



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Disusun guna mencapai derajat Ahli Madya Gizi

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* BERBASIS *FLASHCARD*  
TENTANG ANJURAN KONSUMSI SAYUR DAN BUAH  
PADA ANAK SEKOLAH DASAR SDN BABAKAN  
PEUNDEUY KOTA TASIKMALAYA**

Disusun Oleh:  
**NAZWA AMELIA PATIMAH**  
NIM. P2.06.31.1.23.034

**PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA GIZI TASIKMALAYA  
JURUSAN GIZI  
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA  
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
TAHUN 2026**

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* BERBASIS  
*FLASHCARD* TENTANG ANJURAN KONSUMSI  
SAYUR DAN BUAH PADA ANAK SEKOLAH  
DASAR SDN BABAKAN PEUNDEUY KOTA  
TASIKMALAYA**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Disusun guna mencapai derajat Ahli Madya Gizi



Disusun Oleh:

**NAZWA AMELIA PATIMAH**

**NIM. P2.06.31.1.23.034**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA GIZI TASIKMALAYA**

**JURUSAN GIZI**

**POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**

**TAHUN 2026**

# Rancangan *prototype* berbasis *Flashcard* tentang anjuran sayur dan buah pada anak sekolah dasar di SDN Babakan Peundeuy, Kota Tasikmalaya

Nazwa Amelia Patimah

## INTISARI

Rendahnya konsumsi sayur dan buah pada anak masih sering terjadi di Indonesia. Berdasarkan studi pendahuluan, siswa lebih menyukai media pembelajaran visual seperti *Flashcard*, namun belum pernah mendapatkan edukasi mengenai anjuran konsumsi sayur dan buah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media edukasi yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar pesan gizi dapat diterima dengan lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* berbasis *Flashcard* tentang anjuran konsumsi sayur dan buah pada anak sekolah dasar di SDN Babakan Peundeuy. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE dan hanya dilakukan sampai tahap *development*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan siswa, serta uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan 12 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2026 di SDN Babakan Peundeuy. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi menyatakan sangat layak dengan skor 97%, ahli media memperoleh skor 76% dengan kategori layak, dan ahli bahasa memberikan penilaian sangat layak dengan skor 82%. Hasil uji kelayakan pengguna mencapai skor 91% dengan kategori sangat layak.

**Kata Kunci:** ADDIE, anak sekolah dasar, *Flashcard*, media edukasi, sayur dan buah

## **ABSTRACT**

Nazwa Amelia Patimah. ***Designing Flashcard based prototype design on vegetable and fruit recommendations for elementary school children at SDN Babakan Peundeuy, Tasikmalaya City under supervision of IRMA NURAENI.***

*Low consumption of vegetables and fruits among children is still common in Indonesia. Based on the preliminary study, students preferred visual learning media such as Flashcards, but had never received education regarding the recommended consumption of vegetables and fruits. This condition indicated the need for educational media that were attractive, easy to understand, and suitable for the characteristics of elementary school students so that nutrition messages could be delivered more effectively. This study aimed to design a Flashcard-based prototype about the recommended consumption of vegetables and fruits for elementary school children at SDN Babakan Peundeuy. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model and was conducted only until the development stage. The sampling technique used purposive sampling. Data collection was carried out through interviews with the principal, teachers, and students, as well as feasibility tests conducted by material experts, media experts, language experts, and 12 students. The study was conducted in May 2026 at SDN Babakan Peundeuy. The results showed that the material expert stated the prototype was very feasible with a score of 97%, the media expert obtained a score of 76% in the feasible category, and the language expert gave a very feasible assessment with a score of 82%. The user feasibility test result reached a score of 91% in the very feasible category.*

**Keywords:** *ADDIE, elementary school children, Flashcard, educational media, vegetables and fruits*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga laporan tugas akhir dengan judul Rancangan *prototype* berbasis *Flashcard* tentang anjuran sayur dan buah pada anak sekolah dasar di SDN Babakan Peundeuy, Kota Tasikmalaya” dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini terwujud atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Dini Mariani, S.Kep, Ners, M. Kep selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya.
2. Bapak Sumarto, MP selaku Ketua Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya.
3. Ibu Ani Radiati, M.kes selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu dalam perkembangan akademik
4. Ibu Irma Nuraeni, MPH selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan saran dan masukan dalam menyusun Laporan Tugas Akhir.
5. Bapak HR Agus Bachtiar, M.Kes selaku Dosen penguji I yang telah memberikan saran dan masukan dalam menyusun Laporan Tugas Akhir.
6. Bapak Andri Gustiadi, SKM, MPH selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan dalam menyusun Laporan Tugas Akhir.
7. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai yang telah memberikan banyak kekuatan, doa, semangat serta dorongan moril maupun materi.
8. Kakak kakak saya yang sangat saya cintai yang telah memberikan banyak kekuatan, doa, semangat serta dorongan moril maupun materi.
9. Diri saya sendiri atas usaha, dan kesabaran selama proses penyusunan.
10. Seluruh teman-teman mahasiswa mahasiswi Program Studi D III Gizi Tasikmalaya yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
11. Terima kasih kepada para responden atas partisipasi dan kerja samanya sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Penulis menyadari dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dalam hal isi maupun sistematika dan Teknik penulisannya. Penulis sangat mengharapkan saran yang membangun demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis dan umumnya bagi yang berkepentingan dan atau pembaca.

Tasikmalaya, Mei 2026

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMA PERSETUJUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESHAN .....</b>	<b>2</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>3</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>4</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>6</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>10</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>13</b>
A. Latar Belakang .....	13
B. Rumusan Masalah .....	15
C. Tujuan Penelitian .....	15
D. Manfaat .....	15
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>
A. Tinjauan teori .....	17
B. Kerangka teori.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Subjek Penelitian .....	35
C. Sampel penelitian.....	35
D. Teknik sampling.....	35
E. Waktu dan Tempat penelitian .....	37
F. Variabel dan Definisi Operasional .....	37
G. Teknik Pengumpulan Data.....	38
H. Teknik Analisis dan Pengolahan Data .....	39
I. Jalannya Penelitian.....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Hasil .....	43
B. Pembahasan.....	52
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>No</b>	<b>Judul Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1.	Skala validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.....	27
Tabel 2.	Definisi Operasional .....	37
Tabel 3.	Gambaran kebutuhan rancangan prototype berbasis Flashcard.....	43
Tabel 4.	Gambaran kebutuhan prototype berbasis Flashcard .....	44
Tabel 5.	Kategori kartu .....	45
Tabel 6.	Kelayakan Ahli Materi pada perancangan prototype berbasis Flashcard .....	46
Tabel 7.	Saran Ahli Materi.....	47
Tabel 8.	Kelayakan Ahli Media pada perancangan prototype berbasis Flashcard .....	48
Tabel 9.	Saran Ahli Media .....	49
Tabel 10.	Kelayakan Ahli bahasa pada perancangan prototype berbasis Flashcard .....	49
Tabel 11.	Saran Ahli Bahasa.....	50
Tabel 12.	Karakteristik Responden Penelitian.....	51

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Contoh Flashcard letak penuh .....	22
Gambar 2. Contoh Flashcard letak atas dan bawah .....	22
Gambar 3. Contoh gambar Flashcard depan belakang.....	23
Gambar 4. contoh Flashcard letak kanan dan kiri.....	23
Gambar 5. contoh Flashcard letak landai .....	24
Gambar 6. Kerangka teori model ADDIE dan faktor faktor yang mempengaruhi konsumsi sayur dan buah .....	31
Gambar 7. Referensi design media Flashcard.....	34
Gambar 8. Jalannya penelitian .....	40
Gambar 9. Hasil Awal Desain Media Flashcard.....	46
Gambar 10. Hasil akhir Desain Media Flashcard .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Jalannya Penelitian
- Lampiran 2 Anggaran Biaya Penelitian
- Lampiran 3 Cara Bermain Kartu
- Lampiran 4 Surat izin penelitian
- Lampiran 5 CV Ahli Materi
- Lampiran 6 CV ahli media
- Lampiran 7 CV Ahli Bahasa
- Lampiran 8 Dokumentasi Validasi Para Ahli
- Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Lapangan
- Lampiran 10 Informed Consent (IC) dan Persetujuan Setelah Penjelasan (PSP) Para Ahli
- Lampiran 11 Instrumen Kelayakan Flashcard untuk ahli media
- Lampiran 12 Instrumen kelayakan Flashcard untuk ahli materi
- Lampiran 13 Instrumen Kelayakan Ahli Bahasa