

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOKLET "PENTING" SEBAGAI EDUKASI PENCEGAHAN STUNTING PADA REMAJA PUTRI

**Dhimas Herdhianta¹, Yohannes Willihelm Saleky², Hilda Khairani³,
Rusyda Ihwani Tantia Nova⁴, Ence Ihlasuyandi⁵, Ridwan
Setiawan⁶**

^{1,3,4,5,6} Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung

² Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Bandung

email : herdhianta.dh@gmail.com

Abstrak

Ketidakseimbangan asupan zat gizi dengan kebutuhan tubuh dalam waktu lama dimanifestasikan dengan kondisi pendek (stunting) pada anak balita. Masalah gizi masih menjadi salah satu isu penting yang dihadapi masyarakat Indonesia. Salah satu wilayah Kecamatan Pangalengan memiliki angka stunting yang cukup tinggi dengan indikasi anak stunting sebesar 220 anak, sedangkan dalam kategori stunting sebanyak 41 anak. Arah pembangunan kesehatan saat ini dititik beratkan pada upaya promotif preventif yang dinilai dapat memberikan dampak kesehatan yang lebih luas dan lebih efisien dari sisi ekonomi. Media digital memiliki peran strategis dalam edukasi kesehatan karena mampu menyampaikan informasi secara interaktif, visual, dan mudah diakses oleh masyarakat luas, sehingga efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran kesehatan. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media Promosi Kesehatan E-Booklet Pencegahan Stunting bagi remaja. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan (RnD) dengan pendekatan model 4D (*Define, Design, Development, Dessimination*). Penelitian dilaksanakan di Kecamatan Pangalengan pada tahun 2024. Sasaran penelitian yaitu remaja putri usia SMA dan ahli materi serta ahli media. Instrumen yang digunakan pedoman wawancara dan lembar penilaian ahli materi serta media. Analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil Penelitian, media *E Booklet* tentang berhasil dikembangkan melalui tahapan 4D. Media dinyatakan sangat layak dengan nilai kelayakan materi 93.75 dan kelayakan media 85.4. Produksi akhir media melalui revisi dan penyempurnaan, kemudian disebarluaskan melalui link dan QR code serta didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Kata Kunci: E-booklet; Media; Remaja Putri; Stunting

DEVELOPMENT OF E-BOOKLET MEDIA "PENTING" AS EDUCATION TO PREVENT STUNTING IN ADOLESCENT GIRLS

Abstract

An imbalance between nutrient intake and the body's needs over a long period manifests as stunting in toddlers. Nutritional issues remain a significant concern for Indonesian society. One area in Pangalengan District has a relatively high stunting rate, with 220 children identified as stunted and 41 children in the stunting category. The current direction of health development emphasizes pro motive and preventive efforts, which are considered to provide broader health impacts and greater economic efficiency. Digital media plays a strategic role in health education as it can deliver information interactively, visually, and in an easily accessible manner for the wider community, thereby effectively improving health knowledge and awareness. The aim of this research is to develop a health promotion medium, an E-Booklet on Stunting Prevention for adolescents. The research method used is development (RnD) with a 4D model approach (Define, Design, Development, Dissemination). The research was conducted in Pangalengan District in 2024. The targets of the research were high school-age adolescent girls, material experts, and media experts. The instruments used were interview guidelines and assessment sheets for material and media experts. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive methods. The results of the research show that the E Booklet media was successfully developed through the 4D stages. The media was declared highly feasible with a material feasibility score of 93.75 and a media feasibility score of 85.4. The final production of the media involved revisions and refinements, then it was disseminated via links and QR codes, and registered for Intellectual Property Rights (HKI).

Keywords: E-booklet; Media; Female Adolescents; Stunting

1. PENDAHULUAN

Ketidakseimbangan asupan zat gizi dengan kebutuhan tubuh dalam waktu lama dimanifestasikan dengan kondisi pendek (*stunting*) pada anak balita (Kemenkes, 2018). Masalah gizi masih menjadi salah satu isu penting yang dihadapi masyarakat Indonesia. Indonesia saat ini sudah tidak mengalami *double burden* tetapi *triple burden of malnutrition*, yaitu ancaman bagi bangsa Indonesia karena penduduk usia produktif dengan jumlah besar seharusnya memberikan kontribusi pada pembangunan. *Triple Burden of Malnutrition* adalah tiga beban masalah gizi (*triple burden*), yaitu kekurangan gizi, kelebihan gizi, serta defisiensi zat gizi mikro. Masalah kekurangan gizi mencakup *stunting* dan *wasting*, kelebihan gizi mencakup *overweight* dan obesitas, sementara masalah defisiensi zat gizi mikro salah satunya adalah anemia (Kemenkes, 2018).

Berdasarkan Survei Status Gizi Indonesia angka prevalensi stunting di Indonesia mengalami penurunan menjadi 21,6%, namun tetap saja masih jauh dari target pada tahun 2024 yaitu sebesar 14%. Prevalensi Balita di Jawa Barat memiliki berat badan yang tidak sesuai dengan tingginya (kurus) yaitu sebesar 8,4 %. Sedangkan prevalensi Balita di

Jawa Barat memiliki tinggi badan yang tidak sesuai dengan usianya (pendek) atau stunting yaitu sebesar 20,2%. Prevalensi stunting di Kabupaten Bandung adalah sebesar 25,0%. Pada tahun 2022, salah satu wilayah Kecamatan Pangalengan memiliki angka stunting yang cukup tinggi dengan indikasi anak stunting sebesar 220 anak, sedangkan dalam kategori stunting sebanyak 41 anak (Kemenkes, 2022).

Arah pembangunan kesehatan saat ini dititikberatkan pada upaya promotif preventif yang dinilai dapat memberikan dampak kesehatan yang lebih luas dan lebih efisien dari sisi ekonomi. Pengembangan SDM dalam pembangunan kesehatan yang berkelanjutan mutlak diperlukan, salah satu komponen utamanya adalah melalui perbaikan gizi masyarakat khususnya remaja yang akan berdampak pada kualitas sumber daya generasi penerus bangsa (Kemenkes, 2020). Pencegahan stunting menjadi prioritas nasional agar generasi muda dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pemerintah mengeluarkan Strategi Nasional (Stranas) Percepatan Pencegahan Stunting sebagai panduan bagi pemerintah pusat dan daerah dalam melaksanakan upaya pencegahan stunting (Tanoto, 2021). Mengingat begitu kompleksnya masalah stunting, maka perlu Peran serta aktif dari masyarakat terutama remaja sebagai calon orangtua sangat diperlukan dalam pencegahan stunting. Remaja diharapkan dapat menjalankan perilaku hidup sehat, termasuk konsumsi makanan bergizi seimbang. Selain itu, remaja dapat memperluas wawasannya dengan mendalami isu stunting dan menyuarakan permasalahan dan dampak dari stunting kepada masyarakat secara luas. Remaja sebagai *agent of change* di masyarakat juga dapat memberikan sumbang saran dan mendukung program-program pemerintah dalam upaya pencegahan stunting (Tanoto, 2021).

Pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh informasi yang didupatkannya. Informasi dapat diperoleh dari pendidikan formal maupun informal (Notoatmodjo, 2012). Pendidikan kesehatan atau edukasi kesehatan merupakan suatu proses pembelajaran yang terencana dan bersifat dinamis dengan tujuan memodifikasi perilaku melalui peningkatan keterampilan, pengetahuan, maupun perubahan sikap yang berkaitan dengan perbaikan pola hidup ke arah yang lebih sehat (Nurmala dkk., 2018). Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa media digital memiliki peran strategis dalam edukasi kesehatan karena mampu menyampaikan informasi secara interaktif, visual, dan mudah diakses oleh masyarakat luas, sehingga efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran kesehatan (Pebriani dkk., 2024). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media edukasi kesehatan berbasis digital yaitu E Booklet PENTING (Penuhi Asupan Gizi Tinggalkan Stunting).

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD) level 1 yaitu penelitian dan pengembangan dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek, melakukan penelitian untuk merancang produk, dan melakukan penelitian untuk menguji rancangan produk tersebut secara internal (pendapat ahli dan praktisi) (Sugiyono, 2022). Model yang digunakan yaitu model 4D (*Define, Design, Development dan Dessimination*). *Define* (Pendefinisian) berisi kegiatan untuk menentukan produk apa yang dikembangkan, beserta

spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (Perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk. *Dissemination* (Diseminasi) berisi kegiatan menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain (Sugiyono, 2022). Tempat penelitian dilakukan di wilayah kecamatan Pangalengan pada tahun 2024. Sasaran penelitian yaitu remaja putri usia SMA, ahli materi dan ahli media sebagai sasaran dalam menganalisis kebutuhan. Ahli materi dan ahli media sebagai penilai kelayakan media. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara, instrumen baku penilaian materi dan instrumen penilaian media. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif mengacu pada pengembangan media level 1, dimana analisis dilakukan pada tiga tahap. Pada tahap satu yaitu analisis data untuk mencari potensi dan masalah menggunakan analisis data deskriptif. Tahap dua adalah analisis data kualitatif untuk mengetahui apa yang perlu dikembangkan, merancang, dan menetapkan spesifikasi produk. Tahap tiga analisis data kuantitatif deskriptif yaitu analisis data terhadap pengujian internal rancangan untuk melihat presentase dan kategori kelayakan media. Nomor Etik Penelitian: 13/KEPK/EC/VIII/2024.

3. HASIL

Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa istilah. Borg dan Gall menggunakan nama *research and development* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Rechev dan Kelin menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan (Jatmika dkk., 2019).

Model 4D yaitu *Define* (pendefinisian) Berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (perancangan) Berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang akan ditetapkan. *Development* (pengembangan) Berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi) Berisi kegiatan menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain (Jatmika dkk., 2019).

a. Define

Analisis kebutuhan dilakukan pada kelompok sasaran dan ahli materi serta ahli media. Tahap analisis awal ini dilakukan dengan menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh sasaran yang kemudian menyelaraskan dengan media yang dikembangkan. Berdasarkan dalam tahap ini ada beberapa hasil analisis yang didapatkan:

".....bisa kaya eh iklan olahraga, aktivitas fisik, terus yang aksi bergizi yang makanan makanan yang bergizi" (I1)

".....Gizi seimbang bisa sih, tapi kita lebih fokus kan ke penekanan ke eh apa... anemia dari Hb-nya....." "....selain itu juga kita ajukan ini ya Pola Hidup Sehat heem itu juga bisa ya, bisa kita masukan ya pak ya dengan kaitannya eh apa, pencegahan jadi tidak hanya dari makanan" (I2)

Materi yang dibutuhkan oleh kelompok sasaran dan direkomendasikan oleh ahli materi didapatkan keterangan bahwa pencegahan stunting pada remaja dapat diberikan materi tentang aktivitas fisik, gizi seimbang, Pola Hidup Bersih dan Sehat. Selain masukan materi yang dapat digunakan dalam memberikan edukasi pencegahan stunting, sasaran dan ahli merekomendasikan penggunaan *e-booklet* sebagai media edukasi yang dapat digunakan memberikan edukasi pencegahan stunting pada remaja putri usia SMA. Berikut kutipan hasil wawancara:

"....kelebihannya itu sama kaya tadi jadi kita gausah ribet membawa bawa tinggal ada di HP gitu....." (I1)
".....iya bagus ya kalau E-Booklet toh mereka juga sekarang mainnya gadget seperti itu ya" (I2)

Selain masukan mengenai materi, hal yang dilakukan yaitu masukan mengenai warna yang digunakan dalam media, berikut hasil wawancara sasaran dan rekomendasi ahli:

"Pink, biasanya pink terus ada birunya juga" (I1)
"..... kalau untuk yang lain mungkin sesuai saran ya menyesuaikan ya sesuai atau saran kemenkes misalnya gitu ya ke ijo ijo, biru gitu ya" (I2)
"Kalau warna sebetulnya eh disesuaikan dengan sasaran juga. Kalau anak anak memang lebih cenderung warnanya cerah" (I3)

Berikutnya berkaitan dengan isi media, didapatkan saran dan rekomendasi dari sasaran dan ahli mengatakan bahwa perlu modifikasi menggunakan karakter kartun. Berikut kutipan hasil wawancara:

"..... jadi anak remaja tuh kaya masih suka sama kartun gitu" (I1)
".....Oh gini, yang pertama kalau ilustrasinya bentuknya kartun, sesuaikan dengan usianya....." (I3)

Sasaran juga tertarik pada gambar kartun yang menggambarkan karakteristik mereka.

b. Design

Perancangan Media dilakukan dengan beberapa tahap yaitu tahap perancangan materi dan perancangan media.

1) Perancangan Materi

Pada tahap desain ini peneliti mempersiapkan materi yang akan dimuat dalam media. Materi yang dimuat berasal dari beberapa

literatur yang disusun dan digunakan sebagai dasar membuat media.

2) Perancangan Media

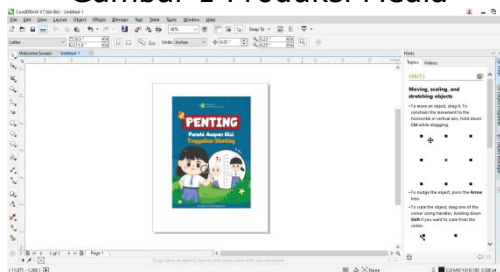
Setelah materi dirasa matang, maka selanjutnya adalah perancangan media. Perancangan dilakukan dengan merancang bentuk media dalam bentuk rancangan yang nantinya akan diproduksi pada tahap selanjutnya.

C. Development

1) Produksi media

Rancangan yang telah disusun pada tahap *design* diwujudkan menjadi bentuk fisik maupun digital. Proses produksi meliputi pembuatan desain grafis, penataan tata letak (*layout*), pemilihan tipografi dan ilustrasi pendukung, serta penyusunan konten secara sistematis hingga menjadi satu kesatuan *ebooklet* yang siap dinilai kelayakannya.

Gambar 1 Produksi Media



2) Penilaian ahli materi dilakukan kepada ahli materi yang memiliki *background* pendidikan Sarjana Gizi Kesehatan dan Magister Ilmu Gizi. Penilaian materi dilakukan menggunakan instrumen penilaian materi sebagai berikut:

Tabel 1 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	4	3	2	1
1	Materi	Contoh dan non contoh sesuai dengan materi				
		Materi sesuai dengan sasaran				
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
2	Bahasa	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		Bahasa yang digunakan tepat				
		Istilah yang digunakan sesuai				
		Struktur penggunaan kalimat jelas				
		Tingkat keterbacaan				

Sumber (Kustandi & Darmawan, 2020)

Penilaian ahli materi tersebut didapatkan nilai dengan nilai sebesar 93.75% dalam kategori sangat layak. Penilaian materi ini dilakukan untuk mengevaluasi ketepatan materi yang akan disampaikan dalam media.

3) Penilaian ahli media dilakukan kepada ahli media yang memiliki *background* pendidikan Sarjana Ilmu Komunikasi dan Magister Kesehatan Masyarakat peminatan Promosi Kesehatan. Penilaian

media dilakukan menggunakan instrumen penilaian media sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	4	3	2	1
1	Desain	Desain cover sesuai				
		Bentuk dan ukuran bahan ajar sesuai				
2	Ilustrasi	Penggunaan ilustrasi dengan materi				
		Kejelasan ilustrasi dengan materi				
3	Tipografi	Komposisi warna sesuai dengan tulisan dan karakteristik sasaran				
		Penggunaan warna pada huruf sesuai				
		Penggunaan ukuran spasi sesuai				
		Penggunaan ukuran huruf sesuai pada bahan ajar				
4	Layout	Penggunaan jenis huruf sesuai				
		Efisien dan menarik pada tampilan layout				
		Kemudahan dalam penggunaan layout				
		Letak ilustrasi dan teks sesuai				

Sumber (Kustandi & Darmawan, 2020)

Hasil penilaian oleh ahli media, terdapat beberapa umpan balik dan saran untuk dilakukan revisi produk dan hasil penilaian didapatkan nilai sebesar 85.41 dengan kategori layak untuk digunakan.

4) Revisi dan Produksi Akhir

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media didapatkan nilai sangat layak, akan tetapi ada beberapa masukan untuk perbaikan media yang telah dibuat baik masukan secara materi maupun secara desain. Maka langkah selanjutnya yang dilakukan ialah memperbaiki media sesuai dengan masukan yang diberikan. Setelah proses perbaikan maka media siap untuk digunakan dan disebarluaskan. Berikut terlampir sampel produk akhir:

Gambar 2 Produksi Akhir



d. Desimination

Setelah melalui proses produksi dan validasi, media yang telah dikembangkan dilakukan disseminasi atau penyebaran. Tahap ini bertujuan untuk memastikan media yang telah dibuat dapat diakses, dimanfaatkan, dan memberikan manfaat nyata bagi target pengguna di lapangan. Penyebaran media dilakukan menyebarkan media secara digital

melalui tautan (link) yang dibagikan melalui grup komunikasi, kedua untuk memudahkan akses cepat tanpa mengetik tautan, dikembangkan pula kode QR (barcode). Sebagai upaya perlindungan hukum dan pengakuan atas hak kekayaan intelektual, media juga dilakukan dengan mendaftarkan media untuk mendapatkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan nomor: EC00202496225 sehingga media yang dikembangkan mendapatkan status legal sebagai karya orisinal yang dilindungi negara.

4. PEMBAHASAN

a. Define

Pengembangan media ebooklet sebagai instrumen edukasi kesehatan, khususnya dalam upaya pencegahan stunting, tidak dapat dilepaskan dari fondasi utama, yaitu penyusunan dan pemilihan materi. Oleh karena itu, materi yang disusun harus akurat, berbasis bukti ilmiah, serta relevan dengan karakteristik dan kebutuhan sasaran.

Mengingat begitu kompleksnya masalah stunting, maka perlu Peran serta aktif dari masyarakat terutama remaja sebagai calon orangtua sangat diperlukan dalam pencegahan stunting. Remaja diharapkan dapat menjalankan perilaku hidup sehat, termasuk konsumsi makanan bergizi seimbang. Selain itu, remaja dapat memperluas wawasannya dengan mendalami isu stunting dan menyuarakan permasalahan dan dampak dari stunting kepada masyarakat secara luas (Tanoto, 2021).

Aspek visual memegang peranan yang tidak kalah krusial, dimulai dari pemilihan warna. Warna dalam ebooklet bukan sekadar unsur estetika, melainkan alat komunikasi psikologis. Aspek yang digali pada tahap *define* ini yaitu terkait desain dari media, dimana sasaran merasa lebih tertarik pada desain dengan warna-warna cerah dan kontras. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa warna-warna cerah bisa merangsang kreativitas anak (Aisyah, 2017).

Penggunaan gambar menjadi elemen vital dalam ebooklet pencegahan stunting. Gambar berfungsi sebagai jembatan antara informasi abstrak dan realitas konkret. Sejalan dengan hasil penelitian lainnya menyatakan jika penggunaan gambar ilustrasi di dalam media pendidikan membuat siswa mudah memahami karena siswa merasa senang dengan kelucuan dari karakter yang ada di dalam media tersebut (Utomo, 2019).

Secara keseluruhan, sinergi antara materi yang valid dan terstruktur, dipadukan dengan warna yang komunikatif dan gambar yang kontekstual, menjadikan *ebooklet* pencegahan stunting bukan sekadar media digital biasa, melainkan alat perubahan perilaku yang efektif.

b. Design

Dalam pengembangan media ebooklet sebagai instrumen edukasi yang efektif, terdapat dua pilar utama yang tidak dapat dipisahkan, yaitu perancangan materi dan perancangan media. Keduanya harus berjalan secara sinergis karena saling melengkapi untuk menghasilkan produk yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, mudah dipahami, dan tepat sasaran.

1) Perancangan Materi

Materi merupakan inti atau pesan yang ingin disampaikan kepada pengguna *ebooklet*. Tanpa materi yang dirancang secara sistematis,

media kehilangan substansinya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa materi pada media pembelajaran sebagai pesan yang disampaikan harus memenuhi unsur kebenaran dan kesesuaian dengan kondisi penerima informasi sebelum menggunakannya (Batubara & Ariani, 2019)

2) Perancangan Media

perancangan media berfokus pada bagaimana materi tersebut dikemas secara visual dan interaktif agar mudah diakses dan menarik perhatian pengguna. Sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media menyatakan bahwa pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran (Maydiantoro, 2019).

b. Development

Setelah melalui tahap perancangan materi dan perancangan media secara sistematis, langkah selanjutnya tahap produksi media, validasi dan penyempurnaan. Tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara desain awal dengan produk final yang benar-benar layak digunakan oleh sasaran.

1) Produksi Media

Produksi media merupakan tahap krusial yang tidak dapat dipisahkan dari proses perancangan dalam pengembangan media. Setelah rancangan media selesai disusun, tahap produksi berfungsi sebagai jembatan yang mewujudkan konsep abstrak menjadi produk nyata yang siap digunakan. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan penerapan manajemen produksi media yang adaptif berbasis platform digital memberikan kontribusi strategis terhadap pengembangan sistem produksi konten digital (Daulay dkk., 2025).

2) Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi difokuskan pada substansi atau isi dari *ebooklet*. Ahli materi bertugas menelaah apakah konten yang disajikan telah akurat, terkini, relevan dengan kebutuhan sasaran, serta disusun secara logis dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa validasi dari ahli materi bertujuan untuk memberi informasi dan mengevaluasi modul berdasarkan aspek kesesuaian materi yang dibuat dengan kebutuhan dan karakteristik sasaran (Ernawati & Sukardiyono, 2017). Dengan demikian, penilaian ini memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan melalui *ebooklet* benar-benar tepat guna dan tidak menimbulkan interpretasi keliru di kalangan pengguna.

3) Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media difokuskan pada aspek visual, teknis, dan penyajian. Ahli media akan mengevaluasi elemen-elemen seperti tata letak, tipografi, pemilihan warna, kualitas gambar, serta kemudahan navigasi (untuk *ebooklet* digital). Penilaian media dilakukan menggunakan instrumen penilaian media. Validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui secara sistematis apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan (Miftach, 2018).

4) Revisi dan Produksi Akhir

Hasil dari kedua penilaian tersebut jarang sekali langsung sempurna. Biasanya, para ahli memberikan catatan, saran, atau rekomendasi perbaikan baik dari sisi materi maupun media. Proses inilah yang disebut sebagai revisi. Hal ini dilakukan sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa merevisi produk media pembelajaran diperlukan sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan terjamin berkualitas baik (Saraswati dkk., 2022)

c. *Dessimation*

Diseminasi merupakan tahap akhir namun tidak kalah penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Secara konseptual, diseminasi diartikan sebagai proses penyebaran produk hasil pengembangan kepada target sasaran yang lebih luas setelah produk dinyatakan layak dan valid. bahwa penggunaan media digital modern seperti tautan, kode QR, infografis, dan video menjadi strategi penting dalam diseminasi hasil riset. Fitur-fitur digital tersebut tidak hanya informatif tetapi juga meningkatkan keterlibatan pembaca (*reader engagement*) dan memperluas jangkauan penyebaran informasi (Wright dkk., 2024).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *ebooklet* tentang pencegahan stunting melalui gizi seimbang dan aktivitas fisik telah berhasil dikembangkan melalui empat tahap (*define, design, development, dissemination*). Media dinyatakan sangat layak setelah melalui revisi dan penyempurnaan, kemudian disebarluaskan melalui link dan QR code serta didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Muallimuna*, 5(1).
- Daulay, S. G., Astuti, V. F., & Mulyawaty, S. (2025). Optimalisasi Manajemen Post Production dalam Produksi Tayangan Sport Content di Platform Vidio. *Repository IPB*.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Serve. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Jatmika, S. E. D., Maulana, M., Kuntoro, & Martini, S. (2019). *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. K-Media.
- Kemenkes. (2018). *Situasi Balita Pendek (Stunting) di Indonesia*. 21(1).

- Kemenkes. (2020). *Panduan Kegiatan Gizi Nasional (Gizi Optimal Untuk Generasi Milenial)*. Dirjen Kesmas.
- Kemenkes. (2022). *Buku Saku Hasil Studi Status Gizi Indonesia (SSGI) Tahun 2022*. Kemenkes.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Miftach, Z. (2018). *Pengembangan Media Chart 3 Dimensi*.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurmala, I., Rahman, F., Nugroho, A., Erlyani, N., Laily, N., & Anhar, V. Y. (2018). *Promosi Kesehatan*. Airlangga University Press.
- Pebriani, A., Insani, I., Ayona A., N., Badriah, S. R., Putra, D., & Praptomo, S. (2024). Pengaruh Media Sosial Sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang PHBS. *Jurnal Informatika Medis (J-INFORMED)*, 2(2).
- Saraswati, D. R., Sarbaini, S., & Rafiudin, R. (2022). Evaluasi Video Animasi Pembelajaran Materi Globalisasi Mata Pelajaran IPA Kelas IX. *J-Instech*, 3(1).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Tanoto. (2021). *Cegah Stunting Sebelum Genting*. KGP.
- Utomo, N. W. (2019). *Pengembangan Media Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 02 Sekaran Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Wright, D. R., Batista, M., & Wrightson, T. (2024). Developing modern media for communication and dissemination of health economics and outcomes research. *Applied Health Economics and Health Policy*, 22(4), 447–455.