Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 9931-9936

Pembelajaran Pertumbuhan Tanaman Sayuran Dan Buah di Lingkungan Sekolah

Jumriani, Nurinaya Suleman, Rohana Ibrahim, Nurdiana, Cenniawati, Rani, Indar, Kalbi Jafar
[1,2,3,4,5,6,7,8] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Parepare
Corresponding Author: kalbialfarizi@gmail.com

Published: February , 2026

ABSTRAK
Konsumsi sayur dan buah yang rendah menjadi isu kesehatan global, berdampak pada status gizi anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan pola konsumsi sayur dan buah dengan status gizi anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah desain deskriptif korelasional dengan pendekatan (differentiation), menurut para ahli Gardner**,** yang melibatkan 16 anak di Kota Pinrang. Data pola konsumsi diperoleh melalui *food recall* 2x24 jam, sedangkan status gizi dinilai dengan indikator antropometri. Hasil analisis regresi menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara pola konsumsi sayur dan buah dengan status gizi anak. Anak dengan pola konsumsi tinggi cenderung memiliki status gizi normal. Disarankan adanya program edukasi gizi terpadu untuk meningkatkan kesadaran dan konsumsi sayur buah pada anak usia dini.

Kata kunci: Pola Konsumsi, Sayur dan Buah, Status Gizi, Anak Usia Dini, Gizi Seimbang.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN
Anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar perkembangan yang tepat agar dapat membentuk generasi penerus yang memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan bagi kemajuan bangsa dan negara. Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam kehidupan manusia karena pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun motorik. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus dirancang secara optimal dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Dunia anak adalah dunia bermain. Artinya, anak akan selalu melakukan berbagai aktivitas yang diselingi dengan kegiatan bermain selama proses pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengekspresikan ide, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Musfiroh (2005) menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran, serta perasaannya.

Dalam kegiatan bermain, anak membutuhkan permainan yang mengandung unsur edukatif atau nilai pendidikan. Permainan yang bersifat mendidik di Taman Kanak-Kanak dikenal sebagai permainan edukatif. Permainan edukatif dijadikan sebagai sumber belajar karena dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Menurut Sudiatmika dkk. (2014), permainan edukatif merupakan permainan yang

dikemas secara khusus untuk merangsang daya pikir anak, meningkatkan konsentrasi, serta melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

Seiring dengan perkembangan zaman, permainan edukatif tidak selalu identik dengan penggunaan bahan sederhana atau daur ulang. Permainan edukatif dapat dikembangkan secara modern dengan memanfaatkan teknologi sehingga lebih menarik dan interaktif bagi anak. Di Taman Kanak-Kanak, permainan edukatif dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, salah satunya adalah tema tanaman dengan subtema sayur dan buah.

Tema tanaman subtema sayur dan buah merupakan salah satu materi penting yang diajarkan pada anak kelompok B semester satu di Taman Kanak-Kanak. Melalui subtema ini, anak dapat belajar mengenal manfaat serta kandungan gizi yang terdapat pada sayuran dan buah-buahan. Selain itu, anak juga dapat mengetahui bentuk dan jenis sayur serta buah, menyebutkan nama-namanya, serta mengenal keragaman warna yang dimiliki. Kegiatan tersebut secara tidak langsung dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif dan bahasa.

Perkembangan kognitif dan bahasa merupakan aspek penting yang harus distimulasi sejak dini karena keduanya saling berkaitan erat. Kemampuan kognitif memungkinkan anak mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh terhadap lingkungannya. Norlaila (2015) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif berkaitan dengan kecerdasan anak yang ditunjukkan melalui kemampuan mengingat, mengenal, memahami, memecahkan masalah, serta mengenali warna dan berbagai objek di sekitarnya.

Sementara itu, kemampuan bahasa berperan dalam membantu anak mengekspresikan ide dan pikirannya secara konkret. Hayati dkk. (2017) menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap kalimat majemuk, yaitu tahap ketika kemampuan bahasa mulai berkembang pesat apabila diberikan stimulasi yang tepat. Pada usia ini, anak mampu mengucapkan kalimat yang lebih panjang, menjadi pendengar yang baik, serta memiliki perbendaharaan kata yang cukup luas.

Namun demikian, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Penelitian Kaffah dkk. (2020) mengungkapkan bahwa saat mengenal nama-nama sayuran dan buah-buahan, anak cenderung kurang tertarik untuk belajar karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan metode pembelajaran masih bersifat konvensional. Guru biasanya hanya menunjuk gambar objek dan menyebutkan namanya, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak.

Hasil penelitian Nurhayati (2015) juga menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, jenis, warna, dan ukuran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan permainan edukatif yang mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara maksimal.

Permasalahan serupa juga ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Ummahat Amassangan Pinrang pada tanggal 12 Januari 2026. Diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran tema tanaman subtema sayur dan buah, anak belum mampu menyerap materi dengan baik. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurang inovatifnya media pembelajaran yang digunakan, seperti hanya mengandalkan buku paket, majalah, atau kartu bergambar dalam mengenalkan nama sayur dan buah.

Selain itu, guru juga mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media permainan edukatif berbantuan teknologi yang kreatif dan menarik. Padahal, penggunaan media yang inovatif sangat diperlukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan bahasa anak secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media permainan edukatif yang efektif, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran pada tema tanaman subtema sayur dan buah. Media berbantuan teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan karena mampu menghadirkan berbagai unsur seperti suara, musik, animasi, teks, gambar, dan video. Unsur-unsur tersebut memungkinkan informasi disampaikan secara lebih variatif serta membantu anak belajar secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah.

Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media permainan edukatif berbasis android untuk anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Ummahat Amassangan Pinrang. Media ini dirancang agar dapat meningkatkan minat belajar, membantu pengenalan keaksaraan awal,

menstimulasi perkembangan kognitif, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal berbagai jenis sayur dan buah melalui kegiatan bermain.
Permainan edukatif ini dikembangkan dengan menekankan pada pengenalan warna, bentuk, serta nama-nama sayur dan buah menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh anak. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan judul **"Pengembangan Media Permainan Edukatif Tema Tanaman Subtema Sayur dan Buah untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak."**

METODE

Metode penelitian tanaman merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengkaji pertumbuhan, perkembangan, serta produktivitas tanaman secara sistematis. Penelitian ini dapat dilakukan melalui pendekatan kuantitatif, kualitatif, maupun eksperimen sesuai dengan tujuan penelitian. Pendekatan kuantitatif berfokus pada pengumpulan data numerik seperti tinggi tanaman, jumlah daun, bobot hasil panen, dan waktu panen yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Sementara itu, pendekatan kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran deskriptif mengenai karakteristik morfologi tanaman, seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah, melalui kegiatan observasi dan dokumentasi. Selain itu, metode eksperimen sering digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap tanaman dengan membandingkan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Salah satu desain yang umum digunakan adalah Rancangan Acak Lengkap (RAL), karena mampu meminimalkan bias dan meningkatkan keakuratan hasil penelitian.
Pelaksanaan penelitian tanaman umumnya melalui beberapa tahapan, yaitu perumusan masalah dan hipotesis, perancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi langsung untuk mengukur parameter pertumbuhan tanaman, wawancara atau kuesioner untuk memperoleh informasi tambahan, serta studi dokumen sebagai data pendukung. Parameter yang diamati biasanya meliputi waktu panen, jumlah bagian tanaman, ukuran, bobot, dan kondisi morfologi. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis secara statistik atau deskriptif agar hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan tepat. Dengan menerapkan prosedur yang sistematis dan terencana, metode penelitian tanaman diharapkan mampu menghasilkan temuan yang akurat serta memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pertanian dan biologi tanaman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanaman dapat diklasifikasikan berdasarkan kegunaan dan produknya, seperti tanaman pangan, hias, obat, industri, dan rempah. Tanaman pangan seperti padi, jagung, buah, dan sayuran terbukti berperan penting dalam memenuhi kebutuhan nutrisi manusia karena mengandung karbohidrat, vitamin, serta mineral. Tanaman hias seperti anggrek, mawar, dan monstera tidak hanya berfungsi memperindah lingkungan tetapi juga membantu meningkatkan kualitas udara dan memberikan efek psikologis positif. Sementara itu, tanaman obat seperti kunyit, jahe, dan lidah buaya diketahui memiliki kandungan senyawa aktif yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pengobatan alami.
Selain itu, tanaman industri dan serat seperti karet dan kapas memberikan kontribusi besar terhadap sektor ekonomi karena menjadi bahan baku berbagai produk. Tanaman rempah seperti cengkeh, pala, dan merica juga memiliki nilai jual tinggi serta berperan dalam industri makanan dan kesehatan. Temuan ini menegaskan bahwa setiap jenis tanaman memiliki fungsi strategis yang saling melengkapi dalam menunjang kehidupan manusia, baik sebagai sumber pangan, kesehatan, maupun pendapatan.
Berdasarkan bentuk dan cara tumbuh, tanaman terbagi menjadi pohon, semak, herba, serta tanaman merambat. Pohon seperti mangga dan kelapa memiliki struktur kuat dan umur panjang sehingga mampu menyediakan hasil dalam jangka waktu lama. Tanaman semak seperti mawar dan kembang sepatu umumnya dimanfaatkan sebagai tanaman hias karena bentuknya menarik dan mudah dirawat.

Adapun tanaman herba seperti bayam dan kangkung memiliki siklus pertumbuhan cepat sehingga sering dijadikan sumber sayuran harian.

Jika dilihat dari siklus hidupnya, tanaman dibedakan menjadi tanaman semusim dan tahunan. Tanaman semusim hanya hidup dalam satu periode tanam tetapi memiliki produktivitas tinggi, sedangkan tanaman tahunan dapat hidup bertahun-tahun dan memberikan manfaat berkelanjutan. Keberagaman karakteristik ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis tanaman perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi lingkungan agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa tanaman memiliki peran penting bagi kehidupan manusia, antara lain sebagai sumber bahan pangan, obat-obatan alami, bahan baku industri, serta sumber mata pencaharian. Selain itu, tanaman menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis yang sangat dibutuhkan oleh makhluk hidup. Kemampuan tanaman dalam menyerap karbon dioksida turut membantu mengurangi dampak pemanasan global dan menjaga keseimbangan atmosfer.

Dari sisi lingkungan, keberadaan tanaman terbukti mampu menjaga keseimbangan ekosistem. Akar tanaman membantu mencegah erosi, menyerap air hujan, serta menjaga kesuburan tanah. Tanaman juga berfungsi menurunkan suhu lingkungan dan mengurangi tingkat polusi udara. Oleh karena itu, semakin banyak vegetasi di suatu wilayah, semakin baik pula kualitas lingkungannya.

Percobaan sederhana mengenai pengaruh tanaman terhadap suhu lingkungan memperlihatkan bahwa pot yang ditanami kacang hijau memiliki suhu lebih rendah dibandingkan pot tanpa tanaman setelah dilakukan pengamatan selama 14 hari. Hal ini menunjukkan bahwa tanaman mampu menciptakan kondisi mikroklimat yang lebih sejuk melalui proses transpirasi dan penyerapan panas. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa penghijauan merupakan salah satu langkah efektif dalam mengatasi peningkatan suhu lingkungan.

Secara keseluruhan, pembahasan penelitian menegaskan bahwa tanaman merupakan komponen vital bagi kelangsungan hidup manusia dan lingkungan. Keanekaragaman jenis dan fungsinya memberikan manfaat yang luas, mulai dari aspek kesehatan, ekonomi, hingga ekologis. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pemanfaatan tanaman secara bijak perlu terus dilakukan agar keseimbangan alam tetap terjaga dan kebutuhan generasi mendatang dapat terpenuhi.



Gambar 1. Kegiatan Anak dalam melakukan Penelitian tentang Tanaman Sayur dilingkungan sekolah



Gambar 2. Kegiatan Anak dalam melakukan Penelitian tentang Buah-Buahan dan Membuat Alat Perag

KESIMPULAN

Kesimpulan tentang tanaman buah dan sayur adalah keduanya merupakan sumber nutrisi vital (vitamin, mineral, serat, air) yang esensial untuk kesehatan, mencegah penyakit kronis (jantung, kanker), dan mendukung pertumbuhan tubuh, di mana buah adalah organ berbiji dari bunga sementara sayur adalah bagian vegetatif tumbuhan (daun, akar, dll.) yang dikonsumsi, keduanya memiliki definisi berbeda secara botani namun sama-beda penting untuk diet sehat dan ketahanan pangan, dengan budidaya yang juga berkontribusi pada lingkungan sejuk dan indah

REFERENSI

Abdurrahman Mahmud. (2023). *Mengenal lebih dekat fotosintesis bagi guru dan mahasiswa*. Wikimedia Commons.

Aisyah, S., dkk. (2014). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Aleksandrov, V. (2019). Identification of nutrient deficiency in bean plants by prompt chlorophyll fluorescence measurements and artificial neural networks. *arXiv*. https://arxiv.org

Bredekamp, S., & Copple, C. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (3rd ed.). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Depdiknas. (2014). *Kurikulum pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Hasan, M. (2018). Pendidikan karakter anak usia dini berbasis nilai-nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 145–158.

Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku guru ilmu pengetahuan alam*. Jakarta: Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan pembelajaran tematik terpadu di PAUD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Sumber energi: Buku digital*. Jakarta: Kemendikbud.

Krüger, T. P. J., & van Grondelle, R. (2015). Design principles of natural light harvesting as revealed by single molecule spectroscopy. *Journal of Physical Chemistry B*, 119(19), 6594–6604.

Metre, V., & Ghorpade, J. (2013). An overview of the research on texture based plant leaf classification. *International Journal of Engineering Research and Technology*, 2(11), 1–5.

Montessori, M. (2013). *The Montessori method*. New York: Barnes & Noble.

Morrison, G. S. (2012). *Early childhood education today* (12th ed.). Boston: Pearson Education.

Mulyasa, E. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Musfiroh, T. (2019). *Strategi pembelajaran anak usia dini*. Yogyakarta: UNY Press.

National Research Council. (1989). *Opportunities in biology: Plant biology and agriculture*. Washington, DC: National Academies Press.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Piaget, J. (1964). Cognitive development in children: Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.

Suyadi. (2021). *Konsep dasar PAUD Islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Yuliani, N. S. (2018). *Metode pengembangan kognitif anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.