

**PENGARUH EDUKASI GIZI
MENGUNAKAN MEDIA *FINGERPUPPETS*
TERHADAP KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA ANAK KELOMPOK A
DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA PONTIANAK BARAT**

Cahya Destiyani, Sri Nugroho Jati, Elin B Somantri
PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: destiyanicahya78@gmail.com

ABSTRAK

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: 1) Perencanaan edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pontianak Barat. 2) Pelaksanaan edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pontianak Barat. 3) Pengaruh edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pontianak Barat. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan eksperimen. Sumber data dalam penelitian adalah anak kelompok A dengan menggunakan “*Pre-Experimental Design*” dengan rancangan penelitian “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Teknik pengumpulan data dengan: observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu perhitungan dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari penelitian berdasarkan *pre-test* dan *post-test* dengan hasil melalui program SPSS dengan hasil t hitung kelompok eksperimen (-5,036) dan t tabel (2,228) dan $\alpha = 0,05$, maka t hitung $(-5,036) \leq 2,228$ t tabel maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Jadi kesimpulannya edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* tidak berpengaruh yang signifikan terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pontianak Barat.

Kata kunci: Edukasi Gizi, Media *Finger Puppets*, Konsumsi Buah Dan Sayur

ABSTACT

As for the purpose of this research is 1) Planning education nutrition uses the media finger puppets the consumption of fruits and vegetables on child group A of Pembina Kindergarten West Pontianak. 2) The implementation of the education nutrition using media finger puppets the consumption of fruits and vegetables on child group A of Pembina Kindergarten West Pontianak. 3) The influence of education nutrition using media finger puppets the consumption of fruits and vegetables on child group A Pembina Kindergarten West Pontianak. Research methodology in this research is the method quantitative with experiment. Data sources in research is The child group A by using “*Pre-Experimental Design*” With the design of research “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Technique data collection by: observation, interviews and documentation. Technique analysis the data used the calculations using formulas test (t). It can be seen the average pre-test and post-test. The result of research based on pre-test and post-test With the results of through the program SPSS, with the result (t) Count group experiment (-5,036) and (t) table (2,228) and $\alpha = 0,05$, so t count $(-5,036) \leq 2,228$ t table so H_a were rejected and H_0 accepted . So in summary education nutrition uses the media the finger puppets do not affect significant to consumption fruits and vegetables on child group A in Pembina Kindergarten West Pontianak.

Keywords: Education Nutrition, The Finger Puppets Media, Consumption Fruits And Vegetables

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Gizi merupakan zat makanan yang apabila dikonsumsi oleh seseorang dapat mendatangkan sehat. Seseorang dapat dikatakan sehat jika memiliki kesehatan baik secara fisik (organ tubuh) maupun mental (mental, emosional, sosial dan spiritual) (Soegeng Santoso, 2008: 1.3).

Konsumsi buah dan sayur anak memang berhubungan dengan tingkat pengetahuan dan motivasi orang tua. Anak-anak sangat tergantung pada orang tua dan guru dalam hal perilaku makan, termasuk memilih makanan kesukaan dan keinginan untuk mencoba makanan baru. Faktor internal yang ada pada diri anak juga merupakan aspek yang tidak dapat dikesampingkan. Anak-anak memiliki faktor internal yang berupa kesukaan terhadap rasa manis. Faktor internal tersebut dapat diubah dan dibentuk melalui konsumsi buah dan sayur yang berulang. Konsumsi buah dan sayur yang berulang dapat tercapai jika pengetahuan anak tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur baik, buah dan sayur tersedia dan orang tua memiliki motivasi dan pengetahuan tentang pentingnya menyediakan buah dan sayur di rumah.

Gisi Sari Bestari dan Adriyan Pramono (2014: 919) menyatakan, “edukasi gizi menggunakan media *Finger Puppets* atau sering disebut sebagai bentuk *Entertainment Education* (EE). *Entertainment Education* merupakan salah satu metode peningkatan konsumsi buah dan sayur anak yang banyak dikembangkan di Eropa. Metode ini selain diketahui secara efektif dapat meningkatkan pengetahuan dan kesukaan anak terhadap buah dan sayur, juga memungkinkan interaksi langsung antara orang tua atau guru dengan anak melalui kegiatan mendengar aktif cerita.

Soegeng Santoso dan Anne Lies Ranti (2014: 142) menyatakan, “edukasi gizi atau pendidikan gizi merupakan suatu bidang pengetahuan yang memungkinkan seseorang memilih dan mempertahankan pola makan berdasarkan prinsip-prinsip ilmu gizi”. Edukasi gizi perlu diberikan kepada anak untuk mengarah kepada pembiasaan dan cara makan yang lebih baik dan sebagai sarana mempengaruhi perilaku anak, sehingga dapat menerapkan pengetahuan gizi dalam kebiasaan makan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di lapangan, ternyata masih dijumpai di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pontianak Barat kelompok A yang berjumlah 11 anak ketika waktu istirahat makan, makanan atau bekal yang dibawa anak-anak sebagian besar bukan sayur dan buah melainkan makanan instan atau siap saji.

Dari pemaparan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai: “Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media *Finger Puppets* Terhadap Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pontianak Barat Tahun Ajaran 2014-2015”.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Edukasi Gizi

Edukasi atau pendidikan gizi merupakan suatu bidang pengetahuan yang memungkinkan seseorang memilih dan mempertahankan pola makan berdasarkan prinsip-prinsip ilmu gizi (Soegeng Santoso dan Anne Lies Ranti, 2004: 142). Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa edukasi atau pendidikan gizi yaitu suatu potensi yang dimiliki seseorang dalam memilih zat makanan yang akan dikonsumsi. Dengan adanya pendidikan gizi, seorang individu dapat memahami zat gizi pada makanan yang telah dikonsumsinya.

1. Edukasi Gizi Anak

Gizi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pemenuhan gizi cukup pada anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan mental, termasuk kecerdasan anak. Kesehatan dan gizi anak sangatlah penting untuk diperhatikan sejak dari kandungan hingga lahir. Hal ini dikarenakan, kesehatan dan gizi sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang mendapatkan gizi yang seimbang serta makanan yang sehat, akan tumbuh menjadi manusia yang berkualitas, begitu pula sebaliknya.

Edukasi gizi perlu diberikan kepada anak untuk mengarahkan kepada pembiasaan dan cara makan yang lebih baik. Maksudnya adalah sebagai sarana mempengaruhi perilaku anak, sehingga dapat menerapkan pengetahuan gizi dalam kebiasaan makan sehari-hari. Soegeng Santoso dan Anne Lies Ranti (2004: 143) menyatakan bahwa, “kebiasaan makan seseorang adalah hasil dari pengalamannya masa lampau”. Sebagian besar kebiasaan makan ditentukan oleh kebiasaan makannya sewaktu kanak-kanak, selebihnya adalah pengaruh antara lain pendidikan, media masa, bacaan, pengalaman dalam bermasyarakat di lain tempat. Kebiasaan makan ini berasal dari pengalaman seorang anak karena diberikan makan oleh ibu atau anggota keluarganya. Kebiasaan makan ini berkembang menjadi sikap, perasaan suka maupun rasa puas terhadap makanan tertentu. Terjadinya interaksi sosial dan emosional menimbulkan perilaku makan orang tersebut.

2. Pendekatan Edukasi Gizi

Soegeng Santoso (2008: 7.12) menyatakan bahwa edukasi gizi dilakukan dalam lingkup makro dan mikro. Makro yaitu masyarakat luas, sedangkan mikro adalah keluarga atau kelompok anggota masyarakat. Pendekatan juga dapat dibagi atas pendekatan individu dan pendekatan kelompok. Untuk pendidikan gizi di TK dilakukan pendekatan kelompok, tapi juga memperhatikan kondisi individu yang memiliki keadaan yang berbeda sehingga memerlukan perhatian khusus. Pemberian pengetahuan dapat dilakukan guru melalui pengajaran di sekolah, yaitu melalui materi pengajaran yang sesuai untuk anak TK.

Santoso dan Anne Lies Ranti (2004: 145) menyatakan, pembinaan sikap adalah dengan memberikan pengertian yang jelas, dapat diterima anak, dan memiliki nilai bagi anak sehingga anak dapat menerima perubahan atau pengetahuan dari guru. Pengetahuan dan praktek lebih dahulu dilakukan sehingga membawa perubahan pada anak yaitu dalam sikapnya. Hal ini perlu dilakukan secara hati-hati sehingga anak tidak merasa ditekan atau terpaksa melakukannya dan menolak untuk mengikuti apa yang menjadi tujuan pengajaran.

Masalahnya adalah bila ada perbedaan pengetahuan dan pandangan mengenai makanan antara pihak sekolah dengan orang tua. Dalam hal seperti ini, guru perlu memahami kondisi masyarakat setempat dan melakukan pendekatan sehingga pengetahuan yang diajarkan kepada anak dapat diterima dan tidak menimbulkan kebingungan pada anak.

3. Tujuan Edukasi Gizi

Soegeng Santoso (2008: 7.19) menyatakan, “edukasi gizi merupakan suatu bidang pengetahuan yang memungkinkan seseorang memilih dan mempertahankan pola makan berdasarkan prinsip-prinsip ilmu gizi”. Perlu ditambahkan bahwa harus diperhatikan aplikasi praktis atau pelaksanaan dengan pengertian makanan yang bergizi, biaya makan, dan pengolahan serta sikap, kepercayaan, faktor kebudayaan dan emosi yang ada pada seseorang berkaitan dengan makanan..

Dari tujuan pendidikan gizi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa anak pada dasarnya perlu diberikan pengetahuan, mempraktekkannya dan dibina sikapnya mengenai makan dan makanan yang baik.

B. Media *Finger Puppets*

1. Pengertian media

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell (2011:7) menyatakan bahwa media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Sedangkan Ibrahim (dalam Usep Kustiawan, 2012:2) menyatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

2. *Finger Puppets*

a. Pengertian *Finger Puppets*

Emi Risna (dalam Oki Yosastra, Yosfan Azwandi dan Ahmad Sopandi, 2013: 673) menyatakan, “*finger puppets* atau boneka jari adalah moskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng atau bercerita”. Dapat disimpulkan bahwa, *Finger puppets* merupakan boneka yang terbuat dari bahan flanel kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan, boneka dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimasukkan ke dalam jari-jari tangan sehingga dapat dimainkan. *Finger puppets* akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam operasi edukasi gizi. Penggunaan *finger puppets* diperkirakan cocok untuk mengajar anak dalam operasi konsumsi buah dan sayur, karena menggunakan jari-jari yang dipasangkan *finger puppets* berbentuk buah dan sayur.

b. Fungsi *Finger Puppets*

Adapun fungsi *finger puppets* menurut Usep Kustiawan (2012: 56) sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan bahasa anak,
- 2) Mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak
- 3) Mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan anak
- 4) Melatih daya fantasi
- 5) Melatih keterampilan jari jemari tangan

c. Bahan-bahan yang Diperlukan Dalam Pembuatan *Finger Puppets*

Ada beberapa bahan yang diperlukan dalam pembuatan *finger puppets*, bahan yang diperlukan tersebut sebagai berikut:

- 1) Kain warna warni (velvet atau jenis kain lainnya yang tidak bertiras)
- 2) Gunting
- 3) Jarum
- 4) Benang
- 5) Manik-manik kecil

d. Cara Pembuatan *Finger Puppets*

Di bawah ini disebutkan beberapa teknik pembuatan *finger puppets*, teknik pembuatan tersebut sebagai berikut:

- 1) Narasi cerita
- 2) Kain dibentuk sesuai dengan figur cerita (buah pisang, apel, jeruk, jambu biji serta sayur bayam, sawi, kangkung dan mentimun)
- 3) Kain dipotong sesuai ukuran yang diinginkan
- 4) Boneka dijahit dengan jahitan biasa menggunakan tangan

- 5) Penyelesaian, boneka diberi mata menggunakan manik-manik.
- e. Cara Bermain *Finger Puppets*
- Ada beberapa cara bermain *finger puppets*, cara bermain tersebut sebagai berikut:
- 1) Sebagai pendahuluan, guru menyebutkan judul cerita untuk menarik minat anak.
 - 2) Guru memasang *finger puppets* di jari tangannya serta mengenalkannya.
 - 3) Guru menggerakkan boneka jari dengan menggerakkan jari ketika tokoh cerita sedang dialog.
 - 4) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengikuti jalannya cerita dengan mendengarkan dialog atau komentar.
 - 5) Guru menjawab pertanyaan dan menanggapi komentar anak agar lebih menghayati cerita.

C. Konsumsi Buah Dan Sayur

1. Pengertian Konsumsi Buah dan Sayur

Sunita Almatsier (2013: 13) berpendapat bahwa, konsumsi makanan oleh masyarakat atau oleh keluarga bergantung pada jumlah dan jenis pangan yang dibeli, pemasaran, distribusi dalam keluarga, dan kebiasaan makan secara perorangan.

Untuk menjamin kebutuhan gizi anak usia dini dengan mutu gizi yang baik, maka makanan yang biasa dikonsumsi anak usia dini harus mengandung zat tenaga, zat pembangunan, dan zat pengaturan.

Juliani (2014:11) menyatakan, “Sayur adalah bagian dari tumbuhan yang dapat berupa daun-daun, polongan-polongan dan sebagainya dapat dimasak”. Sayur sangat dibutuhkan tubuh dimana komponen dari sayuran itu saling membutuhkan satu sama lainnya. Perilaku makan sehat merupakan perilaku mengkonsumsi beberapa variasi kelompok makanan yang direkomendasikan yaitu karbohidrat, buah dan sayur, protein, lemak, berlaku secara universal, Ogen (dalam Juliani, 2014: 11).

Konsumsi makanan yang bergizi setiap hari berperan besar untuk kehidupan anak. Untuk memenuhi dengan baik dan cukup, ternyata ada beberapa masalah yang berkaitan dengan konsumsi zat gizi untuk anak. Seorang anak juga dapat mengalami defisiensi zat gizi yang berakibat pada berbagai aspek fisik maupun mental.

2. Masalah Konsumsi pada Anak

Masalah konsumsi pada anak pada umumnya adalah masalah kesulitan makan. Hal ini penting diperhatikan karena dapat menghambat tumbuh kembang optimal pada anak. Kesulitan makan adalah ketidak mampuan untuk makan dan menolak makanan tertentu. Tujuan memberi makan pada anak adalah untuk memenuhi kebutuhan gizi yang cukup dalam kelangsungan hidupnya, pemulihan kesehatan sesudah sakit, untuk aktifitas, pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu kesulitan makan anak adalah psikologik.

3. Upaya Mengatasi Kesulitan Konsumsi Anak

Akibat dari kesulitan makan jelas akan berpengaruh terhadap keadaan gizi seorang anak. Karena itu diusahakan upaya untuk mengatasi kesulitan makan.

Soegeng Santoso dan Anne Lies Ranti (2004: 101) mengidentifikasi secara garis besar dan ada dua upaya yang dapat dilakukan, yaitu: Upaya dietik dan Upaya psikologik.

4. Bahan Makanan, Zat Gizi, dan Penyusunan Makan

Makanan yang dikonsumsi, umumnya terdiri atas satu atau beberapa jenis bahan makanan. Setiap bahan makanan terdiri atas beberapa zat makanan atau zat gizi yang disebut nutrien.

Zat gizi merupakan satuan-satuan yang menyusun bahan makanan. Sedangkan bahan makanan adalah sesuatu yang dibeli, dimasak, dan disajikan sebagai hidangan untuk dikonsumsi. Hidangan yang dikonsumsi bukan hanya terdiri dari satu hidangan, tetapi

dapat lebih dari satu yang bila dihidangkan bersama haruslah merupakan kombinasi yang saling melengkapi kebutuhan manusia.

5. Sayuran Dan Buah-Buahan Yang Digunakan Untuk Penelitian

Di dalam penelitian ini peneliti memilih sayur bayam, sayur sawi, sayur kangkung dan sayur mentimun serta buah apel, buah pisang, buah jeruk dan buah jambu biji. Pemilihan sayuran dan buah-buahan berdasarkan pertimbangan dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti.

D. Kerangka Pemikiran

Hal-hal yang harus diperhatikan sebelum dilaksanakannya penelitian ini, harus memperhatikan tujuan yang hendak dicapai pada saat penelitian. Tujuan-tujuan tersebut terjawab sesuai dengan rumusan masalah pada saat observasi dilakukan. Penggunaan media *finger puppets* dalam edukasi gizi pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pontianak Barat berpengaruh terhadap konsumsi buah dan sayur atau sebaliknya. Kemudian pengaruh penggunaan media *finger puppets* dalam edukasi gizi yang dilakukan juga menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk melakukan dan menerapkan penelitian menggunakan media *finger puppets* tersebut.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dirumuskanlah hipotesis sebagai langkah pemecahan masalah. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* berpengaruh terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* tidak berpengaruh terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak.

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Bentuk Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam proses penelitian. Untuk itu penggunaan metode harus sesuai dengan tujuan penelitian. Sugiyono (2013:3) “secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 107) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang terkendali.

Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), dengan demikian metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013:72).

2. Bentuk Penelitian

Dalam penelitian eksperimen ada beberapa bentuk penelitian. Bentuk penelitian eksperimen yang digunakan adalah eksperimen *Pre-experimental Design* dengan mengambil *one-group pretest-posttest design*. Dikatakan *Pre-experimental Design* karena *design* ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Pada desain ini terdapat *pre-test*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil

perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Rancangan dalam penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan model *one-group pretest-posttest design*.

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses hasil yang dicapai, dipergunakan untuk pengamatan *observasi*, dan dokumentasi. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi baru serta dalam bentuk angka-angka statistik untuk analisisnya (Sugiyono, 2013:13).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, data *pre-test* dan *post-test* maka dapat dilakukan perhitungan dengan uji-t melalui program SPSS 17 dengan hasil edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan t hitung adalah -5,036 dengan tingkat sig. (2-tailed)= 0,001 sehingga nilai t tabel= 2,228 pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), karena t-hitung \leq t-tabel. Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari nilai tersebut yaitu tidak ada pengaruh edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur anak. Dapat dikatakan demikian, karena berdasarkan sumber yang didapat apabila t hitung $>$ t tabel maka hasilnya adalah terdapat pengaruh sedangkan apabila t hitung $<$ t tabel maka hasilnya adalah tidak berpengaruh yang signifikan.

Berdasarkan rumusan hipotesis penelitian di atas sudah jelas bahwa t hitung lebih kecil dari pada t tabel karena jika t hitung $<$ t tabel maka H_a dapat “ditolak” sedangkan H_0 “diterima”, ini berarti tidak ada pengaruh edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pontianak Barat.

Dapat dikatakan demikian karena diuji secara statistik dan berdasarkan hasil skoring data observasi *pre-test* dan *post-test* bahwa pada dasarnya ada pengaruh yang terjadi dengan edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak tetapi hasilnya tidak cukup signifikan secara uji analisis statistik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan tindakan yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Edukasi gizi menggunakan media *fingerpuppets* terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak kelompok A dapat dikategorikan mulai membaik. Hal ini dikarenakan adanya edukasi gizi menggunakan media *finger puppet* terdapat pengaruh konsumsi buah dan sayuran tetapi dapat dikatakan tidak berpengaruh dari hasil signifikan terhadap minat anak dalam mengkonsumsi buah dan sayur. Hasil edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan adalah t hitung adalah -5,036 dengan tingkat sig. (2-tailed) = 0,001 sehingga nilai t tabel= 2,228 pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), dengan hasil tersebut berarti tidak ada pengaruh edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak. Karena t hitung \leq t tabel.

Berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut: Jika penggunaan media *finger puppets* perlu sering dilakukan agar anak lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar serta dapat mengurangi rasa jenuh dan sebagai guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran anak akan termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gisi Sari Bestari dan Adriyan Pramono. (2014). **Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Konsumsi Buah dan Sayur**. *Journal of Nutrition College*, Vol. 3 No. 4 (919-924). <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jnc>.
- Juliani. (2014). **Pengaruh Peers Modelling Terhadap Peningkatan Konsumsi Sayur Pada Anak Usia 4-5 Tahun**. Pontianak: Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Oki Yosastra; YosfanAzwandidan Ahmad Sopandi. (2013). **Efektifitas Permainan Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Bilangan Bulat Bagi Anak Tunagrahita**. E-JUPEKhu Vol. 2 No. 3 (671-681).
- Sharon. E Smaldino; Deborah. L Lowther dan James. D Russell (2011). **Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soengeng Santoso dan Anne Lies Ranti. (2004). **Kesehatan dan Gizi**. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Soengeng Santoso. (2008). **Kesehatan dan Gizi**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sunita Almatsier. (2013). **Prinsip Dasar Ilmu Gizi**. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Usep Kustiawan. (2012). **Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini**. Malang: Universitas Negeri Malang.