

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL SEBAGAI
MEDIA PROMOSI KESEHATAN DALAM MENDUKUNG
KEGIATAN RAMAH ANAK DI UPT LATKESMAS
MURNAJATI KAMPUS SATU MALANG**

LAPORAN MAGANG MAHASISWA



Oleh:

UFI TRI MULIA NIM G43231501

**PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN JURUSAN
KESEHATAN POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

2026

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL SEBAGAI
MEDIA PROMOSI KESEHATAN DALAM MENDUKUNG
KEGIATAN RAMAH ANAK DI UPT LATKESMAS
MURNAJATI KAMPUS SATU MALANG**

LAPORAN MAGANG MAHASISWA



Oleh :

UFI TRI MULIA NIM G43231501

**PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN JURUSAN
KESEHATAN POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

2026

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG

PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL SEBAGAI MEDIA
PROMOSI KESEHATAN DALAM MENDUKUNG KEGIATAN
RAMAH ANAK DI UPT LATKESMAS MURNAJAT
KAMPUS SATU MALANG

UFI TRI MULIA
G43231501

Dinyatakan telah melaksanakan magang
Pada Tanggal : 11 Agustus 2026

Tim Pembimbing

Dosen Pembimbing

Pembimbing Praktisi



Malinda Capri N.S., S.Tr.Keb., M.K.M.

NIP. 199401032022032013



Ismayani, S.KM., M.Kes

NIP. 197202181997032005

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Kepala Puskesmas Tenggilis



Dr. Ir. Rindiani, M. P

NIP. 196801201994032002



Dina Stendri C., S.KM., M.Kes

NIP. 19800212006042019

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Digital Sebagai Media Promosi Kesehatan dalam Mendukung Kegiatan Ramah Anak di UPT Latkesmas Murnajati Kampus Satu Malang” tepat pada waktunya. Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban sekaligus syarat untuk memenuhi kegiatan magang yang telah dilaksanakan di UPT latkesmas Murnajati kampus Satu malang mulai tanggal 10 Agustus – 12 September 2026. Melalui kegiatan magang ini, penulis memperoleh banyak pengalaman, pengetahuan, serta wawasan praktis yang sangat berharga sebagai bekal dalam dunia kerja.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Politeknik Negeri Jember selaku almamater tercinta yang sudah menjadi tempat saya menimba ilmu dan menyediakan fasilitas memadai untuk mendukung seluruh kegiatan perkuliahan
2. Program Studi Promosi Kesehatan baik Tenaga Pendidik, Teknisi dan Admin yang sudah mempersiapkan seluruh kebutuhan magang dengan cukup baik
3. Bapak Evie Effendi Tri C., S.KM.,M.Kes selaku kepala UPT Latkesmas Murnajati tempat magang media yang sudah bersedia menerima Pemagang dengan baik dan memberikan ruang belajar media yang baik
4. Ibu Ismayani,S.KM.,M.Kes. selaku pembimbing di UPT Latkesmas Murnajati yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesempatan selama pelaksanaan magang media promosi kesehatan
5. Ibu Malinda Capri Nurul Satya, S.Tr.Keb., M.K.M. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan laporan ini
6. Tim Dalmut, Garlat, Tatausaha, dan Humas yang sudah senantiasa menyambut baik serta selalu membantu untuk membimbing
7. Seluruh Staff UPT latkesmas Murnajati yang telah banyak membantu serta memberikan dukungan selama kegiatan magang berlangsung

8. Kedua orang tua, keluarga, serta teman-teman yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasi

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.

RINGKASAN

Pengembangan media promosi kesehatan berupa buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” dilakukan untuk mendukung kegiatan yang ramah anak di UPT Latkesmas Murnajati Kampus 1 Malang. Media ditujukan kepada anak usia 6–10 tahun dengan menyampaikan pesan mengenai pentingnya konsumsi sayur dan buah melalui cerita, karakter, ilustrasi, teks, dan *voice over*.

Pengembangan media menggunakan Model 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahap *Define* dilakukan melalui observasi, diskusi, serta penelusuran referensi untuk menentukan kebutuhan, sasaran, topik, dan tujuan media. Tahap *Design* meliputi pemilihan buku cerita digital, penentuan format, konsep visual, karakter, alur cerita, serta pembuatan *prototype* menggunakan Canva, AI Canva, Pinterest, dan CapCut. Tahap *Develop* dilakukan melalui pengembangan produk, validasi ahli media dan ahli materi, revisi berdasarkan masukan validator, serta uji coba terbatas. Tahap *Disseminate* dilakukan dengan mengemas produk dalam bentuk akhir dan melakukan penyebaran serta penerapan secara terbatas pada sasaran.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa buku cerita digital dapat diterima dengan baik oleh anak. Anak menunjukkan ketertarikan dengan mengikuti dan menonton cerita hingga selesai serta mendengarkan *voice over* dengan seksama. Anak juga memberikan respons dan *feedback* terhadap isi cerita, seperti menyampaikan bahwa bayam memiliki manfaat dan wortel baik untuk kesehatan mata. Hal tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga membantu anak memahami pesan kesehatan yang disampaikan.

DAFTAR ISI

PRAKATA	iv
RINGKASAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan manfaat	2
1.2.2 Tujuan Umum magang Mahasiswa	3
1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa	3
1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa	3
1.3. Lokasi dan Waktu	4
1.4. Metode Pelaksanaan.....	4
1.4.1 Observasi.....	4
1.4.2 Wawancara	4
1.4.3 Telusur Dokumen	4
BAB 2. GAMBARAN UMUM UPT LATKESMAS MURNAJATI	5
2.1. Sejarah UPT Pelatihan Kesehatan Masyarakat Murnajati.....	5
2.2. Struktur Organisasi UPT Latkesmas Murnajati	7
2.3. Analisis Situasi UPT Latkesmas Murnajati dan Perancangan media.....	7
BAB 3. PELAKSANAAN KEGIATAN MAGANG MAHASISWA	9
3.1. Tahap <i>Define</i>	9
3.2. Tahapan <i>Design</i>	12
3.3. Tahapan <i>Develop</i>	18
3.4. Tahapan <i>Disseminate</i>	24
3.5. Monitiring dan Evaluasi.....	25
BAB 4. KESIMPULAN DAN SARAN	27
3.1. Kesimpulan.....	27
3.2. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi UPT Latkesmas Murnajati.....	7
Gambar 3. 1 Proses Pembuatan Buku Cerita Digital	18
Gambar 3. 2 Dokumentasi Uji coba Terbatas.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Awal	14
Tabel 3. 2 Storyboard “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita”	15
Tabel 3. 3 Nilai Hasil Validasi.....	19
Tabel 3. 4 Masukan dan Revisi	20

DAFTAR SINGKATAN

4D	: <i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>
AI	: <i>Artificial Intelligence</i>
KIE	: Komunikasi, Informasi, dan Edukasi
UPT	: Unit Pelaksana Teknis
Latkesmas	: Pelatihan Kesehatan Masyarakat
WHO	: World Health Organization
2D	: Dua Dimensi
A4	: Ukuran kertas standar A4
VO	: <i>Voice Over</i>
HP	: Handphone
SD	: Sekolah Dasar
Dinkes	: Dinas Kesehatan
SK	: Surat Keputusan
BLKM	: Balai Latihan Kesehatan Masyarakat
KLKM	: Kursus Latihan Kesehatan Masyarakat

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Logbook.....	31
Lampiran 2 Hasil Validasi	32
Lampiran 3 Instrumen Uji Coba Terbatas	33
Lampiran 4 Minggu ke -1.....	36
Lampiran 5 Minggu ke-2.....	37
Lampiran 6 Minggu ke-3.....	38
Lampiran 7 Poster Posisi Duduk Tepat	40
Lampiran 8 Video Animasi Kesehatan Mental Pekerja.....	41
Lampiran 9 Buku Cerita Digital Makan Sayur dan Buah	42

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Promosi kesehatan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan individu, kelompok, dan masyarakat dalam memelihara serta meningkatkan derajat kesehatan melalui pemberian informasi dan pembentukan perilaku kesehatan. Salah satu bentuk promosi kesehatan dapat dilakukan melalui Komunikasi, Informasi, dan Edukasi (KIE) dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik sasaran. Upaya promosi kesehatan perlu dilakukan sejak usia anak karena kebiasaan yang terbentuk pada masa anak dapat menjadi dasar bagi perilaku kesehatan pada tahap kehidupan selanjutnya. Salah satu perilaku yang perlu diperkenalkan sejak dini adalah penerapan pola makan sehat, termasuk kebiasaan mengonsumsi sayur dan buah.

Konsumsi sayur dan buah masih menjadi salah satu permasalahan kesehatan di Indonesia. Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023, sebanyak 96,7% penduduk usia ≥ 5 tahun kurang mengonsumsi sayur dan buah, sedangkan sebanyak 67,5% hanya mengonsumsi buah dan/atau sayur sebanyak 1–2 porsi per hari (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Kondisi tersebut juga terlihat pada kelompok anak. Data Riskesdas 2018 menunjukkan bahwa pada anak usia 5–9 tahun, sebanyak 17,0% tidak mengonsumsi buah dan/atau sayur, 67,1% mengonsumsi 1–2 porsi per hari, 12,8% mengonsumsi 3–4 porsi, dan hanya 3,1% yang mengonsumsi ≥ 5 porsi per hari (Kementerian Kesehatan RI, 2018). Data tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan konsumsi sayur dan buah pada anak masih perlu diperkuat melalui upaya promotif dan preventif yang dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan dunia anak.

Permasalahan tersebut kemudian dikaitkan dengan kebutuhan kegiatan di UPT Latkesmas Murnajati. Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak UPT Latkesmas Murnajati selama pelaksanaan magang, terdapat rencana untuk mendukung kegiatan atau pelatihan yang memiliki konsep ramah anak. Kegiatan tersebut nantinya dapat menjadi ruang untuk memberikan pengalaman dan edukasi kesehatan kepada anak melalui pendekatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, kebutuhan pengembangan media ditentukan berdasarkan hasil diskusi dengan pihak

UPT Latkesmas Murnajati, karakteristik calon sasaran anak usia 6–10 tahun, serta hasil telaah literatur mengenai permasalahan kesehatan dan media edukasi anak. Salah satu pesan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang dapat diperkenalkan dalam kegiatan tersebut adalah kebiasaan mengonsumsi sayur dan buah.

Agar pesan kesehatan dapat diterima dengan baik oleh anak, diperlukan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu alternatif karena informasi dapat disampaikan melalui tokoh, ilustrasi, dialog, dan alur cerita. Penelitian Pradini et al. (2021) menunjukkan bahwa pemberian buku cerita bergambar bertema Superhero dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai sayur dan buah. Selain itu, perkembangan media digital memungkinkan buku cerita dikembangkan dengan menggabungkan unsur visual dan audio. Nuraini dan Agung (2022) menunjukkan bahwa cerita bergambar digital dapat digunakan sebagai media yang sesuai untuk anak. Berdasarkan pertimbangan tersebut, buku cerita digital bersuara dipilih karena dapat menyampaikan pesan mengenai sayur dan buah melalui cerita yang sederhana, ilustrasi yang menarik, karakter yang dekat dengan anak, serta *voice over* yang membantu penyampaian alur cerita.

Berdasarkan permasalahan rendahnya konsumsi sayur dan buah, data pada kelompok anak, kebutuhan UPT Latkesmas Murnajati untuk mendukung rencana kegiatan ramah anak, serta karakteristik calon sasaran, dikembangkan media promosi kesehatan berupa buku cerita digital bersuara “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu”. Media ini ditujukan bagi anak usia 6–10 tahun dan memuat pengenalan sayur dan buah, manfaat sederhana bagi tubuh, serta ajakan membiasakan konsumsi sayur dan buah dalam kehidupan sehari-hari. Media dirancang menggunakan karakter Cita dan Ibu, ilustrasi 2D yang ceria dan ekspresif, bahasa sederhana, serta *voice over*. Pengembangan media dilakukan melalui Model 4D yang meliputi *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. guna menciptakan media KIE yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif

media promosi kesehatan yang mendukung kegiatan dengan sasaran anak (ramah anak) di UPT Latkesmas Murnajati Kampus 1 Malang.

1.2. Tujuan dan manfaat

1.2.1 Tujuan Umum magang Mahasiswa

Mengembangkan media promosi kesehatan yang informatif, edukatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan sasaran buku cerita bersuara mengenai konsumsi buah dan sayur, di UPT Latkesmas Murnajati Kampus 1 Malang.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

1. Untuk mengidentifikasi kebutuhan media promosi kesehatan di UPT Latkesmas Murnajati Kampus 1 Malang.
2. Untuk menganalisis kebutuhan informasi kesehatan yang dapat dikembangkan menjadi media promosi kesehatan.
3. Untuk membuat perencanaan media promosi kesehatan sesuai dengan karakteristik sasaran.
4. Untuk mengembangkan media promosi kesehatan melalui tahapan Model 4D

1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa

A. Manfaat bagi Peserta Magang

Meningkatkan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mahasiswa dalam melakukan identifikasi kebutuhan, perencanaan, pengembangan, produksi, validasi, uji coba, dan penyebarluasan media promosi kesehatan .

B. Manfaat bagi Mitra Penyelenggara Magang Mahasiswa

Memberikan inovasi dan alternatif media promosi kesehatan yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian informasi kesehatan di UPT Latkesmas Murnajati Kampus 1 Malang.

C. Manfaat bagi Politeknik Negeri Jember

Memberikan informasi, bahan acuan, dan referensi mengenai penerapan kompetensi mahasiswa dalam pengembangan media promosi kesehatan serta menjadi gambaran pelaksanaan kegiatan magang mahasiswa Program Studi Promosi Kesehatan.

1.3. Lokasi dan Waktu

Lokasi magang Media Promosi Kesehatan yaitu Latkesmas Murnajati, Lawang Jl. Argo Tunggal Krajan No.1, Krajan, Ketindan, Kec. Lawang, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65214, Indonesia. Magang dilaksanakan dari 10 Agustus – 12 September 2026.

1.4. Metode Pelaksanaan

1.4.1 Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan pihak lainnya berperan sebagai interviewee dengan tujuan tertentu (Dr. R. A. Fadhallah, 2021). Selama kegiatan magang, wawancara dilakukan dengan pihak terkait di UPT Latkesmas Murnajati Kampus Satu Malang.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media promosi kesehatan, karakteristik sasaran, permasalahan kesehatan yang perlu mendapatkan perhatian, serta masukan terhadap media yang akan dikembangkan.

1.4.2 Telusur Dokumen

Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui telusur dokumen dengan mengumpulkan rekap data dan menganalisis data terkait media yang akan dikembangkan. Dokumen dan sumber informasi yang digunakan meliputi pedoman kesehatan, materi promosi kesehatan, artikel jurnal ilmiah, serta sumber resmi dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dan WHO.

BAB 2. GAMBARAN UMUM UPT LATKESMAS MURNAJATI

2.1. Sejarah UPT Pelatihan Kesehatan Masyarakat Murnajati

UPT Pelatihan Kesehatan Masyarakat (Latkesmas) Murnajati merupakan salah satu Unit Pelaksana Teknis di bawah Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur yang memiliki peran dalam penyelenggaraan pelatihan kesehatan masyarakat. Keberadaan UPT Latkesmas Murnajati menjadi bagian dari upaya pemerintah dalam meningkatkan kompetensi dan kualitas sumber daya manusia di bidang kesehatan melalui kegiatan pelatihan dan pengembangan kapasitas.

UPT Latkesmas Murnajati yang berada di wilayah Lawang, Kabupaten Malang, memiliki sejarah kelembagaan yang cukup panjang. Pada awalnya, lokasi tersebut merupakan tempat peristirahatan pejabat Departemen Kesehatan Republik Indonesia. Selanjutnya, pada 1 Januari 1987, tempat tersebut dialihfungsikan menjadi Kursus Latihan Kesehatan Masyarakat (KLKM) berdasarkan Surat Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 45/Menkes/SK/I/1987. Perubahan fungsi tersebut menjadi awal berdirinya lembaga pelatihan kesehatan masyarakat di Murnajati.

Dalam perkembangannya, pada tahun 1990 KLKM mengalami perubahan nama menjadi Balai Latihan Kesehatan Masyarakat (BLKM). Kemudian pada tahun 1993, kelembagaan tersebut mengalami peningkatan status menjadi Balai Pelatihan Kesehatan (Bapelkes) berdasarkan SK Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 911/Menkes/SK/X/1993 tanggal 20 Oktober 1993. Seiring dengan pelaksanaan otonomi daerah dan adanya perubahan kebijakan pemerintahan, pengelolaan lembaga tersebut kemudian dialihkan kepada Pemerintah Provinsi Jawa Timur. Dalam perkembangannya, lembaga tersebut menjadi UPT Pelatihan Kesehatan Masyarakat Murnajati di bawah Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur. UPT ini memiliki peran dalam mendukung peningkatan kompetensi tenaga kesehatan dan sumber daya manusia kesehatan melalui penyelenggaraan pelatihan serta kegiatan pengembangan dan pengendalian mutu pelatihan.

Secara kelembagaan, UPT Pelatihan Kesehatan Masyarakat Murnajati merupakan unsur pelaksana teknis pada Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur. Struktur organisasi UPT Latkesmas Murnajati terdiri atas Subbagian Tata Usaha, Seksi Penyelenggaraan Pelatihan, Seksi Pengembangan dan Pengendalian Mutu Pelatihan, serta Kelompok Jabatan Fungsional. Struktur tersebut juga tercantum dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 98 Tahun 2023 mengenai nomenklatur, susunan organisasi, uraian tugas dan fungsi serta tata kerja UPT pada Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur. Keberadaan UPT Latkesmas Murnajati tidak hanya berkaitan dengan kegiatan pelatihan secara teknis, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang sehat bagi peserta pelatihan, pegawai, dan masyarakat yang terlibat dalam kegiatan di lingkungan UPT. Oleh karena itu, penyampaian informasi kesehatan melalui media yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami menjadi salah satu upaya yang dapat mendukung kegiatan promosi kesehatan di lingkungan UPT Latkesmas Murnajati.

Dalam pelaksanaan tugasnya, UPT Latkesmas Murnajati memiliki beberapa bagian atau unit kerja yang mendukung penyelenggaraan pelatihan. Salah satunya adalah Dalmut (Pengendalian Mutu) yang berperan dalam mendukung proses pengendalian dan penjaminan mutu penyelenggaraan pelatihan. Kegiatan pengendalian mutu berkaitan dengan upaya memastikan pelaksanaan pelatihan berjalan sesuai dengan standar dan tujuan yang telah ditetapkan. Keberadaan bagian tersebut menjadi salah satu unsur yang mendukung kualitas penyelenggaraan kegiatan di lingkungan UPT Latkesmas Murnajati.

Selain melaksanakan kegiatan pelatihan bagi sumber daya manusia kesehatan, lingkungan UPT Latkesmas Murnajati juga memiliki fasilitas yang dapat mendukung berbagai kegiatan pembelajaran dan edukasi. Fasilitas tersebut antara lain ruang pelatihan, ruang kelas, ruang pertemuan, serta area lingkungan UPT yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan kegiatan. Kondisi tersebut memungkinkan lingkungan UPT untuk mendukung kegiatan edukasi dengan sasaran yang lebih beragam apabila disesuaikan dengan konsep kegiatan yang akan dilaksanakan.

2.2. Struktur Organisasi UPT Latkesmas Murnajati



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi UPT Latkesmas Murnajati

2.3. Analisis Situasi UPT Latkesmas Murnajati dan Perancangan Media

UPT Pelatihan Kesehatan Masyarakat (Latkesmas) Murnajati merupakan unit pelaksana teknis di bawah Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur yang memiliki kegiatan utama dalam penyelenggaraan pelatihan dan pengembangan kompetensi di bidang kesehatan masyarakat. Lingkungan UPT terdiri atas berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan pelatihan, administrasi, pelayanan peserta, serta kegiatan penunjang lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap lingkungan UPT dan diskusi dengan pembimbing magang, terdapat rencana pengembangan kegiatan atau pelatihan yang memiliki konsep ramah anak. Kegiatan tersebut direncanakan sebagai salah satu bentuk kegiatan yang dapat memberikan pengalaman dan edukasi kepada anak dengan suasana yang lebih menyenangkan. Akan tetapi, pada saat pelaksanaan magang, kegiatan tersebut belum berjalan dan belum terdapat sasaran anak yang mengikuti kegiatan secara langsung. Oleh karena itu, mahasiswa tidak melakukan observasi karakteristik anak secara langsung, tetapi menggunakan hasil diskusi dengan pihak UPT Latkesmas Murnajati dan telaah literatur sebagai dasar penentuan karakteristik calon sasaran.

Salah satu materi kesehatan yang dinilai sesuai untuk dimasukkan ke dalam kegiatan ramah anak adalah Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), khususnya kebiasaan mengonsumsi sayur dan buah. Pemilihan materi tersebut juga didukung oleh data nasional yang menunjukkan masih tingginya proporsi penduduk yang kurang mengonsumsi sayur dan buah. Agar materi dapat diterima oleh anak usia 6–

10 tahun, diperlukan media yang mampu mengubah informasi kesehatan menjadi pesan yang sederhana, konkret, dan menarik.

Berdasarkan kondisi tersebut, dirancang media berupa buku cerita digital bersuara berjudul “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu”. Media menggunakan cerita sebagai sarana penyampaian pesan sehingga materi tidak diberikan dalam bentuk penjelasan yang terlalu formal. Buku terdiri atas karakter Cita dan Ibu, ilustrasi 2D yang ceria, *colorful*, ekspresif, dan edukatif. Berisikan dialog, narasi, serta *voice over*. Materi berfokus pada pengenalan sayur dan buah, manfaat sederhana bagi tubuh, serta ajakan untuk membiasakan konsumsi sayur dan buah.

Untuk mendukung proses pengembangan, Canva digunakan untuk menyusun halaman, teks, ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak. AI Canva digunakan sebagai alat bantu dalam menghasilkan karakter dan beberapa ilustrasi pendukung. Pinterest digunakan sebagai referensi visual dalam menentukan gaya ilustrasi, warna, karakter, dan tata letak. Sementara itu, CapCut digunakan untuk mengolah *voice over*, menyesuaikan durasi audio dengan visual, dan menyusun elemen audio pendukung.

BAB 3. PELAKSANAAN KEGIATAN MAGANG MAHASISWA

3.1. Tahap *Define*

Tahap *Define* (pendefinisian) merupakan tahap awal dalam Model 4D yang bertujuan untuk menetapkan kebutuhan dan dasar pengembangan media. Tahap ini terdiri dari *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada pengembangan buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu”, analisis kebutuhan dilakukan dengan menghubungkan data permasalahan kesehatan, kondisi sasaran, hasil observasi di UPT Latkesmas Murnajati, serta hasil penelitian mengenai media edukasi anak.

1. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis ujung depan dilakukan untuk mengetahui permasalahan kesehatan yang dapat menjadi dasar dalam menentukan topik media promosi kesehatan. Salah satu permasalahan yang masih ditemukan di Indonesia adalah rendahnya konsumsi sayur dan buah. Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023, sebanyak 96,7% penduduk usia ≥ 5 tahun tergolong kurang mengonsumsi sayur dan buah, sedangkan 67,5% penduduk usia ≥ 5 tahun hanya mengonsumsi buah dan/atau sayur sebanyak 1–2 porsi per hari (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Selain data tersebut, Riskesdas 2018 menunjukkan bahwa pada kelompok usia 5–9 tahun, sebanyak 17,0% tidak mengonsumsi buah dan sayur, 67,1% mengonsumsi 1–2 porsi, 12,8% mengonsumsi 3–4 porsi, dan hanya 3,1% yang mengonsumsi ≥ 5 porsi per hari. Data tersebut menunjukkan bahwa konsumsi sayur dan buah pada kelompok anak masih rendah sehingga edukasi mengenai pentingnya konsumsi sayur dan buah perlu diperkenalkan sejak dini (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi selama pelaksanaan magang di UPT Latkesmas Murnajati, diketahui adanya kebutuhan untuk mendukung kegiatan yang memiliki konsep ramah anak. Kebutuhan tersebut menjadi pertimbangan dalam memilih media yang dapat memberikan informasi kesehatan kepada anak dengan cara yang menarik, sederhana, dan tidak terlalu formal. Dengan demikian, permasalahan rendahnya konsumsi sayur dan buah dipertemukan dengan

kebutuhan kegiatan ramah anak di UPT Latkesmas Murnajati sebagai dasar dalam menentukan topik media.

Alat bantu yang digunakan dalam tahap ini meliputi:

- A. Google Scholar, digunakan untuk mencari jurnal ilmiah mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak serta penggunaan buku cerita sebagai media edukasi kesehatan.
- B. YouTube, digunakan untuk mencari referensi cerita edukasi anak dan melihat bentuk penyampaian pesan kesehatan melalui media cerita.
- C. TikTok, digunakan untuk melihat referensi konten edukasi anak yang disampaikan secara singkat, sederhana, dan menarik.
- D. Pinterest, digunakan untuk mencari referensi visual buku cerita anak, seperti gaya ilustrasi, warna, karakter, dan tata letak.

2. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik sasaran media. Sasaran buku cerita digital ditentukan yaitu anak usia 6–10 tahun. Penentuan sasaran tersebut disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan ramah anak di UPT Latkesmas Murnajati serta karakteristik anak yang membutuhkan penyampaian informasi menggunakan bahasa sederhana dan media yang menarik secara visual.

Anak pada usia tersebut cenderung membutuhkan informasi yang disampaikan melalui contoh konkret dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media dirancang menggunakan karakter Cita dan Ibu, menggunakan ilustrasi 2D, yang ceria, *colorful*, ekspresif, dan edukatif. Bahasa yang digunakan dibuat sederhana agar mudah dipahami anak.

3. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk menentukan pesan yang diharapkan dapat dipahami oleh anak setelah menggunakan media. Berdasarkan permasalahan rendahnya konsumsi sayur dan buah, pesan yang dikembangkan meliputi pengenalan beberapa jenis sayur dan buah, manfaat konsumsi sayur dan buah bagi tubuh, serta ajakan untuk membiasakan konsumsi sayur dan buah dalam kehidupan sehari-hari.

Pesan tersebut kemudian disusun menjadi alur cerita melalui percakapan antara Cita dan Ibu. Dengan menggunakan alur cerita, anak diharapkan tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat mengikuti pengalaman tokoh dalam mengenal dan memahami manfaat sayur dan buah.

4. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan dengan menghubungkan permasalahan kesehatan, sasaran, materi, dan media yang akan dikembangkan. Berdasarkan data SKI 2023 dan Riskesdas 2018, rendahnya konsumsi sayur dan buah menjadi masalah yang perlu mendapatkan perhatian sejak usia dini. Oleh karena itu, konsep media diarahkan pada edukasi konsumsi sayur dan buah untuk anak usia 6–10 tahun.

Pemilihan buku cerita sebagai media didukung oleh penelitian Pradini et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pemberian buku cerita bergambar bertema Superhero dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai sayur dan buah. Sementara itu, penelitian Nuraini dan Agung (2022) menunjukkan bahwa cerita bergambar digital dapat digunakan sebagai media yang sesuai untuk menyampaikan informasi kepada anak. Berdasarkan hasil tersebut, cerita bergambar dipilih sebagai pendekatan untuk menyampaikan pesan kesehatan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan sasaran.

Konsep visual buku menggunakan karakter Cita dan Ibu dengan tampilan yang konsisten, ilustrasi 2D yang ceria, *colorful*, ekspresif, dan edukatif. Cerita dilengkapi *voice over* untuk mendukung penyampaian informasi melalui unsur visual dan audio.

5. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam pengembangan buku cerita digital adalah agar anak setelah membaca atau mendengarkan cerita dapat:

- A. Mengetahui pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.
- B. Mengenali beberapa contoh buah dan sayur.
- C. Mengetahui manfaat sederhana dari konsumsi buah dan sayur.
- D. Memiliki ketertarikan untuk mengonsumsi buah dan sayur.

- E. Menerapkan kebiasaan mengonsumsi buah dan sayur dalam kehidupan sehari-hari.

3.2. Tahapan *Design*

Tahap *Design* (perancangan) dilakukan berdasarkan hasil tahap *Define*. Tahap ini meliputi pemilihan media, pemilihan format penyajian, dan pembuatan rancangan awal atau *prototyping*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rendahnya konsumsi sayur dan buah menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian, termasuk pada kelompok anak. Di sisi lain, UPT Latkesmas Murnajati membutuhkan dukungan media untuk kegiatan yang memiliki konsep ramah anak. Berdasarkan kondisi tersebut serta karakteristik anak usia 6–10 tahun, dirancang buku cerita digital bersuara sebagai media promosi kesehatan.

1. Pemilihan Media

Media yang dipilih adalah buku cerita digital bersuara. Pemilihan media didasarkan pada hasil analisis yang menunjukkan bahwa sasaran membutuhkan penyampaian informasi yang sederhana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak. Buku cerita memungkinkan pesan kesehatan disampaikan melalui tokoh, ilustrasi, dialog, dan alur cerita sehingga informasi dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Pemilihan media tersebut diperkuat oleh penelitian Pradini et al. (2021) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai sayur dan buah. Penelitian Nuraini dan Agung (2022) juga menunjukkan bahwa media cerita bergambar digital dapat digunakan sebagai media untuk anak. Oleh karena itu, buku cerita dikembangkan dalam bentuk digital dan dilengkapi *voice over*.

2. Pemilihan Topik dan Materi

Topik yang dipilih adalah konsumsi sayur dan buah. Pemilihan topik didasarkan pada data SKI 2023 dan Riskesdas 2018 yang menunjukkan masih rendahnya konsumsi sayur dan buah di Indonesia, termasuk pada kelompok anak. Materi kemudian disesuaikan dengan kemampuan anak usia 6–10 tahun agar tidak terlalu kompleks.

Materi yang dimasukkan meliputi pengenalan sayur dan buah, contoh sayur dan buah, manfaat beberapa jenis sayur dan buah bagi tubuh, serta ajakan untuk membiasakan konsumsi sayur dan buah. Materi dikemas melalui percakapan antara Cita dan Ibu agar pesan kesehatan lebih mudah dipahami dan tidak terasa seperti penyampaian materi secara formal.

Buku cerita dirancang dalam format portrait A4 dengan ilustrasi 2D yang ceria, *colorful*, ekspresif, dan edukatif. Isi buku terdiri dari beberapa halaman yang memiliki alur cerita berurutan. Karakter utama yaitu Cita dan Ibu dibuat konsisten agar tidak mengalami perubahan tampilan pada setiap halaman. Bahasa menggunakan kalimat sederhana dan dialog yang sesuai dengan karakteristik anak usia 6–10 tahun.

Alat bantu yang digunakan yaitu:

- A. Canva, digunakan untuk menentukan ukuran buku, menyusun halaman, teks, ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak.
- B. AI Canva, digunakan sebagai alat bantu dalam membuat karakter Cita, Ibu, serta beberapa ilustrasi pendukung yang dibutuhkan dalam cerita.
- C. Pinterest, digunakan sebagai referensi visual untuk menentukan gaya ilustrasi, warna, karakter, dan tata letak buku cerita anak.
- D. CapCut, digunakan sebagai alat bantu dalam menyiapkan kebutuhan *voice over*, mengatur durasi audio, serta menyesuaikan suara dengan alur visual buku.

3. Pembuatan Rancangan Awal (*Prototyping*)

Rancangan awal dibuat dengan menyusun alur cerita, menentukan jumlah halaman, karakter, latar, dialog, narasi, ilustrasi, dan pesan kesehatan pada setiap halaman.

Setiap halaman kemudian dibuat dalam Canva. Setelah seluruh halaman tersusun, rancangan diperiksa kembali untuk memastikan kesinambungan cerita, konsistensi karakter, keterbacaan tulisan, serta kesesuaian ilustrasi dengan pesan kesehatan.

Tabel 3. 1 Rancangan Awal

No.	Komponen yang Dirancang	Rancangan
1.	Judul	“Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu”
2.	Sasaran	Anak usia 6–10 tahun
3.	Bentuk media	Buku cerita digital bersuara
4.	Format	Digital, dengan tampilan halaman buku cerita
5.	Karakter	Cita dan Ibu dengan tampilan yang konsisten
6.	Ilustrasi	Ilustrasi 2D, ceria, <i>colorful</i> , ekspresif, dan edukatif
7.	Bahasa	Sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami anak
8.	Materi	Pentingnya konsumsi sayur dan buah serta manfaatnya bagi tubuh
9.	Alur cerita	Cita pulang sekolah, berbincang dengan Ibu, mengenal sayur dan buah, serta memahami manfaatnya
10.	Audio	<i>Voice over</i> narasi dan dialog sesuai alur cerita
11.	Aplikasi utama	Canva untuk penyusunan halaman, teks, ilustrasi, dan tata letak
12.	Alat bantu visual	AI Canva dan Pinterest
13.	Pengolahan audio	CapCut untuk penyuntingan <i>voice over</i> dan audio pendukung

Tabel 3. 2 Storyboard “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita”

Slide	Visual	Teks/Narasi
1. Cita Pulang Sekolah	Cita mengayuh sepeda merah muda menuju rumah. Ibu berdiri di depan pintu menyambut Cita.	Narasi: “Suatu siang yang cerah, gadis kecil bernama Cita dengan raut wajah yang riang dan gembira mengayuh sepeda berwarna merah jambunya menuju arah pulang, tak sabar disambut oleh ibu dan masakan lezatnya.” Dialog: Cita: “Ibu, aku pulang.” Ibu: “Eh, anak ibu sudah pulang sekolah.”
2. Ibu Menyiapkan Makanan	Cita dan Ibu duduk di meja makan. Ibu menunjukkan sepiring sayur kepada Cita. Di meja terlihat berbagai makanan dan jus.	Narasi: “Dengan semangat Cita menyapa ibunya. ‘Ibu, Cita pulang.’ Anak ibu sudah pulang, sini ibu sudah menyiapkan makanan lezat, Cita pasti suka.” Dialog: Cita: “Ibu, hari ini masak apa?” Ibu: “Ibu memasak makanan spesial buat Cita.”
3. Ibu Menjelaskan Makanan	Cita duduk di meja makan dengan Ibu. Ibu menunjuk makanan yang tersedia, yaitu sayur dan buah.	Narasi: “Sesampainya di meja makan, Cita terdiam sejenak. Ibu sudah menyiapkan makanan spesial untuk Cita. Ada sayur bayam, oseng buncis, tempe goreng dan jus wortel yang segar untuk diminum siang hari.” Dialog: Cita: “Ibu, hari ini masak apa?” Ibu dengan senyum tipis menjawab, “Ibu memasak makanan spesial buat Cita.”
4. Cita Tidak Suka Sayur	Cita terlihat tidak suka dengan makanan di depannya,	Narasi: “Ternyata Cita tidak senang melihat makanan di

Slide	Visual	Teks/Narasi
	sementara Ibu tersenyum dan memperhatikan Cita.	depannya. Cita memang tidak suka makan sayur, terutama jus wortel.” Dialog Cita: “Kok sayuran semua? Aku enggak suka makan sayur, apalagi jus wortel!” Narasi: “Bahkan Cita juga tidak terlalu suka dengan tempe goreng.”
5. Ibu Menjelaskan Pentingnya Sayur dan Buah	Ibu menjelaskan kepada Cita sambil menunjuk makanan. Cita terlihat penasaran. Pada gambar terdapat poster/gambar kelompok makanan.	Narasi: “Dengan tenang, Ibu menjelaskan pada Cita.” Dialog Cita: “Katanya Cita mau jadi juara kelas?” Ibu: “Memangnya apa hubungannya makan sayur sama juara kelas?” Cita: “Ada dong! Makanya, kita harus makan sayur dan buah.” Narasi: “Cita masih belum percaya. Lalu, Ibu mengajak Cita untuk mengetahui beberapa manfaat sayuran.”
6. Manfaat Bayam dan Buncis	Cita dan Ibu berada di ruang keluarga. Ibu menunjukkan lembar informasi tentang makanan.	Narasi: “Pertama, ada sayur bayam. Ibu menjelaskan bahwa kalau Cita banyak makan sayur bayam, Cita akan lebih mudah mengingat pelajaran.” Narasi berikutnya: “Selanjutnya ada buncis. Buncis membantu daya tahan tubuh menjadi lebih kuat, sehingga Cita tidak gampang sakit.”
7. Manfaat Wortel	Visual berpindah ke ruang keluarga dengan sofa. Fokus pada penjelasan mengenai wortel.	Narasi: “Lalu ada wortel. Buah wortel membantu menjaga kesehatan mata Cita. Dengan mata yang sehat, Cita

Slide	Visual	Teks/Narasi
		bisa lebih nyaman saat belajar di kelas, baik duduk di depan maupun di belakang.” Narasi: “Dan masih banyak lagi manfaat dari berbagai jenis sayuran dan buah.”
8. Cita Memahami Pentingnya Kesehatan	Cita dan Ibu kembali duduk bersama di meja makan. Cita mulai memahami penjelasan Ibu.	Narasi: “Ibu kemudian mengingatkan Cita. Percuma ingin menjadi anak cerdas kalau tubuhnya sering sakit.” Narasi: “Kalau sering sakit, Cita bisa bolos sekolah dan tidak bisa bermain bersama teman-temannya.” Dialog Cita: “Aku enggak mau sakit! Aku masih mau main sama teman-teman!” Narasi: “Cita pun mulai memahami pentingnya menjaga kesehatan.”
9. Cita Mau Makan Sayur dan Buah	Cita terlihat senang bersama Ibu di meja makan. Cita mulai mengambil sayur dan bersiap untuk makan.	Narasi: “Akhirnya, Cita berubah pikiran. Setelah mengetahui manfaatnya, Cita mau mencoba makan sayur dan buah.” Dialog Cita: “Ayo, Bu! Aku mau makan sayur dan buah yang banyak!” Ibu: “Kalau begitu, ayo kita makan siang.” Narasi: “Cita pun makan bersama Ibu dengan perasaan senang, namun sedikit ragu. Lalu ia mengambil sedikit sayur bayam untuk ia makan.” Cita: “Hmmm, ternyata enak ya, Bu.”

Slide	Visual	Teks/Narasi
10. Penutup	Visual makanan berupa sayur dan buah serta jus wortel sebagai penutup cerita, serta menampilkan cita dan ibu dengan ekspresi gembira.	Narasi: “Nah, teman-teman, sekarang sudah tahu kan, kenapa kita perlu makan sayur dan buah?” “Sayur dan buah membantu tubuh tetap sehat, kuat, dan mendukung kita untuk belajar serta bermain.” “Yuk, makan sayur dan buah setiap hari!” “Karena dalam tubuh yang sehat, terdapat jiwa yang kuat.”



Gambar 3. 1Proses Pembuatan Buku Cerita Digital

3.3. Tahapan *Develop*

Tahap *Develop* (pengembangan) merupakan tahap untuk menghasilkan produk buku cerita digital berdasarkan rancangan awal. Tahap ini meliputi validasi ahli atau uji kelayakan, revisi berdasarkan masukan ahli, dan uji coba lapangan skala terbatas. Produk yang dikembangkan adalah buku cerita digital bersuara “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” yang ditujukan kepada anak usia 6–10 tahun.

1. Pengembangan

Pada tahap ini, buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” dikembangkan dalam bentuk *prototype* dengan menggabungkan teks, ilustrasi, karakter, alur cerita, dan *voice over*. Pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik sasaran, yaitu anak usia 6–10 tahun. Bahasa yang

digunakan dibuat sederhana dan komunikatif, sedangkan ilustrasi, warna, karakter Cita dan Ibu, serta alur cerita disusun agar menarik dan mudah dipahami oleh anak. Produk kemudian disusun secara digital menggunakan Canva dan dilengkapi suara narasi serta dialog yang disunting menggunakan CapCut.

2. validasi ahli (*expert appraisal*)

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi ahli (*expert appraisal*) untuk mengetahui kelayakan media dan materi yang terdapat dalam buku cerita digital. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen penilaian dengan skala 1–4, yaitu skor 1 menunjukkan kriteria kurang, skor 2 cukup, skor 3 baik, dan skor 4 sangat baik. Validasi ahli media mencakup 10 indikator, sedangkan validasi ahli materi mencakup 8 indikator.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Ismayani dari UPT Latkesmas Murnajati. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memperoleh skor 4, sedangkan indikator ketepatan isi memperoleh skor 3. Dengan demikian, total skor validasi ahli materi adalah 31 dari skor maksimal 32, atau sebesar 96,88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam buku cerita berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan dengan perbaikan pada bagian yang diberikan masukan.

Validasi ahli media dilakukan berdasarkan aspek tampilan, ilustrasi, warna, tata letak, tipografi, konsistensi karakter, alur visual, audio, sinkronisasi suara dengan visual, serta aspek teknis. Berdasarkan lembar validasi, indikator yang dinilai memperoleh skor 4, sehingga produk memperoleh 40 dari skor maksimal 40 atau 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media secara visual dan teknis dinilai sangat baik serta sesuai untuk digunakan sebagai media edukasi anak usia 6–10 tahun.

Tabel 3. 3 Nilai Hasil Validasi

Validator	Jumlah indikator	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
Ahli Media	10	40	40	100%	Sangat baik
Ahli Materi	8	31	32	96,88%	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi tersebut, buku cerita digital telah memenuhi aspek kelayakan media dan materi. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba terbatas..

3. Revisi

Revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari validator. Pada validasi ahli materi, Ibu Ismayani memberikan masukan terkait penulisan pada bagian cerita serta penyampaian materi makanan. Validator menyarankan agar penulisan kata yang masih kurang tepat diperbaiki dan mengingatkan adanya kata yang ditulis atau digunakan berulang. Selain itu, validator memberikan masukan agar konsep makanan tidak hanya menampilkan sayur dan buah, tetapi juga dapat memperlihatkan lauk sebagai bagian dari makanan, meskipun fokus utama buku tetap pada konsumsi sayur dan buah. Masukan tersebut digunakan untuk memperbaiki isi cerita agar informasi yang disampaikan lebih tepat dan sesuai dengan konteks pola makan sehari-hari anak.

Tabel 3. 4 Masukan dan Revisi

No.	Aspek yang Dikomentari	Skor	Masukan Validator	Revisi yang Dilakukan
1	Ketepatan isi	3	Informasi mengenai makanan perlu disampaikan lebih lengkap. Selain sayur dan buah, dapat ditambahkan lauk sebagai bagian dari makanan.	Menambahkan unsur lauk pada bagian makanan yang ditampilkan dalam cerita tanpa fokus utama edukasi mengenai sayur dan buah.
2	Penulisan	Dalam point ketepatan isi	Terdapat bagian penulisan/kata yang perlu	Memperbaiki kata dan kalimat yang kurang tepat serta

No.	Aspek yang Dikomentari	Skor	Masukan Validator	Revisi yang Dilakukan
			diperbaiki agar lebih tepat dan tidak menimbulkan kebingungan bagi anak.	menyesuaikan penulisan agar lebih sederhana dan mudah dipahami anak.
3	Penyampaian materi	Dalam point ketepatan isi	Informasi mengenai sayur dan buah perlu disampaikan dengan bahasa yang sesuai dengan pemahaman anak.	Menyederhanakan penyampaian informasi dan menyesuaikan dialog Cita dan Ibu agar pesan kesehatan lebih mudah dipahami.

Setelah revisi dilakukan, produk diperiksa kembali untuk memastikan bahwa perbaikan telah diterapkan, tidak mengubah tujuan utama cerita, dan tetap mempertahankan alur edukasi mengenai pentingnya konsumsi sayur dan buah.

4. Uji coba terbatas

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan skala terbatas terhadap buku cerita digital yang telah direvisi. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keterterimaan dan kemudahan penggunaan media pada sasaran terbatas. Uji coba memperhatikan respons anak terhadap tampilan, ilustrasi, alur cerita, bahasa, serta audio yang digunakan. Hasil uji coba digunakan sebagai bahan evaluasi akhir untuk memastikan bahwa buku cerita digital dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan mengenai konsumsi sayur dan buah bagi anak usia 6–10 tahun.

Pada tahapan ini Uji coba terbatas media buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” dilakukan kepada lima anak yang memiliki karakteristik usia sesuai dengan sasaran media, yaitu anak usia 6–10 tahun. Kelima anak merupakan kerabat/keponakan mahasiswa yang dipilih secara terbatas untuk memperoleh gambaran awal mengenai keterterimaan media. Pemilihan anak

dilakukan karena pada saat pelaksanaan magang belum terdapat kegiatan ramah anak yang sedang berlangsung di UPT Latkesmas Murnajati, sehingga belum tersedia sasaran anak yang dapat dilibatkan secara langsung dalam uji coba media.

Untuk menjaga kerahasiaan identitas, masing-masing anak diberikan kode A1 sampai A5. Rincian karakteristik peserta uji coba adalah sebagai berikut.

Kode	Usia	Jenis Hubungan dengan Mahasiswa	Keterangan
A1	10 tahun	Keponakan/kerabat	Anak usia sekolah
A2	10 tahun	Keponakan/kerabat	Anak usia sekolah
A3	10 tahun	Keponakan/kerabat	Anak usia sekolah
A4	8 tahun	Keponakan/kerabat	Anak usia sekolah
A5	7 tahun	Keponakan/kerabat	Anak usia sekolah

Uji coba dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada kelima anak untuk melihat dan mendengarkan media dari awal hingga akhir. Selama proses uji coba, mahasiswa melakukan pengamatan terhadap perhatian anak pada *voice over*, ilustrasi, karakter, dan alur cerita. Setelah media selesai ditampilkan, anak diberikan lembar respons sederhana menggunakan skala ekspresi wajah serta beberapa pertanyaan mengenai isi cerita. Penggunaan lembar respons disesuaikan dengan karakteristik usia anak agar dapat dipahami dengan mudah.

Hasil pengisian lembar respons menunjukkan bahwa seluruh anak memberikan respons positif terhadap media. Anak A1 memperoleh skor 40 dari 40 (100%), A2 memperoleh 39 dari 40 (97,5%), A3 memperoleh 38 dari 40 (95%), A4 memperoleh 36 dari 40 (90%), dan A5 memperoleh 35 dari 40 (87,5%). Rata-rata skor yang diperoleh adalah 37,6 dari 40, dengan persentase rata-rata sebesar 94%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Respons positif terutama terlihat pada aspek ketertarikan terhadap cerita, ilustrasi, karakter Cita dan Ibu, serta kejelasan *voice over*. Anak juga dapat mengikuti alur cerita dan memahami pesan utama mengenai pentingnya mengonsumsi sayur dan buah. Pada anak A4 yang berusia 8 tahun dan A5 yang berusia 7 tahun, beberapa bagian cerita masih memerlukan penjelasan atau

pendampingan sederhana agar pesan dapat dipahami dengan lebih baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana dan pendampingan tetap diperlukan ketika media digunakan pada anak dengan usia yang lebih muda.

Selain melalui lembar respons, terdapat beberapa respons verbal spontan dari anak setelah mengikuti cerita. Salah satu anak memberikan tanggapan, “Oh, ternyata bayam itu bagus ya?”, sedangkan anak lainnya mengatakan, “Berarti makan wortel supaya mata sehat, ya?”. Respons tersebut menunjukkan adanya perhatian dan pemahaman awal terhadap pesan kesehatan yang disampaikan melalui cerita.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas tersebut, buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” memperoleh keterterimaan awal yang baik dari anak usia 7–10 tahun. Media dinilai menarik, mudah diikuti, dan mampu menyampaikan pesan kesehatan mengenai konsumsi sayur dan buah secara sederhana. Hasil uji coba ini digunakan sebagai bahan penilaian akhir terhadap kesiapan media sebelum dipersiapkan untuk mendukung kegiatan edukasi dengan konsep ramah anak di UPT Latkesmas Murnajati. Hasil tersebut merupakan gambaran keterterimaan awal media dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media dalam meningkatkan pengetahuan atau mengubah perilaku anak.



Gambar 3. 2 Dokumentasi Uji coba Terbatas

3.4. Tahapan *Disseminate*

Tahap *Disseminate* merupakan tahap penyebaran produk yang telah melalui proses pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba terbatas. Tahap *Disseminate* merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah melalui proses *Define, Design, dan Develop*. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan, divalidasi, direvisi, dan diuji coba dipersiapkan untuk dapat dimanfaatkan oleh sasaran atau pihak yang berkepentingan. Tahap *Disseminate* pada model 4D merupakan tahap lanjutan setelah produk dinyatakan layak dan siap digunakan dalam konteks yang lebih luas (Indaryanti et al., 2025).

Dalam pengembangan buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu”, tahap *Disseminate* belum dilaksanakan secara langsung. Hal tersebut disebabkan kegiatan atau pelatihan ramah anak yang menjadi rencana pemanfaatan media di UPT Latkesmas Murnajati belum dilaksanakan selama periode magang. Kondisi tersebut menyebabkan belum terdapat sasaran anak secara langsung untuk menerima media dalam kegiatan yang sesungguhnya.

Meskipun demikian, produk telah diselesaikan sampai tahap akhir pengembangan dan telah melalui validasi ahli, revisi, serta uji coba terbatas. Produk akhir berupa buku cerita digital bersuara yang dapat digunakan melalui perangkat digital seperti telepon genggam, tablet, laptop, maupun komputer. Media telah dipersiapkan dalam bentuk yang memungkinkan untuk diserahkan kepada penanggung jawab atau *stakeholder* UPT Latkesmas Murnajati sebagai bahan pertimbangan untuk pemanfaatan pada kegiatan ramah anak yang akan dilaksanakan.

Apabila tahap *Disseminate* dilaksanakan, penyebarluasan dapat dilakukan melalui penyerahan produk kepada penanggung jawab kegiatan di UPT Latkesmas Murnajati, disertai penjelasan mengenai tujuan, sasaran, materi, dan cara penggunaan media. Media selanjutnya dapat digunakan sebagai salah satu alternatif KIE untuk mendukung penyampaian pesan mengenai konsumsi sayur dan buah kepada anak usia 6–10 tahun.

Dengan demikian, tahap *Disseminate* dalam kegiatan magang ini belum menjadi hasil pelaksanaan, tetapi merupakan rencana tindak lanjut dari produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah selesai dapat diserahkan kepada *stakeholder* UPT Latkesmas Murnajati untuk dipertimbangkan dan dimanfaatkan pada kegiatan ramah anak apabila kegiatan tersebut telah dilaksanakan.

3.5. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi merupakan kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengetahui proses penggunaan, ketercapaian tujuan, serta keberlanjutan suatu program atau produk. *Monitoring* berfokus pada pengamatan terhadap proses pelaksanaan dan penggunaan produk, sedangkan evaluasi digunakan untuk menilai hasil yang diperoleh berdasarkan tujuan atau indikator yang telah ditetapkan. Dalam manajemen program kesehatan, *monitoring* dan evaluasi merupakan bagian penting untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan program dan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan serta pengembangan selanjutnya (Mahendradhata et al., 2022). Dalam kegiatan pengembangan buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu”, *monitoring* dan evaluasi setelah penerapan media belum dilaksanakan. Hal tersebut dikarenakan tahap *Disseminate* dan penerapan produk pada setting yang sesungguhnya pada sasaran anak di UPT Latkesmas Murnajati Kampus 1 Malang belum dapat dilakukan. Oleh karena itu, *monitoring* dan evaluasi dalam laporan ini masih berupa gambaran kegiatan yang dapat dilakukan setelah media diterapkan.

Monitoring nantinya dapat dilakukan dengan mengamati penggunaan buku cerita digital pada anak. Aspek yang dapat diamati meliputi ketertarikan anak dalam mengikuti cerita, perhatian terhadap ilustrasi dan karakter, kemampuan mengikuti alur cerita, perhatian terhadap *voice over*, serta keterlibatan anak selama media digunakan. *Monitoring* juga dapat dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kendala teknis maupun kendala dalam memahami isi cerita selama penggunaan media.

Evaluasi selanjutnya dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan tanggapan setelah menyimak buku cerita digital. Evaluasi dapat mencakup pemahaman anak terhadap isi cerita, kemampuan anak

menyebutkan manfaat sayur dan buah, serta ketertarikan anak terhadap media yang digunakan. Selain itu, masukan dari pendamping atau pihak yang menggunakan media juga dapat digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan buku cerita digital.

Hasil *monitoring* dan evaluasi nantinya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media serta sebagai dasar perbaikan apabila buku cerita digital akan dikembangkan atau digunakan kembali. Evaluasi juga dapat membantu mengetahui kesesuaian media dengan karakteristik anak usia 6–10 tahun dan kebutuhan kegiatan promosi kesehatan ramah anak. Dengan demikian, hasil yang dapat dilaporkan dalam kegiatan pengembangan ini sampai pada tahap uji coba terbatas, sedangkan tahap *Disseminate* serta *monitoring* dan evaluasi lanjutan belum dilaksanakan. Kedua tahap tersebut menjadi gambaran rencana pemanfaatan dan penilaian lebih lanjut terhadap buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” sebagai media promosi kesehatan bagi anak usia 6–10 tahun.

BAB 4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

1. Analisis dan identifikasi kebutuhan media dilakukan berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pembimbing magang. Salah satu kebutuhan yang ditemukan adalah media edukasi yang mendukung kegiatan ramah anak, khususnya mengenai konsumsi sayur dan buah.
2. Analisis kebutuhan informasi kesehatan dilakukan dengan menelusuri berbagai referensi terkait konsumsi sayur dan buah pada anak. Berdasarkan hasil analisis tersebut, informasi mengenai pentingnya konsumsi sayur dan buah dipilih sebagai topik yang dapat dikembangkan menjadi media promosi kesehatan dalam bentuk buku cerita digital.
3. Perencanaan media promosi kesehatan dilakukan dengan menyesuaikan pesan yang ingin disampaikan, sasaran yang telah ditentukan, serta karakteristik anak usia 6–10 tahun. Media yang dirancang berupa buku cerita digital bersuara “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” dengan menggunakan cerita sederhana, karakter, ilustrasi, warna, teks, dan *voice over* agar pesan kesehatan dapat disampaikan dengan menarik dan mudah dipahami.
4. Pengembangan media promosi kesehatan dilakukan menggunakan Model 4D yang meliputi *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap *Define* dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan, sasaran, dan materi; tahap *Design* dilakukan dengan merancang konsep, format, karakter, ilustrasi, dan alur cerita; tahap *Develop* dilakukan melalui pengembangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Sementara itu, tahap *Disseminate* belum dilaksanakan karena kegiatan ramah anak sebagai setting pemanfaatan media belum berlangsung selama periode magang. Produk akhir telah dipersiapkan untuk dapat diserahkan kepada *stakeholder* UPT Latkesmas Murnajati sebagai rencana tindak lanjut.

4.2. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh Pemangang yaitu:

- A. Saran kepada UPT Latkesmas Murnajati
 1. Melanjutkan rencana pelaksanaan kegiatan atau pelatihan yang memiliki konsep ramah anak dengan memanfaatkan media promosi kesehatan yang sesuai dengan karakteristik anak.

2. Memanfaatkan buku cerita digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu” sebagai salah satu alternatif media KIE apabila kegiatan ramah anak telah dilaksanakan.
 3. Melakukan *monitoring* dan evaluasi penggunaan media pada saat diterapkan kepada sasaran anak untuk mengetahui keterterimaan, kemudahan penggunaan, serta pemahaman anak terhadap pesan kesehatan.
 4. Mengembangkan variasi media promosi kesehatan lain dengan topik PHBS yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan ramah anak.
 5. Meningkatkan koordinasi antara penanggung jawab kegiatan dengan pihak terkait agar pemanfaatan media promosi kesehatan dapat dilakukan secara terencana.
- B. Saran kepada Program Studi Promosi Kesehatan Politeknik Negeri Jember
1. Mempertahankan kerja sama yang baik dengan mitra magang
 2. Mengoptimalkan persiapan magang media promosi kesehatan
 3. Mempertahankan *monitoring* dan komunikasi baik antara Dosen Pembimbing dengan Mahasiswa baik secara langsung maupun daring
 4. Program Studi dapat mengintegrasikan pengalaman magang mahasiswa ke dalam pembelajaran di kelas, misalnya melalui seminar berbagi pengalaman, sehingga mahasiswa lain juga mendapat manfaat
- C. Saran kepada Pemagang selanjutnya :
1. Persiapkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan sebelum memulai magang agar lebih siap menghadapi tugas yang diberikan
 2. Tunjukkan sikap profesional melalui kedisiplinan, tanggung jawab, dan etika kerja yang baik
 3. Manfaatkan kesempatan magang untuk memperluas wawasan, membangun relasi, serta mengembangkan pengalaman yang dapat menunjang karier di masa depan

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023) Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Dr. R. A. Fadhallah, S.P. (2021) *Wawancara.pdf*. Jakarta Timur: UNJ Press. Available at:
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rN4fEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:77aWZVYo8kUJ:scholar.google.com/&ots=yyHLG9_5aP&sig=BEXTtezX00orh2JZpwMtnp1gC4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Indaryanti, R.B., Harsono, Utama, Murtiyasa, B. and Soemardjoko, B. (2025) '4D Research and *Development* Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review', *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), pp. 91–98. doi: 10.31599/na7deq07. Artikel ini secara langsung membahas model 4D yang terdiri atas *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2018) Laporan Nasional Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Laporan nasional Riskesdas 2018 tersedia melalui repositori resmi Kementerian Kesehatan.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023) Buku Saku Hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2024) Pedoman Pelaksanaan Promosi Kesehatan di Satuan Pendidikan. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Murni, A.W. and Jannah, M. (2022) 'Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Construct Two pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas IV SD', *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), pp. 10–17. doi: 10.55732/jmpd.v1i1.5. Penelitian ini menggunakan model 4D tetapi

pelaksanaannya dibatasi sampai tahap *Develop*, sehingga sangat relevan untuk mendukung penjelasan bahwa tahap *Disseminate* belum dilaksanakan karena keterbatasan pelaksanaan.

Nuraini, B.T. and Agung, A.A.G. (2022) ‘Video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi anak usia dini’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), pp. 173–182. DOI: 10.23887/paud.v10i2.48754.

Pradini, I., Angkasa, D., Jusat, I., Dewanti, L.P. and Wahyuni, Y. (2021) ‘Pemberian buku cerita bergambar bertema “Superhero” dapat meningkatkan pengetahuan sayur dan buah siswa sekolah dasar’, *Jurnal Gizi*, 10(1), pp. 23–30.

World Health Organization (2018) *Standards for improving the quality of care for children and young adolescents in health facilities*. Geneva: World Health Organization. ISBN 978-92-4-156555-4. Sumber ini mendukung pernyataan bahwa kebutuhan kesehatan, fisik, psikososial, perkembangan, dan komunikasi anak berbeda dengan orang dewasa serta perlunya pendekatan yang ramah anak.

World Health Organization (2020) *Improving Early Childhood Development: WHO Guideline*. Geneva: World Health Organization. Sumber ini membahas pentingnya dukungan terhadap perkembangan anak dan peran keluarga, tenaga kesehatan, serta pemangku kepentingan dalam mendukung perkembangan anak.

World Health Organization (2020) *Innovating for early childhood development: what have we learned to strengthen programming for nurturing care?* Geneva: World Health Organization.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Logbook

NO. KASUS	RIKSI KASUS	DAFTAR KASUS
1	1. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	1. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.
2	2. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	2. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.
3	3. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	3. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.
4	4. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	4. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.

14 Agustus 2020
Pembimbing Klinik
Rizkiyanti, S.P.T, M.Kes

NO. KASUS	RIKSI KASUS	DAFTAR KASUS
1	1. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	1. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.
2	2. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	2. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.
3	3. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	3. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.
4	4. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.	4. Riwayat Penyakit Sebelum ini, keluhan nyeri kepala dan leher tidak ada.

14 Agustus 2020
Pembimbing Klinik
Rizkiyanti, S.P.T, M.Kes

Lampiran 3 Instrumen Uji Coba Terbatas

INSTRUMEN UJI COBA TERBATAS MEDIA

Buku Cerita Digital “Ayo Makan Sayur dan Buah Bersama Cita dan Ibu”

A. Identitas Responden

Kode Anak	
Usia	 tahun
Tanggal Uji Coba	
Pendamping	

B. Petunjuk Pengisian

Setelah melihat dan mendengarkan buku cerita digital, pilih satu gambar yang paling sesuai dengan pendapat kamu.

 Sangat Suka	 Suka	 Biasa Saja	 Tidak Suka
4	3	2	1

C. Lembar Respons Anak

No.	Pernyataan	 4	 3	 2	 1
1	Saya suka melihat cerita Cita dan Ibu.	☐	☐	☐	☐
2	Saya suka gambar dan warna dalam cerita.	☐	☐	☐	☐
3	Saya suka tokoh Cita dan Ibu.	☐	☐	☐	☐
4	Saya mudah mengikuti jalan ceritanya.	☐	☐	☐	☐
5	Saya mudah memahami kata-kata dalam cerita.	☐	☐	☐	☐
6	Saya dapat mendengar suara dalam	☐	☐	☐	☐

	cerita dengan jelas.				
7	Saya tahu bahwa sayur dan buah baik untuk tubuh.	☐	☐	☐	☐
8	Saya tahu beberapa manfaat sayur dan buah setelah melihat cerita.	☐	☐	☐	☐
9	Saya ingin makan sayur dan buah setelah melihat cerita.	☐	☐	☐	☐
10	Saya ingin melihat atau mendengarkan cerita seperti ini lagi.	☐	☐	☐	☐

D. Pertanyaan Sederhana Setelah Uji Coba

Pertanyaan dibacakan oleh pendamping.

1. Sayur apa yang ada di dalam cerita?

Jawaban:

2. Buah atau minuman apa yang ada di dalam cerita?

Jawaban:

3. Mengapa kita perlu makan sayur dan buah?

Jawaban:

4. Setelah melihat cerita ini, apakah kamu mau makan sayur dan buah?

☐ Ya ☐ Tidak ☐ Belum tahu

E. Catatan Pengamatan Pendamping

No.	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak	Catatan
1	Anak memperhatikan cerita dari awal hingga akhir.	☐	☐	
2	Anak memperhatikan ilustrasi.	☐	☐	
3	Anak memperhatikan <i>voice over</i> .	☐	☐	
4	Anak menunjukkan ketertarikan terhadap tokoh.	☐	☐	
5	Anak dapat mengikuti alur cerita.	☐	☐	
6	Anak memberikan respons selama/setelah cerita.	☐	☐	
7	Anak dapat menyebutkan kembali pesan tentang sayur/buah.	☐	☐	

Catatan/respons spontan anak:

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
≤40%	Kurang

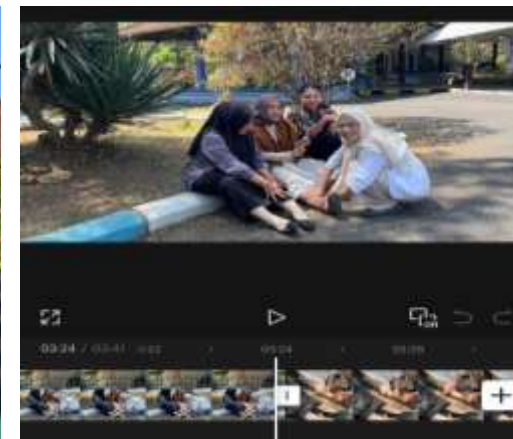
Lampiran 4 Minggu ke -1



Lampiran 5 Minggu ke-2



Lampiran 6 Minggu ke-3



Lampiran 7 Poster Posisi Duduk Tepat


**JAWA TIMUR
GERAKAN BARU
NUSANTARA**

**UPT LATKESMAS
MURNAJATI**

Duduk Tepat, Kerja Produktif & Sehat!

Posisi duduk yang benar menjaga tubuh tetap bugar dan mencegah keluhan saat bekerja.

PANDANGAN
Arahkan mata ke bagian atas layar. Jarak pandang 50-70 cm.

PUNGGUNG
Punggung tegak menempel pada sandaran kursi. Gunakan sandaran punggung.

LENGAN
Siku membentuk sudut 90-100°. Lengan rileks dan sejajar dengan meja.

PINGGUL
Posisi pinggul menempel pada kursi dan seimbang.

KAKI
Telapak kaki menempak rata di lantai atau gunakan footrest. Lutut membentuk sudut 90°.



PERBANDINGAN POSISI DUDUK

✗ DUDUK SALAH

- Punggung bungkuk
- Leher menunduk
- Jarak pandang terlalu dekat
- Siku tidak sejajar meja
- Kaki tidak menempak dengan sempurna

Dapat menyebabkan: Nyeri leher, punggung, bahu kakau, cepat lelah, dan menurunkan fokus.

✓ DUDUK TEPAT

- Punggung tegak mendukung sandaran
- Leher sejajar dengan tubuh
- Jarak pandang ideal
- Siku sejajar meja
- Kaki menempak rata di lantai

Manfaat: Tubuh nyaman, terhindar dari nyeri, lebih fokus, dan kerja lebih produktif.

TIPS TAMBAHAN

- AMBIL JEDA**
Berdiri dan gerakan tubuh setiap 30-60 menit untuk melancarkan peredaran darah.
- MINUM AIR**
Cukupi kebutuhan air putih agar tubuh tetap segar dan fokus terjaga.
- PENCAHAYAAN**
Pastikan pencahayaan cukup dan tidak menyilaukan layar.
- POSISI NYAMAN**
Gunakan kursi yang nyaman dan sesuai tinggi meja kerja.
- LINGKUNGAN RAPI**
Meja kerja yang rapi membantu pikiran lebih fokus.

INGAT!
Hal kecil hari ini berdampak besar untuk kesehatan jangka panjang.

Lampiran 8 Video Animasi Kesehatan Mental Pekerja



[LINK MEDIA](#)

Lampiran 9 Buku Cerita Digital Makan Sayur dan Buah



LINK MEDIA



