

## Analisis Peran Visual Media Cetak dalam Meningkatkan Minat Konsumsi Sayuran pada Anak

Nadia Vega

*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Pradita, Tangerang*

*Email: nadia.vega@student.pradita.ac.id*

**Abstrak:** Minat anak terhadap konsumsi sayuran masih cukup rendah, padahal kurangnya asupan sayur dapat meningkatkan risiko gangguan kesehatan serta kekurangan nutrisi dalam tubuh, terutama bagi anak yang masih dalam masa pertumbuhan. Oleh karena itu, perlu adanya media yang dapat mendorong minat anak untuk mengkonsumsi sayur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana media visual dapat berperan untuk meningkatkan konsumsi sayur di kalangan usia 3-7 tahun dengan menggunakan media cetak berupa *flashcard*, *quiet book/busy book*, dan *board book* yang bertemakan sayuran. Metode pengumpulan data akan diambil dari berbagai studi eksisting pada ke tiga media cetak yang sudah dipilih dan memberikan beberapa pertanyaan untuk melihat respon anak-anak terhadap visual yang ada di media cetak. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengidentifikasi media mana yang paling efektif dalam membuat anak tertarik pada sayuran.

**Kata kunci:** visual, media cetak, sayuran, motivasi anak.

**Abstract:** *Children's interest in consuming vegetables is still quite low, even though a lack of vegetable intake can increase the risk of health problems and nutritional deficiencies in the body, especially for children who are still growing. Therefore, there is a need for media that can encourage children's interest in consuming vegetables. This research aims to analyze how visual media can play a role in increasing vegetable consumption among 3-7-year-olds by using print media in the form of flashcards, quiet books/busy books, and board books with vegetable themes. Data collection methods will be taken from various existing studies on the three print media that have been selected and several questions to see children's responses to visuals in print media. It is hoped that this research can help identify which media are most effective in getting children interested in vegetables.*

**Keywords:** *visual, print media, vegetable, child motivation.*

## PENDAHULUAN

Pada masa pertumbuhan, asupan gizi seimbang sangat diperlukan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan. Sayuran merupakan salah satu penopang pola makan seimbang bagi anak. Sekarindah (dalam Ramdhani, 2023) menjelaskan bahwa sayuran sangat penting bagi tubuh karena mengandung vitamin C, asam folat, dan energi antioksidan yang jarang dimiliki makanan lainnya. Mengonsumsi sayuran secara rutin dapat mengurangi risiko terjadinya gangguan kesehatan di kemudian hari. Selain itu, serat yang terdapat pada sayuran juga membantu menjaga sistem pencernaan dan memperkuat daya tahan tubuh anak. Menurut WHO (2004), jika konsumsi buah dan sayur ditingkatkan secara tepat maka berpotensi menyelamatkan sekitar 2,7 juta jiwa setiap tahunnya. Sayuran mempunyai manfaat kesehatan yang sangat penting. Misalnya, bayam yang kaya akan vitamin dan mineral seperti vitamin K, vitamin A, vitamin C, dan zat besi yang penting untuk kesehatan tulang, mata, dan sistem kekebalan tubuh. Selain itu, brokoli kaya akan serat, vitamin C, dan antioksidan yang melindungi tubuh Anda dari berbagai penyakit. Kemudian, ada wortel juga mengandung betakaroten yang bermanfaat untuk kulit dan mata. Tomat juga mengandung vitamin C, vitamin K, kalium, dan likopen yang memberikan manfaat bagi kesehatan jantung, menjaga tekanan darah, dan menurunkan risiko kanker. Selain itu, terong kaya akan antioksidan, serat, vitamin C, dan kalium yang memiliki efek positif bagi kesehatan jantung, pengendalian tekanan darah, dan peningkatan fungsi otak. Untuk memenuhi kebutuhan gizi anak yang optimal untuk tumbuh kembangnya, perlu dilakukan pengenalan sayur dan buah sejak dini sehingga terbentuk pola makan sehat hingga dewasa.

Konsumsi rutin sayuran ini dapat membantu mencegah penyakit kronis seperti diabetes, obesitas, dan penyakit jantung. Itu sebabnya menemukan cara untuk membuat anak-anak menyukai dan makan lebih banyak sayuran penting untuk kesehatan mereka di masa depan. Namun ternyata sayuran kurang diminati oleh anak-anak dikarenakan rasa sayur yang pahit dan asam serta tampilan dan warnanya yang tidak menggugah selera, sehingga menurunkan nafsu makan anak dan minat mereka terhadap sayur tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi yang dapat meningkatkan minat anak terhadap konsumsi sayuran.

Dalam artikel Storey (dalam Atin, 2018) *Reading Comprehension, Visual Literacy And Picture Book Illustrations*, dikatakan bahwa penggunaan ilustrasi dalam buku bergambar meningkatkan pemahaman cerita anak-anak dan elemen visual berkontribusi dalam melengkapi teks. Pembaca perlu menyadari bahwa ilustrasi lebih dari sekedar apa yang terlihat. Dalam hal ini berarti anak-anak lebih tertarik dengan media yang berisi visual karena mempermudah mereka untuk memahami apa yang sedang mereka lihat. Pengalaman visual membantu anak-anak memahami dunia di sekitar mereka melalui gambar.



Gambar 1. Contoh Penggunaan Ilustrasi pada Buku Anak  
Sumber: Buku Tentang Anak - Maukah Kamu Berteman Denganku? (2024)

Pada anak usia dini, membaca gambar terjadi beberapa bulan sebelum pengenalan bahasa lisan dan beberapa tahun sebelum fasih menulis. Dengan mengenali dan memahami gambar dan objek visual yang dilihatnya, anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam mempersepsikan sesuatu. Menurut Siti (2017), penggunaan visual sebagai bahasa dapat merangsang beragam kemampuan belajar manusia. Kata-kata yang tidak dapat diungkapkan atau mewakili objek dapat disampaikan melalui visual sebagai sarana yang memberikan referensi tentang suatu gagasan. Visual bersifat simbolik (tanpa kata pun sudah terindikasi maknanya), maka setiap kata mempunyai kemiripan dengan objek yang ditampilkan.

Menurut Sadiman (dalam Arifah, 2023), media merupakan alat yang meningkatkan keinginan belajar anak. Media cetak adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pemahaman mengenai pentingnya konsumsi sayuran bagi anak. Media cetak adalah media yang memuat informasi berupa teks atau gambar dalam bentuk cetak/fisik. Penggunaan media cetak yang menarik ketika pembelajaran dapat merangsang minat dan perhatian anak. Ilustrasi yang menarik, warna yang cerah, dan desain yang kreatif membuat kegiatan belajar semakin menyenangkan bagi anak. Media cetak yang menjadi fokus penelitian ini adalah *flashcard*, *quiet book/activity book*, dan *board book*.

Menurut Suryana (dalam Sri, 2020), *flashcard* merupakan gambar yang dirancang oleh Glenn Doman untuk meningkatkan berbagai aspek seperti pengembangan daya ingat, pelatihan kemandirian, dan perluasan kosakata. Selanjutnya menurut Angreany (dalam Sri, 2020), *flashcard* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu-kartu kecil yang berisi gambar, terdiri dari foto, simbol, atau gambar yang letaknya di bagian depan dan di sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat. Seperti yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, *flashcard* memiliki manfaat dalam meningkatkan daya ingat, menambah kosa kata baru, dan menyediakan cara praktis untuk memuat informasi ke dalam kartu.



Gambar 2. Contoh *Flashcard*  
 Sumber: *Shopee* (2024)

Berikutnya, *busy book* atau *activity book* merupakan salah satu jenis buku interaktif untuk anak yang berisi macam-macam kegiatan yang dapat dilakukan. Buku terdiri dari halaman-halaman yang berisi gambar, teks, dan elemen interaktif seperti membuka dan menutup lipatan, *puzzle* kecil, aktivitas yang dilengkapi dengan *velcro*, dll. Menurut Ramadhani dan Sudarsini (dalam Yulia, 2020), yang dimaksud dengan *busy book/quiet book* adalah buku 3 dimensi berbahan flanel yang terdiri dari halaman yang berisi berbagai kegiatan untuk anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, dan mengenal benda.



Gambar 3. Contoh *Busy Book*  
 Sumber: *Shopee* (2024)

Kemudian Prakarsi, Kasrono, dan Dewi (dalam Yulia, 2020) juga berpendapat bahwa penggunaan media *busy book* dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, karena media *busy book* merupakan salah satu bentuk media baru yang kreatif dan inovatif. Menurut pendapat para ahli di atas, media

tersebut dapat memudahkan anak dalam merangsang imajinasi, mengasah keterampilan dan pemahamannya dengan memberikan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan melalui buku tersebut.

Ada juga *board book*, yaitu jenis buku berbahan karton yang lebih tebal dan tahan lama dibandingkan buku kertas biasa. Kekokohan halaman buku ini menjadi kelebihan utamanya. Teks pada buku jenis ini biasanya hanya terdiri dari satu atau dua kalimat per halaman sehingga memudahkan anak untuk membaca dan memahaminya.



Gambar 4. Contoh *Board Book*

Sumber: <https://medium.com/@fannyzengdaily/7-best-tips-for-board-book-printing-2023-1a4a1b7eef55> (2023)

Buku ini lebih ditujukan untuk anak usia dini karena tahan lama dan mudah digenggam oleh tangannya yang kecil. Sama halnya dengan media yang lain, *board book* juga memuat gambar dan teks yang menarik, sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana peran media visual mempengaruhi minat anak terhadap konsumsi sayur. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengeksplorasi media visual yang paling efektif untuk meningkatkan minat anak terhadap sayuran dan berkontribusi dalam meningkatkan kesehatan mereka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif. Walidin, Saifullah & Tabrani (dalam Miza, 2022) mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang berupaya memahami suatu fenomena atau situasi sosial dengan memanfaatkan pandangan rinci dari sumber untuk menciptakan gambaran utuh yang dapat diungkapkan dengan kata-kata. Penggunaan metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam tentang

pengalaman dan cara pandang orang tua dan anak mengenai minat mereka terhadap konsumsi sayuran melalui media cetak.

Hal ini penting karena dapat memberikan wawasan yang komprehensif dan beragam dalam memahami bagaimana media cetak mempengaruhi persepsi dan perilaku masyarakat. Metode ini juga memberikan fleksibilitas dalam proses pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hal ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang rinci dan komprehensif dari berbagai sumber yang relevan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi eksisting dan wawancara. Studi eksisting dilakukan pada media cetak yang sudah ada berupa *Flash Card Vegetable* oleh Little OX, *Quiet Book - Fruit and Vegetable* oleh MENGMENGDA Toys, dan *Board Book Seri Anak Sehat: Makan Sayur, Yuk!* oleh Mizan.

### Studi Eksisting

Menurut Flamy (2023), studi eksisting adalah suatu bentuk penelitian dimana seorang peneliti menganalisis buku-buku yang ada mengenai topik yang sedang diangkat untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing buku.

#### Analisis *Board Book Seri Anak Sehat: Makan Sayur, Yuk!* oleh Mizan

Buku ini ditulis oleh Mutiara Eff dan diilustrasikan oleh Afa Tazkia pada 2023. Diterbitkan oleh DAR! Mizan dengan ukuran halaman sebesar 17 x 17 cm, dengan halaman yang berjumlah 20 halaman, dan dibandrol dengan harga Rp 79.000,00. Target pembaca dari buku ini adalah anak berusia 3-6 tahun. Buku ini dipilih sebagai bahan studi eksisting karena cerita yang diangkat dalam buku ini membahas tentang bagaimana mengajak anak tertarik untuk memakan sayur.



Gambar 4. *Board Book Seri Anak Sehat: Makan Sayur, Yuk!* oleh Mizan  
 Sumber: *Shopee* (2024)

Buku cerita bergambar ini memperlihatkan kegiatan sehari-hari Bunda dan Kiruna yang dikemas dalam satu serial buku. Dalam buku ini, Bunda berencana memasak sayuran. Tapi, Kiruna tidak suka makan sayuran. Dari buku ini, penulis mengajak pembaca untuk mengenal sayuran melalui warna. Mulai dari warna hijau, merah, ungu, cokelat, putih, dan kuning, dimana dalam masing-masing warna, terdapat penjelasan berupa pemahaman kepada anak bahwa sayuran sangat kaya manfaat dan dapat membuat anak jadi lebih sehat. Konten teks dalam buku cerita ini tentunya mudah dipahami oleh anak-anak karena setiap halaman hanya berisi teks sebanyak 4 baris kalimat dan semuanya menggunakan rima dengan beragam kosakata yang kaya, membuat kegiatan membaca jadi lebih menyenangkan. Visual yang disajikan dalam buku ini menggunakan ilustrasi yang “bercerita” sehingga terlihat ekspresif, memudahkan anak-anak untuk memahami pesan edukatif yang ingin disampaikan. Visual sayuran pada setiap halamannya menggunakan warna-warna yang cerah, sehingga terlihat jelas dan mudah dikenali oleh anak-anak. Kekurangan pada buku ini adalah buku ini tidak memiliki elemen interaktif, jadi hanya menyuguhkan ilustrasi yang berwarna. Meskipun itu, buku ini tetap memberikan manfaat yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari anak.

#### **Analisis *Quiet Book - Fruit and Vegetable* oleh MENGMENGDA Toys**

*Quiet Book* atau *Busy Book Fruit and Vegetable* ini merupakan buku aktivitas yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan tenang bagi anak-anak. Buku ini diterbitkan oleh MENGMENGDA Toys dari China. Buku ini didesain dengan tema sayuran dan buah-buahan. Setiap halamannya menampilkan visual sayur dan buah yang berwarna-warni dan dilengkapi elemen interaktif berupa stiker *velcro* yang dapat dilepas pasang untuk melatih keterampilan motorik anak. Buku ini menggunakan bahasa Inggris dan gaya ilustrasi yang ditampilkan berbeda-beda pada beberapa halamannya. Buku ini memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan anak juga dapat belajar mengenal jenis sayuran dan buah-buahan serta belajar mencocokkan sesuatu lewat gambar.



Gambar 5. *Quiet Book - Fruit and Vegetable* oleh MENGMENGDA Toys  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

### Analisis *Flash Card Vegetable* oleh Little OX

*Flashcard* ini diterbitkan oleh *Little OX*. Terdapat 34 lembar kartu, dengan ukuran kartu sebesar 9,5 x 9,5 cm. *Flashcard* ini memperkenalkan anak tentang macam-macam sayuran dilengkapi dengan nama sayuran dalam 3 bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Mandarin. Visual sayuran pada kartu ini menggunakan *art style* kartun yang terlihat lucu dan simpel dengan warnanya yang cerah agar anak lebih tertarik. Dibawah gambarnya, diberikan teks berupa nama masing-masing sayuran. Teks menggunakan *font* yang sederhana dan ukurannya besar sehingga mudah dibaca oleh anak. Pemilihan warna yang digunakan pada setiap gambar sesuai dengan warna dari sayuran aslinya. Ukuran gambarnya telah disesuaikan di tengah kartu dengan *background* warna putih supaya anak bisa fokus selama belajar menggunakan *flashcard*. Kartu ini menggunakan bahan yang tebal sehingga tidak mudah sobek. Ujung kartunya juga dipotong *rounded* sehingga tidak melukai tangan anak.



Gambar 6. *Flash Card Vegetable* oleh Little OX  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

### Wawancara

Langkah selanjutnya, peneliti melakukan melihat secara langsung bagaimana respon dari responden berupa orang tua dengan anak-anak yang kurang suka makan sayuran dengan rentang usia 3-7 tahun terhadap ke tiga media tersebut. Peneliti akan memperlihatkan ketiga media tersebut kepada orang tua dan anaknya, kemudian peneliti akan melihat bagaimana reaksi anak terhadap media tersebut. Peneliti akan mengajukan beberapa pertanyaan untuk menggali lebih detail setelah

melihat bagaimana respon mereka terhadap ketiga media tersebut. Para orang tua akan ditanyakan mengenai apakah mereka memberikan edukasi tentang sayuran kepada anak-anak, bagaimana pendapat mereka tentang penggunaan media cetak tersebut dalam membantu meningkatkan minat anak-anak terhadap konsumsi sayuran, apakah mereka melihat perubahan sikap atau minat anak mereka terhadap sayuran setelah menggunakan media cetak yang berfokus pada visual, dan apakah mereka merasa bahwa visual yang menarik dalam media cetak tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap kesadaran anak-anak tentang pentingnya makan sayuran.

Kemudian anak akan diberikan pertanyaan sederhana juga seperti dari ketiga benda itu mereka paling suka yang mana, apa yang disukai dari buku tersebut, apakah gambarnya menarik, apakah gambar-gambar sayuran ini membuat mereka ingin tahu lebih banyak tentang sayuran, dan apakah buku gambar tentang sayuran membuat mereka ingin mencoba makan sayuran. Setelah pengumpulan data, peneliti akan menjabarkan hasil wawancara di bagian hasil dan pembahasan serta memaparkan pengaruh visual dalam meningkatkan minat konsumsi sayuran pada anak dan faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti penggunaan gambar dan ilustrasi, serta kombinasi warna. Analisis yang dilakukan pada elemen visual dapat membantu memahami bagaimana peran elemen visual dalam media cetak mempengaruhi minat makan sayur pada anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk lebih memahami respon anak-anak tentang pengaruh media cetak, peneliti melakukan wawancara dengan 6 narasumber yang terdiri dari 3 orang tua berusia sekitar 27 sampai 30 tahun dan anak-anak yang berusia 3 tahun. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil sebagai berikut.

### **Respon Orang Tua**

Berdasarkan hasil wawancara, ke 3 media cetak tersebut mendapat komentar positif dari tiga orang tua. Mereka mengatakan ketiga media ini sangat membantu dalam meningkatkan minat makan sayur pada anak. Para orang tua ini jarang memberikan edukasi mengenai pentingnya mengonsumsi sayuran, sehingga dengan adanya media tersebut membuat anak mereka menjadi lebih tertarik untuk mempelajari sayuran melalui gambar di setiap media tersebut. Ilustrasi yang dimuat di setiap medianya mudah dipahami, desainnya terlihat lucu seperti kartun sehingga memudahkan anak-anak dalam mengenali sayuran. Informasi yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh anak-anaknya. Para orang tua mengatakan bahwa anak-anak menjadi lebih penasaran saat melihat sayuran yang belum pernah dilihat sebelumnya, sehingga anak menjadi lebih tertarik saat bermain dan belajar melalui media tersebut. Menurut mereka, anak-anak sangat penasaran dan senang mengeksplorasi hal-hal baru, sehingga ke tiga orang tua tersebut mengatakan bahwa anak mereka ingin mencoba sayuran yang belum mereka ketahui sebelumnya.

## Respon Anak-Anak

Anak-anak terlihat antusias dan tertarik setelah disuguhkan ke 3 media tersebut. Respon anak berbeda-beda terhadap masing-masing media cetak. Dari ke tiga anak yang diwawancarai, dua diantaranya tertarik dengan flashcard dan satu anak tertarik dengan board book. Kedua anak yang tertarik dengan flashcard menyukai gambar-gambar sayuran yang ada di media tersebut. Dengan kombinasi warna dan ilustrasi yang menarik, anak-anak jadi antusias dan penasaran juga karena cukup banyak sayuran yang belum pernah mereka lihat. Anak dapat bermain sambil belajar melalui media tersebut dan mengenal lebih banyak jenis sayuran. Sedangkan, anak yang tertarik dengan board book lebih berfokus pada narasi atau cerita pada buku tersebut. Anak menunjukkan minat pada sayuran ketika orang tuanya membacakan cerita dan menjelaskan padanya bahwa sayuran itu mengandung banyak manfaat untuk dirinya. Hal tersebut juga didukung dengan ilustrasinya yang berwarna-warni, terlihat saat anak merespon dengan teriakan “Wah!” ketika melihat halaman yang menampilkan karakter Bunda sedang memberikan sup sayur yang sudah dimasak kepada anaknya. Dengan dibacakan cerita, anak jadi lebih mudah mengenali sayuran beserta manfaatnya.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak disimpulkan bahwa anak memang tertarik dengan representasi visual pada media cetak. Daya tarik visual secara alami memikat perhatian anak melalui gambar yang lucu dan penuh warna. Penggunaan kombinasi warna yang berbeda dapat meningkatkan dampak visual dengan membuat ilustrasi lebih terlihat dan mudah dikenali. Misalnya, gunakan warna-warna cerah dan cerah seperti hijau cerah, kuning, oranye, dan merah untuk mewakili macam-macam jenis sayuran. Warna-warna tersebut membuat ilustrasi terlihat hidup dan menarik minat anak. Visual yang menarik biasanya memiliki desain kreatif dengan warna yang cerah. Penggunaan media visual seperti yang diungkapkan Dwiyogo (dalam Cecep, 2021) dapat memudahkan siswa untuk mengingat materi. Oleh karena itu diperlukan gambar yang jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan tanggapan anak-anak selama proses wawancara, disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media yang paling mencuri perhatian anak-anak. Dalam hal ini, berarti *flashcard* berisi gambar yang mengesankan dan kuat untuk membantu mereka mengingat sayuran dengan lebih baik. Visualnya menjadi jembatan untuk memperkenalkan sayuran kepada anak-anak yang belum pernah melihatnya secara langsung, sehingga memberikan pengalaman yang lebih realistis. Dalam penelitian Adi et al. (2018) menunjukkan adanya konsep mengefektifkan penggunaan media visual dengan menyederhanakan formatnya sehingga mudah dipahami oleh penerimanya. Hal ini menunjukkan bahwa representasi visual yang sederhana dapat memudahkan pemahaman anak. Oleh karena itu, penggunaan elemen visual sederhana pada media cetak dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat makan sayur pada anak.

Visual yang menarik juga merangsang rasa ingin tahu terhadap sayuran. Visual berbagai sayuran yang digambarkan dengan benar dapat membuat anak penasaran untuk mengetahui lebih banyak tentang setiap sayuran. Visual menjadi sumber pengetahuan yang menyenangkan bagi anak-anak. Mereka merasa lebih terlibat dan berminat untuk belajar tentang sayuran ketika disajikan dalam visual yang menarik dan menghibur.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media cetak dengan representasi visual yang menarik memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat makan sayur anak. Media cetak yang paling berdampak pada anak-anak dalam penelitian ini adalah Flashcard Vegetable Little OX. Para orang tua sadar bahwa unsur visual dapat mempengaruhi peningkatan minat anak terhadap sayur. Penggunaan gambar sederhana dan desain yang kreatif memungkinkan anak mengenali dan memahami sayuran. Selain itu, ketika anak-anak melihat visual yang menarik, mereka menjadi lebih antusias dan tumbuh rasa ingin tahu untuk mengetahui lebih jauh tentang setiap jenis sayuran yang digambarkan. Hal ini memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan strategi edukasi yang lebih efektif untuk mendukung kebiasaan makan sayuran anak-anak melalui representasi visual. Hal ini juga membantu orang tua mengajari anak-anak mereka mengenai pentingnya makan sayur dengan cara yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A., Gerodimos, R., & Lilleker, D. G. (2018). Yes We Vote: Civic Mobilisation and Impulsive Engagement on Instagram. *Javnost*, 25(3), 315–332. <https://doi.org/10.1080/13183222.2018.1464706>.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156–1163. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Angeline, F. (2023). *Perancangan Buku Panduan Berilustrasi Mengenai Pencegahan Sibling Abuse*. (Laporan Tugas Akhir, Universitas Multimedia Nusantara: Tangerang). Diakses dari [https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25562/5/BAB\\_III.pdf](https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25562/5/BAB_III.pdf).
- Angreany, F., & Saud S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>.
- Kustandi, C., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., Farhan, M., & L., N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.
- PB, S. N. (2017). Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran. *ELSE (Elementary School Educational Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a). <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1043>.
- Putri, A. D., & Lasari, Y. L. (2023). Analisis Media Pembelajaran Berupa Media Cetak Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 212–220. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/355>.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sekarindah. (2006). *Jus Buah & Sayur*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- World Health Organization [WHO]. 2004. *Fruit and Vegetables for health: report of joint FAO/WHO workshop on fruit and vegetables for health*. Sumber: <https://iris.who.int/handle/10665/43143>.