkan anak usia dini terhadap sayuran sehingga mereka tertarik untuk mengonsumsi sayuran.

Pembiasaan mengonsumsi sayuran harus diajarkan sejak dini dan diterapkan secara berkesinambungan. Tidak hanya di lingkungan sekolah, akan tetapi juga di lingkungan keluarga. Namun, saat ini kebanyakan orang tua sibuk bekerja sehingga kurang memantau asupan makan anak, bahkan terdapat orang tua yang pilih-pilih makanan sehingga akan ditiru oleh anak. Penting untuk memperhatikan hal tersebut karena kebiasaan anak tidak akan muncul secara tiba-tiba, melainkan dari kebiasaan orang tua. Sehingga dapat dikatakan bahwa aset lintas generasi dari suatu bangsa dipengaruhi oleh perilaku orang tua.

⁹ *Ibid*

Untuk menanamkan kecintaan sayuran pada anak, materi pembelajaran yang menarik seperti alat permainan edukatif dan media audio visual adalah salah satu strateginya. Adapun yang dianggap lebih efektif yaitu menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat-alat permainan yang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.¹⁰ Hal ini sejalan dengan cara belajar anak yaitu bermain adalah belajar. Dalam sebuah penelitian dijelaskan bahwa, alat permainan edukatif dapat menjadi pilihan untuk pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak cepat bosan dan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui permainan.¹¹

Terdapat banyak alat permainan edukatif yang mengandung unsur pendidikan yang membantu perkembangan anak.¹² Dengan menggunakan alat permainan edukatif ini, memahami informasi yang disampaikan akan lebih mudah karena saat bermain suasananya senang dan tidak tertekan. Namun, saat ini alat permainan edukatif (APE) yang dikhususkan sebagai media dalam mengenalkan anak terhadap sayuran masih relatif sedikit. Sehingga sampai saat ini media pengenalan sayuran belum terlalu ditekankan, akibatnya anak akan sulit menerima sayuran.

¹⁰ Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)* (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019)

¹¹ Qotrun Nada Nafi'ah, "Pengembangan Permainan Ultagembung Sebagai Media Literasi Finansial pada Anak usia 4-6 Tahun di Desa Plembutan, Playen, Gunungkidul", (*Tesis*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2022).

¹² Mirna Lisa, Ani Mustika, dan Neneng Siti Lathifah, "Alat Permainan Edukatif (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun", *Jurnal Kesehatan*, Vol.11, No.1, 2020, hlm. 125-132.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa bahwa fenomena ini sangat penting sehingga memerlukan penyelidikan yang lebih dalam. Maka dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu media permainan yang diberi nama “ULTATIF” sebagai media pembiasaan gemar sayuran bagi anak usia dini. “ULTATIF” merupakan singkatan dari “Ular Tangga Edukatif”. Istilah tersebut dipilih untuk mempermudah orang tua dan guru dalam mengenalkan media permainan ini kepada anak usia dini. Diharapkan media permainan ini dapat digunakan orang tua dan guru dalam mengenalkan anak usia dini pada sayuran, sehingga mereka menjadi tertarik untuk mengonsumsinya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan permainan ULTATIF (Ular Tangga Edukatif) sebagai media pembiasaan gemar sayuran bagi anak usia dini?
2. Mengapa penerapan permainan ULTATIF (Ular Tangga Edukatif) layak dan praktis digunakan sebagai media pembiasaan gemar sayuran bagi anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan ULTATIF (Ular Tangga Edukatif) sebagai media pembiasaan gemar sayuran bagi anak usia dini.
2. Untuk mengetahui alasan kelayakan dan kepraktisan dari permainan ULTATIF (Ular Tangga Edukatif) sebagai media pembiasaan gemar sayuran bagi anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, temuan dari penelitian ini memiliki nilai tambah dalam memperluas pengetahuan ilmiah mengenai pendidikan anak, terutama dalam hal strategi untuk mengajarkan anak usia dini supaya lebih menyukai sayuran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pedoman bagi peneliti di masa depan agar dapat mengembangkan dan memperbaiki lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang strategi pembelajaran dalam membiasakan anak mengonsumsi sayuran.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan yang berharga bagi peneliti dan memperluas pemahaman tentang strategi yang efektif dalam membiasakan anak mengonsumsi sayuran.

c. Bagi Fakultas

Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan perbandingan bagi pembaca yang sedang atau akan melakukan penelitian dengan topik yang sama mengenai membiasakan anak mengonsumsi sayuran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ULTATIF (Ular Tangga Edukatif), maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

Pertama, pengembangan produk media permainan ular tangga ini menggunakan beberapa tahapan. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama yaitu tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di RA Ar-Rafif untuk menganalisis karakteristik peserta didik dan menganalisis kurikulum yang digunakan. Selanjutnya tahap desain atau tahap perencanaan, peneliti mulai merancang media permainan ular tangga dengan pertimbangan dari hasil analisis sebelumnya.

Selanjutnya tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahapan ini merupakan tahapan hasil rancangan produk media yang telah disusun. Kemudian akan divalidasi kepada ahli materi dan ahli media, yang mana ahli materi dan ahli media memberikan penilaian dan memberi masukan serta saran perbaikan. Setelah media permainan dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, akan tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada uji coba kelompok kecil terhadap 18 orang anak dan 1 orang guru sebagai validator kepraktisan produk permainan. Kemudian tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengevaluasi setiap langkah yang telah dilakukan.

Kedua, media permainan ULTATIF atau “Ular Tangga Edukatif” merupakan media permainan yang membantu mengenalkan anak terhadap sayuran. Media permainan ULTATIF didesain sedemikian rupa menggunakan aplikasi *canva* yang kemudian dicetak menggunakan bahan *standart* dengan ketebalan 340 gr. Adapun ukuran media permainan ini dibuat jumbo yaitu dengan ukuran 3x3 m. Materi dari media permainan ini disesuaikan dengan karakteristik anak dan disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang digunakan di RA Ar-Rafif, Tirtomartani, Kalasan, Yogyakarta. Media permainan ULTATIF divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan guru sebagai validator untuk menilai kepraktisan media permainan.

Adapun dari hasil validasi pertama yang diperoleh dari ahli materi sebesar 75% dalam kategori layak dengan revisi, kemudian dilakukan kembali validasi tahap kedua dan memperoleh hasil 96% dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, peningkatan dari validasi tahap pertama ke tahap kedua sebanyak 21%. Sedangkan validasi oleh ahli media tahap pertama memperoleh hasil sebanyak 83% dalam kategori layak dengan revisi. Kemudian dilakukan validasi tahap kedua dan memperoleh hasil 91% dalam kategori sangat layak. Maka dari itu, peningkatan dari validasi tahap pertama ke tahap kedua sebanyak 8%. Adapun hasil dari uji kelayakan dan kepraktisan media permainan oleh guru menunjukkan hasil 87,5% dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta validasi kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa produk pengembangan media permainan ular tangga edukatif (ULTATIF) layak dan

praktis digunakan dalam membantu mengenalkan anak terhadap sayuran sehingga mereka tertarik untuk mengonsumsinya.

B. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media permainan ULTATIF ini pastinya terdapat beberapa keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada kurang luasnya pengujian media, sehingga hasil dari uji validasi oleh para ahli dan hasil uji kepraktisan oleh guru hanya teruji pada lokasi tertentu saja. Oleh karena itu, peneliti berharap pada peneliti selanjutnya supaya dapat mengembangkan dan menyempurnakannya lagi.

C. Implikasi Penelitian

Terdapat beberapa implikasi dari hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga edukatif (ULTATIF) sebagai media pembiasaan gemar sayuran bagi anak usia dini sebagai berikut :

1. Implikasi Teoretis

Dengan adanya media permainan ular tangga edukatif (ULTATIF), maka dapat diketahui pengembangan dari media permainan ular tangga ini. Selain itu, dapat diketahui kelayakan media permainan ular tangga edukatif (ULTATIF).

2. Implikasi Praktis

Adanya produk media permainan ular tangga edukatif (ULTATIF) dapat dijadikan guru atau pendidik sebagai tambahan referensi dalam mengenalkan anak terhadap sayuran. Selain itu, pemahaman anak terhadap materi pun meningkat dengan ditandai hasil belajar yang meningkat.

3. Implikasi Pedagogis

Media permainan ular tangga edukatif (ULTATIF) dapat membantu mengenalkan anak terhadap sayuran sehingga dapat memotivasi anak untuk mau mengonsumsi sayuran. Selain itu, media permainan ini dapat menambah referensi dalam strategi mengenalkan sayuran pada anak usia dini.

D. Saran

Penerapan produk media permainan ular tangga ini dikembangkan bertujuan untuk mengenalkan anak terhadap sayuran sehingga nantinya anak-anak dapat terbiasa mengonsumsi sayuran. Adapun peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua

Pembiasaan untuk mengonsumsi sayuran sangat penting diterapkan saat anak masih usia dini, karena pada masa ini tumbuh kembang anak berkembang secara optimal sehingga membutuhkan asupan makanan yang bergizi. Maka dari itu, sebagai orang tua supaya mulai membiasakan anak untuk mengonsumsi sayuran.

2. Bagi Pendidik

Pembiasaan mengonsumsi sayuran sejak dini tidak kalah penting dengan pembiasaan-pembiasaan yang lain, seperti pembiasaan untuk bersikap jujur, bertanggung jawab, dan lain-lain. Untuk menerapkan hal tersebut tentunya membutuhkan kerjasama antara guru dan orang tua. Maka dari itu, peneliti memberi saran kepada guru supaya di sekolah

diadakan *snack time*, yang mana *snacknya* berisi sayuran yang telah dikreasikan dalam bentuk yang bervariasi atau guru menghimbau orang tua ketika membawakan bekal anak supaya salah satunya berisi sayuran.

3. Bagi Peneliti

Dalam penelitian dan pengembangan ini tentunya memiliki beberapa kekurangan yang memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, besar harapan peneliti supaya penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan dan disempurnakan oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsanulhaq, Moh, “Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan”, *jurnal Prakasa Paedagogia*, Vol.2, No.2, 2019.
- Ansori, Nizar, dan Hendy Yuliansyah, “Perancangan Media Pembelajaran Manfaat Enam Jenis Sayuran untuk Siswa PAUD di Kota Bandung”, *Jurnal Sketsa*, Vol. 5, 2018.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Damayanti, Tri, dkk., “Hubungan Usia Pengenalan Sayur dan Buah dengan Tingkat Konsumsi Sayur dan Buah pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun”, *Jurnal of Nutriion College*, Vol.7, No.1, 2018.
- Darwin, Muhammad, dkk, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Bandung: Media Sains Indonesia, Juni 2021).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, Balai Pustaka: 2003)
- Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan, *UU Republik Indonesia No 18 TAHUN 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Pasal 1.
- Fadillah,M, buku ajar *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2019).
- Fadillah,M, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014).
- Hayati, Siti Nur, dan Putro, Khamim Zarkasih, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.4, No.1, Mei 2021.
- Herawati, Herni Dwi, “Edukasi Gizi Menggunakan Media *Booklet* dengan Atau Tanpa Konseling terhadap Pengetahuan Orangtua dan Konsumsi Sayur dan Buah Anak Prasekolah di Wilayah Urban”, *Jurnal Gizi Klinik Indonesia*, Vol. 18, No. 1, Juli 2021.
- Hikmawati, Fenti, *Metodologi Penelitian* (Depok : Rajawali Pers, 2020).
- Hildayani, Rini, *Modul 1 Perkembangan Manusia*, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/CAUD010302-TM.pdf>, diakses pada 03 Juli 2023.
- Ihsani, Nurul, Nina Kurnia, dan Anni Suprapti, “Hubungan Metode Pembiasaan dalam Pembelajaran dengan Disiplin Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah Potensial*, Vol. 3, No. 1, 2018.

- Israeli, Nofitasari, Ari, dan Wulandari, Sri, “Bermain Vegetable Eating Motivation (VEM) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5, Issue.1, 2021.
- KEMENDIKBUD, “*Kurikulum 2013*”, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-2013/>, diakses pada 25 Mei 2023.
- Khadijah dan Armalina, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2017).
- Khasanah, Lipur Amaliyatul, dan Isma Widiaty, “Perancangan *Ethnobotany Book* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Tanaman Sayuran Lokal di Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal FamilyEdu*, Vol.IV, No.2, 2018.
- Lisa, Mirna, Ani Mustika, dan Neneng Siti Lathifah, “Alat Permainan Edukatif (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun”, *Jurnal Kesehatan*, Vol.11, No.1, 2020.
- Lutviana, Ina, “Pola Pembiasaan Makan Bergizi bagi Anak Usia Dini di TK IT 01 Qurrota A’yun Ponorogo”, *Skripsi* (Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2021).
- Marselina, Selli, “Perancangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Pengembangan Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak di Kota Sukabumi”, *Jurnal*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2018.
- Marwiyati, Sri, “Penanaman Pendidikan Karakter melalui Pembiasaan”, (Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020).
- Maydiantoro, Albert, “Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*), *Artikel*, <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>, diunduh pada 25 Februari 2023.
- Mujib, Fathul, dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013).
- Munastiwi, Erni, Anita Oktaviana, dan Na’imah, “Peran Pendidik dalam Menerapkan Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini melalui Metode Pembiasaan”, *jurnal Obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, Vol.6, Issue 5, 2022.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Teori dan Konsep Bermain*, Perpustakaan UT, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD4201-M1.pdf>.
- Mustika, Ayu, dan M.Anggarayni, “Peningkatan Konsumsi Sayur pada Anak Melalui Kegiatan Menanam Sayur”, *Jurnal upmk*, 2019, <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>.
- Nafi’ah, Qotrun Nada, “ Pengembangan Permainan Ultagembung Sebagai Media Literasi Finansial pada Anak usia 4-6 Tahun di Desa Plembutan, Playen, Gunungkidul”, *Skripsi*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2022).

- Nirmalasari, Nur Oktia, “Stunting pada Anak: Penyebab dan faktor risiko Stunting di Indonesia”, *Jurnal for Gender Mainstreaming*, Vol 14, No. 1, 2020, hlm. 19-28, doi: 10.20414/Qawwam.v14i1.2372.
- Nurainy, Fibra, *Buku Ajar Pengetahuan Bahan Nabati I : Sayur-sayuran, buah-buahan, kacang-kacangan, sereal, dan umbi-umbian* (Lampung: Universitas Lampung, 2018).
- Nurfadilah, “*Perkembangan Anak Usia Dini, Pelatihan Asesor LKP Peralihan PAUD*”, PG PAUD Universitas Al Azhar Indonesia, 2021, https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/downloadcenter/Paparan%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini%20-%20Nurfadillah,_1624864376.pdf
- Pelatihan APE Berwawasan Kebangsaan, “*Esensi Bermain bagi Anak Usia Dini*”, 2020, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131655988/pengabdian/ESENSI+BERMAIN+BAGI+ANAK+USIA+DINI.pdf>
- Prawiradilaga, Dewi, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2009)
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).
- Sartika, Mei Satria, “*Pentingnya Masa Golden Age Anak*”, <https://ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak>, diunduh pada 22 Februari 2023 Dwi, dkk., “*Motivasi yang Diberikan Kepada Anak dalam Mengonsumsi Sayuran*”, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.11, No.1, 2022.
- Satria, “*Pentingnya Masa Golden Age Anak*”, <https://ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak>, diunduh pada 22 Februari 2023.
- Setiawati, Eka, dkk, “*Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*”, *Jurnal PETIK*, Vol.5, No.1, 2019.
- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta:Kencana, 2010).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Sumarni, Sri, *Model Penelitian dan Pengembangan Lima Tahap (MANTAP)* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019).
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2014)
- Syah, Imas Jihan, “*Metode Pembiasaan Sebagai Upaya dalam Penanaman Kedisiplinan Anak terhadap Pelaksanaan Ibadah (Tela'ah Hadist Nabi Tentang Perintah Mengajarkan Anak dalam Menjalankan Shalat)* (Universitas Islam lamongan, 2018).

Winarta, Dyah Retno, “Peran Guru Dalam Mengenalkan Makanan Bergizi pada Anak di Kelompok B-3 TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018-2019”, *Jurnal*, Universitas Muhammadiyah Jember. Wiyani, Novan Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014).

Yanti, Novi, Emulyani, dan Zahyani, Malisa, “Pengaruh Terapi Bermain Vegetable Eating Motivation (VEM) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah”, *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, Vol.1, Issue.2, 2018.

Yasbiati, Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)* (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019).

Yuliantini, Sera, “Permainan dan Bermain di PAUD”, *Jurnal Primearly*, Vol.2, No.2, 2019.

Yunita, Theresia, 12 Hal yang Terjadi pada Tubuh Akibat Kurang Makan Sayur”, *Klikdokter*, 2023, diakses pada 30 Mei 2023, <https://www.klikdokter.com/gaya-hidup/diet-nutrisi/ini-9-hal-yang-terjadi-pada-tubuh-akibat-kurang-makan-sayur>