

PENDIDIKAN GIZI (KEBIASAAN MAKAN) ANAK USIA DINI PADA ERA REVOLUSI 4.0

by Nina Veronica

Submission date: 19-Mar-2020 11:06AM (UTC+0700)

Submission ID: 1277961772

File name: prosedding_nina_2.pdf (584.96K)

Word count: 5963

Character count: 38267

PENDIDIKAN GIZI (KEBIASAAN MAKAN) ANAK USIA DINI PADA ERA REVOLUSI 4.0

10 Tri Kurniawati, Naili Sa'ida, Nina Veronica
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya
e-mail: trikurniawati@fkip.um-surabaya.ac.id, nailisaida@fkip.um-surabaya.ac.id,
veronicanina44@gmail.com

Abstrak

Indonesia juga menduduki peringkat kelima dengan jumlah anak pendek dan sangat pendek setelah India, Nigeria, China dan Pakistan. Prevalensi terjadinya stunting yang mencapai 37,2 % berpengaruh pada kualitas sumber daya manusia yang rendah. Kebiasaan makan merupakan salah satu faktor penyebabnya sehingga terjadi permasalahan gizi secara *trans generation*. Kebiasaan makan pada anak usia memiliki peran penting dalam kejadian stunting karena kebiasaan makan pada anak usia dini akan terbawa sampai dewasa apabila tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Pada era revolusi 4.0 ini semua kegiatan sudah berbasis elektronik, tak terkecuali dengan penyebaran informasi. Anak usia dini sudah banyak mengenal gadget yang sebagian besar digunakan untuk bermain game. Sebagai upaya pengurangi dampak negatif akibat gadget maka pemberian pengetahuan kebiasaan makan melalui gadget dan pendampingan dapat dilakukan. Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan makan dapat disimpulkan bahwa permasalahan gizi di Indonesia masih ditemukan, sehingga perlu dilakukan tindakan penanganan demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang besar. Salah permasalahan adalah kebiasaan makan. Kebiasaan makan yang benar harus ditanamkan sedini mungkin, Karena kebiasaan makan pada usia dini dapat mempengaruhi kebiasaan makan pada saat dewasa.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, kebiasaan makan dan gadget

Abstrak

Indonesia is also ranked fifth with a short and very short number of children after India, Nigeria, China and Pakistan. The prevalence of stunting which reached 37.2% has an effect on the quality of low human resources. Eating habits are one of the factors that cause trans-generation nutritional problems. Eating habits in children of age have an important role in the incidence of stunting because eating habits in early childhood will be carried to adulthood if not influenced by external factors. In the era of revolution 4.0, all activities were based on electronics, including the dissemination of information. Early childhood are familiar with gadgets, most of which are used for playing games. In an effort to reduce the negative impact of gadgets, the provision of knowledge on eating habits through gadgets and assistance can be done. Based on the theoretical studies that have been done to eat, it can be concluded that nutritional problems in Indonesia are still found, so handling actions need to be taken to improve the quality of large human resources. One of the problems is eating habits. The right eating habits must be planted as early as possible, because eating habits at an early age can affect eating habits as adults.

Key word : *Early Childhood, eating habits and gadgets*

PENDAHULUAN

Masing-masing negara memiliki permasalahan gizi yang berbeda-beda, seperti halnya Indonesia yang sekarang telah menghadapi permasalahan gizi ganda (*doube burden*). Indonesia mengalami permasalahan gizi anak yaitu anak gizi kurang (*underweight*) dan anak pendek (*stunting*) yang prevalensinya masih tinggi serta anak gizi lebih (*overweight dan obesitas*) juga menunjukkan prevalensi yang masih tinggi. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskerdas) 2013 menunjukkan sebanyak 37,2 % anak balita mengalami *stunting*, atau pendek, 12,1% mengalami *wasting* atau kurus dan 19,6 % mengalami *underweight* atau berat badan kurang dan gemuk 11,9% (Kemenkes RI, 2013). Global Nutrition Report

(2014) menunjukkan Indonesia termasuk 17 negara dari 191 negara anggota PBB yang memiliki masalah kombinasi stunting, wasting dan obesitas pada prevalensi tinggi yaitu stunting $\geq 20\%$, wasting $\geq 5\%$ dan obesitas $\geq 7\%$. Indonesia juga menduduki peringkat kelima dengan jumlah anak pendek dan sangat pendek setelah India, Nigeria, China dan Pakistan (Unicef, 2014).

13 Anak sebagai generasi penerus merupakan aset bangsa yang harus diperhatikan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia di kemudian hari. Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan sehingga membutuhkan stimulasi pertumbuhan dan perkembangan. Stimulasi pertumbuhan dan perkembangan hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Salah satu aspek yang berperan pada pertumbuhan anak adalah intake makanan atau gizi. Peranan strategis gizi terhadap tumbuh kembang akan berujung pada peningkatan sumber daya manusia, karena individu dapat mencapai potensinya secara maksimal dengan gizi yang cukup (Pikawati dkk, 2017). Masa baduta (bawah dua tahun) merupakan masa *golden age* dimana tubuh anak dan sel-sel penyusunya dapat tumbuh dengan cepat. Faktor gizi tidak hanya berpengaruh terhadap perkembangan anak tetapi juga berpengaruh pada fungsi imunitas, penunjang kemampuan intelektual dan pembentukan emosional.

Masalah gizi perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, salah satunya adalah media pendidikan. Ujung pangkal permasalahan gizi adalah kebiasaan pola konsumsi kurang baik yang tetanam semenjak usia dini (Komala & Khodijah 2017). Pendidik atau guru pada anak usia dini sebagai ujung tombak peletakkan dasar perkembangan anak ke arah pembentukan sikap, perilaku, pengetahuan dan keterampilan serta kreativitas anak. Oleh karena itu pendidik diharapkan mempunyai pengetahuan gizi yang cukup sehingga dapat menanamkan pola konsumsi yang benar untuk anak usia dini. Upaya perbaikan kebiasaan yang kurang sehat menjadi kebiasaan yang sehat dimulai semenjak dini, diharapkan dapat mengubah pola konsumsi sampai dewasa.

Pada era revolusi 4.0 ini semua kegiatan sudah berbasis elektronik, tak terkecuali dengan penyebaran informasi. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), diperoleh informasi bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta orang pada tahun 2016 dan 97,4 persen pengguna media sosial, 83,3 menggunakan tidak menggunakan komputer dan 13,70 menggunakan komputer (Kominfo, 2017). Gadget memiliki fitur yang menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengan gadget. Gadget merupakan salah alat yang memiliki teknologi yang canggih, dapat mempermudah komunikasi, anak lebih mudah dalam mencari informasi dan berita terutama dalam hala bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain (Hadiwidjodjo, 2014). Gadget dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu untuk pembelajaran yang efektif begitu pula dengan pembelajaran tentang pengenalan pola konsumsi semenjak dini.

PEMBAHASAN

1. Pentingnya Pendidikan Gizi (Kebiasaan Makan) Semenjak Dini

Pendidikan gizi tindakan dan usaha untuk mengubah pikiran serta sikap manusia sesuai dengan pendidikan. Pendidikan gizi bertujuan menanamkan pengertian kepada seseorang sehingga terwujud dalam sikap serta perbuatan dan kemudian menjadi kebiasaan yang baik dalam hal mengelola dan kontrol kesehatan dan gizi (Aroni, 2014).

Kebiasaan makan adalah cara individu dan kelompok untuk memilih, menggunakan makanan-makanan yang tersedia yang didasarkan kepada faktor-faktor dan budaya dimana mereka hidup (Santoso dalam Mustaqimah, 2015). Kebiasaan makan pada anak usia dini dapat dijadikan media untuk mendidik anak supaya dapat menerima, menyukai, memilih makanan yang baik juga untuk menentukan jumlah makanan yang cukup dan bermutu. Kebiasaan makan pada anak balita berhubungan dengan pembentukan kebiasaan makan pada saat dewasa. Menurut Kuntjaraningrat dalam Mustaqimah (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan makan adalah cara berfikir dan pandang tentang makanan, faktor lingkungan sosial, faktor ekonomi, faktor lingkungan atau ekologi, faktor ketersediaan bahan makanan dan faktor teknologi.

Masalah gizi dapat muncul pada semua kelompok usia tidak hanya terjadi pada anak usia dini, tetapi ada kelompok usia yang disebut rawan dengan gizi yaitu ibu hamil, menyusui dan serta bayi dan anak-anak seperti yang dinyatakan oleh Blosser & De Onis dalam Fikawati dkk (2017:30) bahwa “bayi dan anak merupakan kelompok paling rentan karena tingginya kebutuhan zat gizi yang diperlukan untuk menunjang proses tumbuh kembang”. Berdasarkan pernyataan tersebut jelas bahwa gizi bayi dan anak harus menjadi perhatian. Status gizi pada 1000 hari pertama yang terhitung mulai dari janin sampai anak berumur 2 tahun dapat mempengaruhi pada usia dewasa dan bersifat irreversible (permanen tidak dapat

terulang lagi). Pola makan pada anak usia dini juga akan membentuk pola makan saat dewasa. Fikawati dkk (2017) menyatakan “status gizi yang oleh seseorang pada masa pertumbuhan merupakan dari faktor genetik dan lingkungan yang mempengaruhi pada tumbuh kembang terutama pada fase awal”. Faktor pengetahuan tentang pola konsumsi makanan sehat dan diterapkan di kehidupan dapat membentuk pola konsumsi anak.

Masalah gizi yang terjadi pada trans generasi bisa berawal dari janin yang lahir dengan berat rendah atau sering dikenal dengan BBLR (Berat Badan Lahir Rendah). Proses pertumbuhan pada bayi BBLR umumnya lambat bila tidak diberikan ASI Eksklusif selama 6 bulan dengan kualitas dan kuantitas yang baik. Buruknya gizi selama kehamilan, masa pertumbuhan dan masa awal kehidupan anak akan menyebabkan anak menjadi *stunting* (Dewey & Begum dalam Fikawati dkk, 2017). Balita stunting bila mendapatkan pola asuh yang terbatas (kurangnya pengetahuan, kurangnya pendapatan), balita tersebut akan mengalami gangguan pertumbuhan serta menyebabkan Kurang Energi Kronis (KEK). Ibu yang mengalami KEK pada umumnya melahirkan bayi dengan BBLR dan siklus ini akan berlanjut yang menyebabkan kualitas sumber daya manusia tidak meningkat walaupun berbeda generasi. Pengetahuan pola konsumsi yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari diharapkan dapat memutus masalah gizi antar generasi tersebut. Berkurangnya permasalahan gizi diharapkan mampu menciptakan anak yang tumbuh dengan maksimal sehingga kualitas sumber daya manusia Indonesia dapat meningkat. Kemajuan teknologi hendaknya dapat dimanfaatkan untuk menyebarluaskan informasi dan pengetahuan. Penyampaian informasi tentang gizi harus dilaksanakan secara kontinue dan berkesinambungan, hal ini didukung oleh pendapat Nurul Muslihah menyatakan penyebar luasan informasi gizi khususnya tentang kebiasaan makan menjadi sesuatu yang sangat penting dalam pembangunan.

2. Pengenalan Pola Konsumsi Pada Revolusi 4.0

Pada revolusi 4.0 penggunaan gadget bukan hal yang langka. Gadget adalah sebuah benda (atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi yang khusus, tetapi sering disosialisasikan sebuah inovasi atau barang baru. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era balisasi. Gadget cenderung ditargetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja (Hafiz, 2017). Rata-rata anak menggunakan gadget untuk bermain game hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurrachmawati (2014). Selain digunakan untuk bermain game media gadget juga digunakan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan gadget pada orang dewasa sekitar 1-4 jam dalam sekali penggunaan dan dapat digunakan berkali-kali dalam sehari. Namun berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dengan orang dewasa. Pemakaian gadget pada anak usia dini perlu dilakukan pendampingan untuk menghindari permasalahan yang timbul.

Berikut ini adalah dampak positif dan negatif penggunaan Gadget menurut Hafiz (2017). Dampak Positif penggunaan gadget :

1. Berkembang imajinasi: melihat gambar, kemudian menggambar sesuai dengan imajinasi yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan;
2. Melatih kecerdasan: dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan angka, gambar yang membantu proses belajar
3. Meningkatkan rasa percaya diri: saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dan pemecahan masalah.

Disamping dampak positif, terdapat dampak negatif penggunaan gadget, berikut ini adalah dampak negatif penggunaan gadget:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar: pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget
2. Malas menulis dan membaca : hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi : misalnya kurang bermain di lingkungan sekitar karena lebih asyik dengan permainan di gadget
4. Kecanduan: anak akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi satu hal yang menjadi sebuah kebutuhan
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan : karena paparan radiasi dari gadget
6. Perkembangan kognitif terganggu: kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan

bagaimana individu mempelajari, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat

7. Menghambat kemampuan berbahasa : anak terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya.
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini : contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.

Untuk mengurangi dampak negatif gadget untuk anak usia dini, maka penggunaan gadget harus dengan pengawasan orang dewasa, selain itu digunakan sebagai media pembelajaran, salah satu pengenalan pembelajaran kebiasaan makan. Menurut Fifi Firmansyah, pemanfaatan gadget untuk media pembelajaran dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa, siswa lebih aktif belajar, efektif dan menyenangkan.

Salah faktor yang mempengaruhi kebiasaan makan adalah kemajuan teknologi. Pemanfaat gadget oleh anak yang biasanya digunakan untuk game harus dikurangi, salah satu cara adalah dengan menampilkan video-video makanan sehat, sayur, buah-buah serta pemanfaatnya. Pemutaran video atau gambar tentang bahaya konsumsi satu jenis makanan tertentu. Video atau gambar cara konsumsi makanan dan manfaatnya untuk tubuh. Pemutaran video tentunya di dampingi oleh pengasuh atau orang tua dan disertai dengan penjelasan dan pendampingan dari orang tua atau keluarga.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan makan dapat disimpulkan bahwa permasalahan gizi di Indonesia masih ditemukan, sehingga perlu dilakukan tindakan penanganan demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang besar. Salah permasalahan adalah kebiasaan makan. Kebiasaan makan yang benar harus ditanamkan sedini mungkin, Karena kebiasaan makan pada usia dini dapat mempengaruhi kebiasaan makan pada saat dewasa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada rekan-rekan dosen PGPAUD UMSurabaya dukungan moral. Kaprodi dan Sekpodi PG PAUD UMSurabaya yang memberikan dukungan materi dan dukungan moral, serta segenap kru dari TKP yang telah menyediakan saran dan prasarana sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini.

9 AFTAR PUSTAKA

- 29 ni, Hasan. 2014. Ilmu Gizi Teori dan Aplikasi. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran (EGC)
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 21 April 2108 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaangadget-bagi-anak>
- 28 International Food Policy Research Institute. 2014. Global Nutrition Report 2014. Actions and
- 3 Accountability to Accelerate the World Proges on Nutrition, washington, DC.
- Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi 46 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 379
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2013. Riset Kesehatan Dasar (Riskerdas). Jakarta : Kemenkes RI. 9
- Muslihah, Nurul. 2014. Ilmu 1 Gizi Teori dan Aplikasi. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran (EGC)
- Mataqimah, Baroroh. 2015. Hubungan Kebiasaan Makan Pagi dan Keaktifan di Sekolah dengan Status 21 Gizi pada Anak di PAUD Sekar Nagari. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh Sistem Operasi Android pada Anak Usia Dini. Universitas Hasanudi.
- Pikawati, Sandra ., Ahmad S., Arinda V. 2017. Gizi Anak dan Remaja. Depok : Rajawali Pers hal 27
- UNICEF.2014. Traking Progres on Child and Maternal Nutrition. http://www.unicef.org/publication/files/tracking_progress_onchild_and_maternal_nutrition_110309.pdf

PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DAN MEDIA ELEKTRONIK

Nina Veronica, Naili Sa'ida, Tri Kurniawati
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya
e-mail: veronicanina44@gmail.com, trikurniawati@fkip.um-surabaya.ac.id, nailisaida@fkip.um.ac.id

Abstrak

Usia dini merupakan masa potensial yang perlu untuk diberikan stimulasi. Potensi perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional dan fisik motorik. Perkembangan kognitif meliputi matematika, sains, dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif dapat terjadi melalui interaksi dengan orang tua, orang yang lebih dewasa, teman sebaya, atau benda-benda sekitar. Dalam era revolusi industri 4.0 penggunaan media elektronik meningkat dan penggunaan media konvensional banyak yang ditinggalkan. Dalam pembelajaran anak usia dini di era revolusi 4.0, guru hendaknya menggunakan media elektronik dalam menstimulasi aspek perkembangan terutama aspek perkembangan kognitif, namun guru juga harus mengetahui dampak negatif dari penggunaan media elektronik, sehingga guru harus membatasi penggunaan media elektronik dan mengenalkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak.

Kata Kunci: perkembangan kognitif, anak usia dini, media elektronik

Abstract

Early age is a potential period for stimulation. The potential for early childhood development includes language, cognitive, social emotional and physical motor development. Cognitive development includes mathematics, science, and problem solving. Cognitive development can occur through interaction with parents, more mature people, peers, or objects around. In the industrial revolution era 4.0 the use of electronic media increased and many conventional media uses were abandoned. In early childhood learning in the revolutionary era 4.0, teachers should use electronic media to stimulate developmental aspects, especially aspects of cognitive development, but teachers also need to know the negative effects of using electronic media, so teachers must limit the use of electronic media and introduce existing objects environment around children.

Keywords: cognitive development, early childhood, electronic media

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini terdiri dari perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Aspek kognitif anak merupakan aspek yang perlu dikembangkan ketika anak berada pada masa pendidikan anak usia dini. Aspek kognitif meliputi matematika seperti menghitung banyak benda, sains, pemecahan masalah seperti berfikir logis yang mencakup klasifikasi, mengenal pola, merencanakan, dan mengenal sebab-akibat kemudian pemecahan masalah juga termasuk berfikir simbolik yang mencakup kemampuan menyebutkan, merepresentasikan, mengenal, dan mengimajinasikan dalam bentuk gambar serta menggunakan konsep bilangan.

Perkembangan kognitif dapat terjadi melalui interaksi dengan orang tua, orang yang lebih dewasa, teman sebaya, atau benda-benda sekitar. Interaksi yang dilakukan dengan orang tua biasanya terjadi ketika anak ada berada di lingkungan rumah, interaksi tersebut dapat berupa bermain bersama, bercerita, serta bercakap-cakap. Interaksi dengan teman sebaya biasanya dilakukan di sekolah atau teman bermain yang ada di lingkungan rumah, interaksi tersebut dapat berupa bermain bersama, bercakap-cakap, bahkan bercerita tentang pengalaman yang anak miliki. Sedangkan interaksi dengan benda-benda sekitar dapat berupa misalnya hewan peliharaan, tanaman yang ada di sekitar, TV, gadget, dan buku yang dimiliki oleh anak.

Seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran diminta untuk (1) memiliki kemampuan akademik, kemampuan akademik adalah yang sesuai dengan bidang ilmunya sehingga dalam memberikan stimulasi sesuai dengan ilmu yang telah didapat (2) menguasai keterampilan mengajar dan membuat media, dalam membuat media pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah yang menarik bagi anak karena media yang menarik akan membangkitkan keinginan anak untuk belajar dan (3) mengetahui dan bisa menerapkan metode, model strategi dan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini adalah metode bermain sambil belajar karena dunia anak

adalah bermain. Sehingga anak dapat mengembangkan aspek perkembangan sesuai dengan usia (Trianto, 2007).

Dalam membuat media, guru harus menyesuaikan dengan kondisi anak usia dini dan kondisi zaman saat ini. Zaman saat ini merupakan zaman pengguna teknologi seperti laptop, tab, *handphone*, dll. Teknologi modern telah mengubah cara anak-anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut didukung oleh (Rideout, 2013) bahwa 90% anak usia 2 tahun telah menghabiskan waktu 1-2 jam untuk menonton TV dan mulai menghabiskan lebih banyak waktu dengan melihat perangkat seluler. Sehingga guru dalam menyusun dan membuat media hendaknya menggunakan alat yang sesuai dengan zamannya. Misalnya dengan menggunakan laptop dan alat bantu proyektor, guru dapat menampilkan video yang dapat dilihat oleh anak-anak bersama-sama dan dapat ditayangkan dengan layar yang lebar. Dengan anak berinteraksi dengan benda-benda yang ada disekitar misalnya dengan melihat video yang telah ditayangkan oleh guru dapat membantu mengembangkan aspek kognitif. Hal tersebut didukung oleh Guernsey (2010) yang menyatakan bahwa pendidik juga harus berpengetahuan cukup untuk menjawab pertanyaan orang tua dan mengarahkan anak-anak untuk media dan pengalaman teknologi yang memiliki potensi untuk memberikan pengaruh positif pada perkembangan anak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Anak Sholeh Mojokerto, ditemukan kendala yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) yang berbasis buku dan pensil serta guru hanya menerangkan dan anak duduk ditempat masing-masing. Sehingga anak yang mengalami kesulitan kurang mendapatkan respon balik dan anak merasa bosan terlihat dari anak yang menaru kepala dimeja, mencoret-coret buku dan ketika waktu istirahat anak terlihat antusias dan lari ke orang tua masing-masing dan bermain tab.

Dari permasalahan tersebut, peneliti merancang pembelajaran yang berbasis media elektronik yaitu dengan menggunakan tab untuk melihat pengaruh media elektronik terhadap aspek kognitif anak.

PEMBAHASAN

Perkembangan Kognitif

Perkembangan adalah suatu perubahan fungsional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi-fungsi fisik maupun mental sebagai hasil keterkaitannya dengan pengaruh lingkungan. Perkembangan ditunjukkan dengan perubahan yang bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan. Menurut Hurlock (1959) Perkembangan lebih dari sebuah konsep. Dapat diamati, dinilai, dan sampai batas tertentu bahkan "diukur" dalam tiga manifestasi utama: anatomi, fisiologi, perilaku. Anatomi berarti dari segi struktur atau susunan dari tubuh, fisiologi meliputi mekanis fisik, fungsi dan organ manusia sedangkan perilaku adalah dampak dari mekanisme anatomi dan fisiologi.

Tahap perkembangan kognitif anak usia dini terdiri dari tahap sensorimotor dan praoperasional. Tahap sensori motor (sejak lahir samapi 2 tahun) yaitu berikir dengan pola visual dan menggunakan indra untuk mengeksplorasi objek (hidung untuk mencium, telinga untuk mendengar dan menyimak, mulut untuk merasakan dan mata untuk melihat), belajar mengingat ciri fisik sebuah objek misalnya ibu yang berambut pendek, mengaitkan objek dengan tindakan dan peristiwa namun tidak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan serta kejadian misalnya menggelindingkan bola namun tidak menggunakan bola sebagai perahu. Untuk tahap praoperasional (usia 2- 7 tahun) yakni anak berfikir secara simbolik. Secara umum, tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Salkind, 2009:326) adalah anak berfikir secara simbolik dan bahasa sudah mulai jelas untuk menggambarkan objek dan kejadian namun belum logis dalam cara berfikir. Dari ciri-ciri tahap perkembangan kognitif tersebut guru dapat merancang pembelajaran sesuai dengan usianya yaitu berfikir secara simbolik atau berfikir menggunakan benda-benda serta memadukan interaksi sebagai metode dalam mengembangkan aspek kognitif.

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan anak usia selanjutnya. Pada anak usia 4—5 tahun memiliki karakteristik pada aspek kognitif dan matematika menurut *Whashington Kindergarten Inventory of Developing Skills*, antara lain (1) dapat menghitung 1—10 seperti melalui kegiatan memancing, anak dapat menghitung jumlah ikan yang telah dipancing, (2) dapat mengenal jumlah hingga lima benda secara instan, misalnya anak dapat menyebutkan jumlah apel, jeruk, rambutan, alpukat, dan mangga yang ada dimeja (3) dapat meminta saran dan menggunakan solusi tersebut, misalnya dalam menyusun lego menjadi menara dan anak merasa kesusahan sehingga meminta saran ke teman sebaya atau guru untuk membangun menara dari lego kemudian mempraktekkan saran tersebut (4) dapat mengelompokkan objek sesuai dengan karakteristiknya, misalnya mengelompokkan rambutan dan apel yaitu karakteristik rambutan adalah berambut sedangkan apel tidak berambut dan (5) dapat

merencanakan dan kemudian menggunakan gambar, konstruksi, gerakan dan dramatisasi untuk mewakili gagasan misalnya anak ketika mempunyai angan-angan tentang mobil yang diinginkan, kemudian anak menggambar mobil yang telah difikirkan dan mulai merekonstruksi mobil impiannya sesuai dengan umurnya. Sehingga dalam pendidikan anak usia dini, peran guru sangat penting. Menurut (Watson&Axford, 2008:8) pekerjaan utama seorang guru Pendidikan Anak Usia Dini adalah memfasilitasi perkembangan sosial, fisik, kognitif, dan emosional anak.

Pada pendidikan anak usia dini, guru berpengaruh pada proses pembelajaran, terutama proses pembelajaran kognitif. Pembelajaran kognitif menurut Riyanto (2009:48) adalah orang belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik itu orang benda maupun peristiwa. Pembelajaran kognitif yang sesuai dengan anak dan tidak membebani anak yaitu dengan cara belajar sambil bermain. Pendapat yang telah disampaikan oleh Piaget dan Vigotsky (dalam Suyadi, dkk, 2012:120) yaitu menekankan aktivitas bermain sebagai sarana untuk pendidikan anak, terutama yang berkaitan dengan proses berfikir dan anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Pengetahuan tersebut diperoleh dari pengalaman secara aktif, oleh karena itu pembelajaran kognitif harus melibatkan anak secara aktif dalam sebuah kondisi bermain.

Bermain pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan alat tradisional dan modern, Untuk zaman saat ini, anak-anak sering menggunakan gadget untuk bermain, sehingga anak banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Sebagai guru anak usia dini hendaknya dapat merancang pembelajaran dengan menggunakan alat elektronik sesuai dengan perkembangan zaman namun bermanfaat bagi anak terutama untuk perkembangan kognitif anak. Hal tersebut didukung oleh Guernsey (2010) yang menyatakan bahwa pendidik juga harus berpengetahuan cukup untuk menjawab pertanyaan orang tua dan mengarahkan anak-anak untuk media dan pengalaman teknologi yang memiliki potensi untuk memberikan pengaruh positif pada perkembangan anak.

Integrasi Media Elektronik Dalam Pembelajaran

Pembelajaran anak usia dini merupakan jembatan untuk anak memperoleh pengetahuan, sehingga guru harus merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak. Rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, ketekunan dan kooperatif merupakan pendekatan yang digunakan dalam meningkatkan pembelajaran dan perkembangan awal (Ulfa: 2016). Pendekatan belajar pada anak usia dini dapat dengan cara bermain dengan menggunakan media digital, yaitu dengan memanfaatkan teknologi gadget atau perangkat bergerak yang sedang berkembang sesuai zaman saat ini (generasi alpha).

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini perlu memperhatikan cara kerja yang tersistem dan teratur guna memudahkan proses pembelajaran. Metode merupakan salah satu upaya mensistemkan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Mursid (2015:26) yaitu metode merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan langkah-langkah yang telah tersistem dan teratur. Salah satu metode pada pendidikan anak usia dini adalah metode bermain sambil belajar. Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai oleh seluruh orang terlebih lagi oleh anak usia dini yang dimana dunia mereka adalah bermain. Piaget dalam Mayesty (1990:42) menyatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menyenangkan. Bermain bagi anak usia dini merupakan wadah belajar secara tidak langung, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan mental, spiritual, bahasa, sosial dan keterampilan motorik anak yang sangat penting dalam menunjang tahap perkembangan anak.

Pada generasi Alpha, anak banyak bermain dengan alat elektronik atau media digital. Dalam menggunakan media digital, pengawasan orang tua atau orang dewasa diperlukan untuk memberikan pengarahan kepada anak untuk mengakses hal positif. Keingintahuan anak terhadap sesuatu dapat diarahkan dengan pendekatan pengawasan orang tua atau orang dewasa. Misalnya ketika anak ingin mengetahui pingwin yang berada di kutub tanpa harus pergi ke kutub, anak dapat melihat secara lengkap kehidupan pingwin seperti makanan, cara jalan, warna dan tempat tinggal pinguin melalui video yang diakses dari internet.

Dalam mengakses informasi menggunakan alat elektronik misalnya gadget, tab atau laptop, anak akan menggunakan seluruh indera. Pengoperasian teknologi memerlukan kordinasi penglihatan dan kemampuan mengoperasikan tombol tau layar sentuh untuk alat elektronik yang menggunakan teknologi sensitivitas. Media elektronik saat ini sudah banyak dilengkapi dengan software atau aplikasi yang dikhususkan untuk anak usia dini misalnya untuk pengenalan numerik, berfikir simbolis, pemecahan masalah dan literasi seperti membantu memberikan latihan pengenalan angka, huruf, bentuk benda, klasifikasi benda dan warna. Ketika penggunaan software atau aplikasi khusus anak usia dini, orang tua

atau pendidik harus mendampingi dan memberikan penjelasan, sehingga kemampuan kognitif anak juga akan berkembang.

Pendampingan yang dilakukan oleh orang tua atau pendidik dapat dilakukan misalnya ketika anak bermain gadget dengan memanfaatkan aplikasi pengenalan warna, orang tua memberikan pengarahan ketika anak salah menyebutkan warna yang telah dipilih oleh anak. Namun sebagai orangtua dan pendidik hendaknya mengatur alokasi waktu yang anak gunakan untuk bermain media elektronik misalnya gadget dengan lebih mengajak anak untuk mengenal benda-benda nyata.

Tidak hanya dengan koneksi internet, namun juga bisa dilakukan dengan media elektronik televisi. Karena anak lebih suka menonton tv, hal tersebut telah dilakukan riset bahwa 90% anak usia 2 tahun telah menghabiskan waktu 1-2 jam untuk menonton TV (Barr, Danziger, Hilliard, Andolina, & Ruskis, 2010; Linebarger & Vaa8, 2010; Rideout & Hamel; 2006, Radesky, Silverstein *Silverstein*, Zuckerman, & Christakis, 2014; Schmidt, Rich, Rifas-Shiman, Oken, & Taveras, 2009; Valkenburg et.al, 2007; Zimmerman, Christakis & Meltzoff, 2007) dan mulai menghabiskan lebih banyak waktu dengan melihat perangkat seluler (Rideout, 2013)

Anak-anak yang lahir di era digital dan tumbuh nyaman dengan perangkat digital yang mungkin masih membingungkan orang tua dan kakek-nenek (Berson & Berson, 2010). Dalam era digital perangkat tersebut membantu memperoleh pengetahuan dan berkomunikasi satu sama lain. Misalnya, sebuah handphone yang awalnya berfungsi sebagai alat komunikasi, saat ini sudah mengalami perubahan fungsi yaitu sebagai media hiburan dan media pembelajaran. Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game.

Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Hal tersebut telah dilakukan penelitian bahwa semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam (Delima, dkk, 2015) hal tersebut juga didukung oleh Rideout, dkk (2010) bahwa 20% dari semua konsumsi media terjadi pada perangkat seluler (ponsel, ipod, atau game).

Sebagai orang tua apabila mendapati kasus yang sama yaitu anak lebih menghabiskan waktu dengan bermain game di gadget, maka ada beberapa solusi menurut Ferliana (2016) yaitu anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misal 15 hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain dan apabila anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Sedangkan untuk pendidik serta pengelola pendidikan, dapat menggunakan teknologi di kelas dengan peserta didik, dan bagaimana memberikan pendidikan atau pelatihan kepada guru dan pengembangan profesional (Rideout, 2007). Misalnya dikelas guru dapat mengajak anak untuk membuka gambar hewan yang disukai dan menceritakan ke teman-temannya atau membuka video misalnya video anak membantu ibu memasak kemudian anak diajak untuk menceritakan kembali isi dari video tersebut.

Kelemahan Penggunaan Media Elektronik dalam Pembelajaran

Belajar dengan menggunakan media digital pada usia dini diawali dengan interaksi antara anak dengan orang tua. Anak melihat orang dewasa atau orang tua menggunakan laptop dan gadget. Biasanya anak akan meniru bagaimana cara memegang dan biasanya orang tua menggunakan alat elektronik tersebut. Seperti menggunakan balok untuk telfon, meja belajar untuk mengetik laptop. Kemudian pada usia tiga tahun, anak mulai menggunakan media elektronik (gadget ataupun laptop) namun yang terpenting adalah dengan menggunakan software bermakna, dengan bantuan orang dewasa. Perlu diperhatikan bahwa interaksi anak dengan perangkat elektronik perlu dibatasi ketika digunakan dengan intensitas tinggi sehingga dapat meminimalisir dampak negatif. Dampak negatif penggunaan media digital ini juga berpengaruh terhadap : 1) pola tidur yang tidak teratur karena anak akan lebih menyukai bermain dengan media elektronik misalnya gadget terutama ketika bermain *game*; 2) gangguan perilaku, biasanya anak akan meniru apa yang anak lihat melalui media elektronik misalnya ketika anak menonton serial berperang, maka anak akan menirukan cara berperang dan menjadikan temannya sebagai sasaran

atau korban; 3) prestasi akademis menurun, karena anak lebih sibuk dengan media elektronik seperti gadget dan anak akan melupakan belajar; 4) kemampuan sosialisasi menjadi kurang karena anak terbiasa dengan memegang dan menggunakan media elektronik seperti gadget secara individual tanpa teman, sehingga anak akan menjadi individu soliter; 5) perkembangan kemampuan bahasa dan komunikasi kurang maksimal, karena anak menghabiskan banyak waktu dengan bermain media elektronik sendiri maka sosialisasi anak berkurang sehingga perkembangan bahasa dan komunikasi anak akan berkurang atau terhambat ; 6) waktu berinteraksi dengan rekan-rekan, saudara, orang tua, dan orang dewasa lainnya menjadi berkurang.

Kelebihan Media Elektronik

Pada era digital, anak-anak, orang tua, dan pendidik anak usia dini belajar tentang teknologi digital dan media elektronik baru secara bersamaan. Perangkat tersebut mengubah cara dalam memperoleh pengetahuan dan berkomunikasi satu sama lain. Misalnya, sebuah handphone yang diawal perkembangannya berfungsi sebagai alat komunikasi dan mulai mengalami perubahan fungsi sebagai media hiburan dan media pembelajaran.

Teknologi tidak menggantikan kegiatan yang penting untuk perkembangan anak-anak seperti bermain kreatif, eksplorasi, aktivitas fisik, percakapan, dan interaksi sosial (Guernsey, 2010). Teknologi harus menjadi alat atau media yang mendukung pembelajaran, dan harus digunakan sebagai sumber tambahan untuk memperluas akses atau jaringan anak-anak untuk konten baru (Guernsey, 2010). Tujuannya adalah agar para pendidik anak usia dini untuk menggunakan pengetahuan dan pengalaman mereka mengenai perkembangan anak dan pemilihan media yang tepat dan efektif bagi anak usia dini. Pertimbangan profesional diperlukan untuk menentukan apakah penggunaan teknologi atau media elektronik sesuai dengan usia anak atau belum. Guru anak usia dini perlu menjawab beberapa pertanyaan mengenai apakah, bagaimana, apa, kapan, dan mengapa teknologi diimplementasikan dalam pembelajaran. Memilih teknologi yang tepat untuk kelas adalah sesuatu yang mirip dengan memilih materi pembelajaran. Guru harus membuat reflektif, penilaian responsif, dan disengaja untuk mempromosikan hasil positif untuk setiap anak (NAEYC, 2009). Praktek mengajar sesuai dengan tahapan perkembangan harus selalu menjadi tujuan membimbing ketika memilih setiap jenis bahan untuk kelas, termasuk bahan elektronik dan digital.

Pendidik harus meluangkan waktu untuk mengevaluasi dan memilih alat teknologi yang akan digunakan di dalam kelas dan harus memantau penggunaannya sehingga pendidik mampu untuk mengidentifikasi kendala dan tantangan dalam pemanfaatannya. Dalam menyiapkan penggunaan teknologi yang efektif dalam lingkungan belajar untuk anak-anak, guru membutuhkan pengembangan diri yang mencakup keprofesionalan. Pendidik harus memiliki pengetahuan tentang cara tepat menerapkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan bahasa, sosial, fisik, dan kognitif anak usia dini (Ulfa: 2016). Pendidik juga harus memiliki pengetahuan dalam menjawab pertanyaan orang tua 'dan mengarahkan anak-anak untuk media elektronik dan pengalaman teknologi yang memiliki potensi untuk memberikan pengaruh positif pada perkembangan anak (Guernsey, 2010). Hal tersebut juga didukung oleh Verma, dkk (2018) melalui hasil riset yang dilakukan pada 100 anak dari umur 6 bulan -2 tahun yang menyimpulkan bahwa gadget elektronik memang mempengaruhi tonggak kognitif anak-anak sejak 6 bulan keatas.

SIMPULAN (PENUTUP)

Perkembangan kognitif **anak usia dini merupakan aspek yang penting untuk** dikembangkan. Dalam mengembangkan **aspek** kognitif dapat dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak, sehingga dalam merancang pembelajaran guru harus menggunakan metode bermain. Dalam Era digital atau revolusi 4.0, kemajuan teknologi yang banyak mendominasi pada era tersebut sehingga anak usia dini banyak menggunakan media elektronik dalam kesehariannya. Oleh karena itu guru hendaknya menggunakan pembelajaran yang berbasis era digital dalam mengembangkan aspek kognitif. Namun guru juga harus mengetahui dampak negatif dari penggunaan media elektronik dan mempunyai antisipasi dalam mengurangi dampak tersebut misalnya dengan membatasi penggunaan media elektronik dan lebih mengajak anak untuk mengenal benda nyata yang ada dilingkungan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada rekan-rekan dosen serta kaprodi dan sekprodi PG PAUD UMSurabaya yang memberikan dukungan moral. Serta orang tua yang telah memberikan dukungan moral dan moril dan pihak universitas UMSurabaya yang telah menyediakan tempat untuk penulis mengerjakan artikel ini.

12 FTAR PUSTAKA

- Barr, R., Danziger, C., Hilliard, M., Andolina, C., & Ruskis, J. (2010). Amount, content, and context of infant media exposure: A parental questionnaire and diary analysis. *International Journal of Early Years Education*, 18, 107-122.
- Berson, I.R., & Berson, M.J. (Eds.). (2010). *High-tech Tots: Children in a Digital World*. Charlotte, NC: Information Age Publishing, Inc.
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 1 (1) : 4 – 8.
- Ferliana, J M. (2016). Anak Dan Gadget Yang Penting Aturan Main. [Http://Nakita.Grid.Id/Balita/Anak-Dangadget-Yang-Penting-Aturan-Main?Page=2](http://Nakita.Grid.Id/Balita/Anak-Dangadget-Yang-Penting-Aturan-Main?Page=2)
- 26 Guernsey, L. 2010. "When Young Children Use Technology." *Early Ed Watch* (blog), July 13 2010. http://earlyed.Newamerica.net/blogposts/2010/when_young_children_use_technology-34279.
- Hurlock, E B. (1959). *Child Development*. New York Toronto London : Mcgraw-Hill Book Company, Inc.
- 22 Linebarger, D L., & Vaala, S E. (2010). Screen media and language development in infants and toddlers; An ecological perspective. *Development Review*, 30, 176-202.
- 4 Mayesty, M. (1990). *CreativeActivitis For Young Children4 th ed: Play, devlopment, and Creativity*. New York: Delmark Publiser Inc.
- 11 rsid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NAEYC. 2009. *NAEYC Standards for Early Childhood Professional Preparation Programs: A Position Statement of the National Association for the Education of Young Children*. Washington, DC: NAEYC. www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/ProfPrepStandards09.pdf.
- 21 Nurrachmawati, (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pad anak usia dini. *jurnal pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin. Makasar.
- 24 Radesky, J S., Silverstein, M., Zuckerman, B., & Christakis, D A. (2014). Infant Regulation and early childhood media exposure. *Pediatrics*. 133, 1172-1178.
- 7 Rideout, V J. (2013). *Zero to Eight: Children's media use in America 2013*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Rideout, V J., & Hamel, V. (2006). *The media family: Electronic media in the lives of infants, toddlers, preschoolers and their parents* (Report). Oakland, CA: The Henry J. Kaiser Family Foundation: Children's Digital Media Centers.
- 19 Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media In The Lives Of 8-18-Year-Olds*. Menlo Park, Ca: Henry J. Kaiser Family Foundation
- Rideout, V.J. (2007). *Parents, Children, and Media: A Kaiser Family Foundation Survey*. Menlo Park, CA: The Henry J. Kaiser Family Foundation.
- 10 4 yanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.
- 8 lkind, N J. 2009. *Teori-teori Perkembangan Manusia*. Bandung: Nusa Media.
- Schmidt, M E., Rich, M., Rifas-Shiman, S L., Oken, E., & Taveras, E M. (2009). Television viewing in infancy and child cognition at 3 years of age in a US cohort. *Pediatrics*. 123, 370-375.
- 10 yadi., Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ulfa, Saida. 2016. Pemanfaatan T¹⁰ologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edu¹⁴tech*. 1 (1). dalam <http://journal.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1783/1035>.
- Valkenburg, E A., Rideout, V J., Wartella, E A., Huang, X., Lee, J H., & Shim, M. (2007). Digital Childhood: Electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. *Pe²⁵trics*. 119 (5). 1006-1015.
- Watson, L., Axford, Beverley. 2008. *Characteristics and Delivery of Early Childhood Education Degrees in Australia*. Faculty of Education The University of Canberra (UC).
- Whashington Kindergarten Inventory Of Developing Skills*. 2013. Characteristics of Children Entering Kindergarten. Dari <http://www.k12.wa.us/WaKIDS/Assessment/default.aspx>.

PENDIDIKAN GIZI (KEBIASAAN MAKAN) ANAK USIA DINI PADA ERA REVOLUSI 4.0

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
2	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%
3	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
4	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	1%
5	episanjaya55.blogspot.com Internet Source	1%
6	Komala Komala, Siti Khodijah. "PENERAPAN PROGRAM PENDIDIKAN GIZI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN GIZI GURU DAN APLIKASI PENDIDIKAN GIZI UNTUK ANAK USIA DINI (Studi Kuasi Eksperimen pada Guru-Guru PAUD di Kota Cimahi dan Bandung Barat)", P2M STKIP Siliwangi, 2017 Publication	1%

7	Submitted to Georgia Southern University Student Paper	1%
8	www.centenary.edu Internet Source	1%
9	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	1%
10	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
11	www.hatchearlylearning.com Internet Source	1%
12	Submitted to University of Waikato Student Paper	1%
13	edoc.site Internet Source	1%
14	dergipark.gov.tr Internet Source	1%
15	formilkesmas.respati.ac.id Internet Source	1%
16	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
17	artikelkonseling.blogspot.com Internet Source	1%
18	www.abadikini.com Internet Source	1%

1%

19

exergamesunlocked.org

Internet Source

1%

20

eprints.radenfatah.ac.id

Internet Source

<1%

21

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1%

22

Submitted to Nottingham Trent University

Student Paper

<1%

23

scholar.unand.ac.id

Internet Source

<1%

24

havingkids.org

Internet Source

<1%

25

Submitted to Edith Cowan University

Student Paper

<1%

26

Submitted to EDMC

Student Paper

<1%

27

anaktarbiyahmpi.blogspot.com

Internet Source

<1%

28

benthamopen.com

Internet Source

<1%

29

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 20 words