

Edukasi Interaktif Siswa SD Melalui Aplikasi ARJASS Pada Jajanan Sekolah untuk Pencegahan Stunting

Tri Novita Irawati¹, Dyah Ayu Nugraheni², Dewi Rakhmawati³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Jember, JL.Kyai Mojo 101 Kaliwates Jember Jawa Timur

² Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Jember, JL.Kyai Mojo 101 Kaliwates Jember Jawa Timur

³ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Jember, JL.Kyai Mojo 101 Kaliwates Jember Jawa Timur

¹tri.novitairawati@gmail.com

ABSTRAK: Kebiasaan mengonsumsi jajanan rendah gizi dan tinggi zat aditif menjadi faktor risiko stunting pada anak sekolah. Kurangnya pengetahuan kandungan gizi membuat siswa sulit memilih makanan sehat. Kondisi ini juga ditemukan di SD NU 02 Diponegoro Wuluhan Jember, di mana mayoritas siswa membeli jajanan dari pedagang kaki lima dengan tampilan menarik namun minim gizi. Program pengabdian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa melalui edukasi interaktif menggunakan ARJASS (Augmented Reality Jajanan Sehat Sekolah). Kegiatan diikuti 76 siswa kelas I–VI, meliputi sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi, praktik, dan evaluasi melalui angket serta kuis. Hasil menunjukkan respon positif tinggi: Isi Aplikasi 92%, Akurasi 85%, Tampilan 97%. Selain itu, 80% siswa memperoleh nilai kuis >80, menunjukkan peningkatan pengetahuan yang baik. Teknologi AR terbukti efektif, menarik, dan menyenangkan, sehingga berpotensi menjadi strategi edukasi gizi berkelanjutan dalam pencegahan stunting sejak dini.

Kata kunci : edukasi gizi, augmented reality, ARJASS, stunting

ABSTRACT: The habit of consuming snacks that are low in nutrition and high in additives is a risk factor for stunting in school children. Lack of knowledge of nutritional content makes it difficult for students to choose healthy foods. This condition was also found at SD NU 02 Diponegoro Wuluhan Jember, where the majority of students bought snacks from street vendors with attractive appearance but minimal nutrition. This service program aims to increase students' knowledge through interactive education using ARJASS (Augmented Reality Healthy School Snacks). The activity was attended by 76 students in grades I–VI, including socialization, training in application use, practice, and evaluation through questionnaires and quizzes. The results show a high positive response: Application content 92%, accuracy 85%, display 97%. In addition, 80% of students obtained quiz scores >80, indicating a good increase in knowledge. AR technology has been proven to be effective, interesting and fun, so it has the potential to become a sustainable nutrition education strategy in preventing stunting from an early age.

Keywords: nutrition education, augmented reality, ARJASS, stunting

PENDAHULUAN

Stunting merupakan masalah kesehatan kronis yang memiliki dampak khususnya pada perkembangan kognitif anak dalam waktu jangka panjang. Stunting seringkali dianggap sebagai suatu kegagalan pada pertumbuhan linear karena keadaan gizi buruk dalam jangka panjang (Daracantika, A. 2021). Berdasarkan hasil survey Status Gizi

Indonesia (SSGI) tahun 2022, prevalensi stunting nasional tembus di angka 21,6 % artinya angka tersebut masih diatas ambang batas yang di tetapkan oleh WHO yakni 20%(Liza Munira, dkk. 2020). Stunting tidak hanya disebabkan oleh kurangnya asupan makanan bergizi melainkan oleh kebiasaan anak dalam mengkonsumsi makanan yang tidak sehat seperti jajanan anak yang rendah kandungan gizi namun tinggi zat aditif (Imani, N. 2020). Konsumsi rutin jajanan semacam ini bukan hanya berdampak pada kesehatan jangka pendek seperti gangguan pencernaan (keracunan makanan) melainkan juga berkontribusi pada kurangnya zat gizi mikro (hidden hunger) yang menjadi salah satu penyebab utama pada stunting (Isang,dkk. 2024)

Sekolah Dasar sebagai lingkungan utama khususnya dalam masa tumbuh kembang anak sangat berperan penting dalam pembentukan pola konsumsi makanan sehat (Rahmawati, T., & Marfuah, D. 2016)). Berdasarkan hasil survey dari KEMENKES dan UNICEF menunjukkan bahwa anak-anak pada level Sekolah Dasar di daerah dengan level stunting tertinggi sering tidak menyadari pentingnya makanan bergizi dan masih banyak mengkonsumsi jajanan tinggi zat aditif dan rendah gizi (Herawati, dkk. 2023). Kebiasaan siswa membeli jajanan dari pedagang kaki lima di sekitar sekolah memperburuk kondisi ini, karena banyak jajanan yang menarik secara visual namun rendah gizi. Beberapa bahkan terbukti mengandung bahan berbahaya seperti formalin boraks, pewarna tekstil Rhodamin B dan Methanyl Yellow, serta pemanis buatan melebihi ambang batas aman (Nurbiyati, dkk. 2014). Padahal menurut Permenkes RI No. 33 tahun 2012, bahan- bahan tersebut dilarang digunakan dalam produk pangan karena sangat berbahaya bagi kesehatan (Ermawati, dkk. 2023). Data dari BPOM menunjukkan bahwa lebih dari 30% jajanan di sekolah mengandung zat berbahaya dan 19% kasus keracunan makanan terjadi di sekolah (Maesaroh, dkk. 2025). Salah satu kasus serius terjadi di Pamekasan pada tahun 2024, ketika 40 siswa keracunan setelah mengonsumsi jajanan impor La Tiao (KOMPAS. 2024) Kurangnya pengawasan dan edukasi tentang gizi seimbang serta bahaya makanan tidak sehat, baik dari isi materi maupun cara penyampaiannya, membuat kondisi ini semakin buruk.

Kondisi mitra yang menjadi sasaran program ini adalah siswa-siswa di Sekolah Dasar mitra yang berada di kawasan semi-perkotaan, dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Secara spesifik, mitra sasaran dalam program ini adalah Sekolah Dasar NU 02 Diponegoro Wuluhan yang beralamat di Jl. HOS Cokro aminoto No.33 Dukuh Dempok Wuluhan Jember Jawa Timur. Lokasi Mitra berjarak sekitar 27,6 km dan sekitar 46 menit dari pusat kota Jember. Sekolah ini berada di kawasan semi-perkotaan dengan mayoritas siswa berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah, yang sebagian besar orang tuanya bekerja sebagai petani, buruh tani, atau pedagang kecil.

Dari hasil observasi awal di SD NU 02 Diponegoro Wuluhan Jember, sebagian besar siswa terbiasa membeli jajanan dari pedagang kaki lima di sekitar sekolah, yang menjual makanan ringan dengan tampilan menarik namun rendah gizi. Kondisi diatas menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan edukasi gizi yang efektif dan menarik, yang mampu menjangkau siswa secara langsung dan berkelanjutan. Sayangnya, metode konvensional seperti ceramah atau buku teks kurang mampu menarik minat anak-anak untuk memahami pentingnya gizi dan bahaya jajanan tidak sehat (Winingsih, dkk. 2020). Sementara itu, anak-anak saat ini hidup dalam era digital dan lebih terbiasa dengan visualisasi serta teknologi interaktif (Ahmadi, dkk. 2017). Oleh karena itu, dibutuhkan

pendekatan edukasi baru yang lebih interaktif dan menyenangkan, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak.

Program pengabdian ini mengusung pendekatan edukasi digital berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai solusi inovatif dalam menyampaikan informasi tentang komposisi jajanan sehat kepada siswa SD. Diharapkan dengan adanya teknologi AR memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung visualisasi jenis jajanan dari perangkat gawai dengan tampilan yang menarik sehingga lebih mudah dipahami (Fathoni, dkk (2023). Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap pentingnya konsumsi jajanan sehat melalui media edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR). Program ini juga mendukung upaya pencegahan stunting sejak dini melalui pendekatan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak di era digital. Selain itu, kegiatan ini selaras dengan program prioritas pemerintah yakni Program Makan Bergizi Gratis yang dicanangkan untuk mendukung pertumbuhan anak secara optimal melalui asupan nutrisi seimbang. Edukasi mengenai pemilihan jajanan sehat menjadi pelengkap penting dalam memastikan program ini berjalan efektif. Secara lebih luas, kegiatan ini mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 2 (Zero Hunger) dan SDG 3 (Good Health and Well-Being). Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi yaitu IKU 2 dan IKU 3, mendukung Asta Cita dalam peningkatan kualitas hidup manusia Indonesia, serta relevan dengan fokus bidang Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) dalam bidang kesehatan masyarakat dan teknologi pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini melibatkan guru, siswa, dan orang tua dalam pengembangan serta penerapan media edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR) tentang jajanan sehat. Guru akan mendapat pelatihan penggunaan aplikasi AR agar dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Sehingga program ini juga turut mengembangkan media pembelajaran digital yang mendukung kurikulum tematik, khususnya dalam mata pelajaran IPA dan Pendidikan Kesehatan. Evaluasi efektivitas media dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa. Program ini bertujuan meningkatkan literasi gizi dan kesadaran kolektif terhadap pentingnya pemilihan jajanan sehat guna mencegah stunting, sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi di sekolah lain.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang muncul dapat dijabarkan antara lain, Tingginya prevalensi stunting nasional (21,6% menurut SSGI 2022) yang masih di atas ambang batas WHO, dengan dampak jangka panjang pada pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif anak. Kebiasaan siswa SD NU 02 Diponegoro Wuluhan mengonsumsi jajanan rendah gizi dan tinggi zat aditif yang berkontribusi pada kekurangan zat gizi mikro (*hidden hunger*) dan memperburuk risiko stunting serta kurangnya kesadaran dan literasi gizi siswa SD NU 02 Diponegoro Wuluhan dan metode edukasi yang kurang menarik dan belum sesuai dengan kebiasaan anak di era digital.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan kegiatan pengabdian ini dikolaborasikan dengan metode *Participatory Action Research* (PAR), yang menekankan partisipasi aktif seluruh elemen sekolah seperti guru, siswa, dan orang tua dalam setiap tahapan kegiatan (Afandi, A.

2022). Tahapan kegiatan ini meliputi (1) identifikasi masalah secara partisipatif, (2) perencanaan konten edukasi dan media yang sesuai, (3) pelaksanaan kegiatan AR di dalam kelas, (4) refleksi hasil melalui angket, serta (5) evaluasi bersama untuk perbaikan berkelanjutan. Melalui integrasi AR dan PAR, diharapkan tidak hanya memberikan pembelajaran yang menarik dan relevan, tetapi juga memperkuat rasa kepemilikan dan keterlibatan komunitas sekolah dalam upaya pencegahan stunting dan peningkatan literasi gizi sejak dini

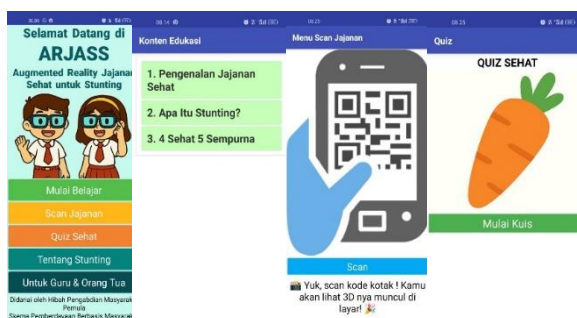
PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini meliputi identifikasi masalah, perencanaan konten edukasi dan media yang sesuai, pelaksanaan kegiatan AR di dalam kelas, refleksi hasil melalui angket, serta evaluasi bersama untuk perbaikan berkelanjutan. Pada tahap identifikasi masalah sebagian besar siswa terbiasa membeli jajanan dari pedagang kaki lima di sekitar sekolah, yang menjual makanan ringan dengan tampilan menarik namun rendah gizi.



Gambar 1. Potret Jajanan Siswa di Sekolah

Selanjutnya pada tahap selanjutnya yakni perencanaan konten edukasi dan media, kami mengembangkan aplikasi ARJASS dimana aplikasi tersebut berbasis *Augmented Reality* (AR) dan mudah diakses. Dari hasil pengembangan tersebut berikut tampilan aplikasi ARJASS yang kami kembangkan.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi ARJASS

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan tim pengabdian melakukan kegiatan workshop dengan tema “Edukasi Interaktif Siswa SD melalui *Augmented Reality*: Mengenal Kandungan Gizi Jajanan demi Cegah Stunting Sejak Dini”. Kegiatan ini diikuti oleh 76 siswa dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pada kegiatan tersebut siswa terlihat sangat antusias. Dalam praktiknya siswa mampu menggunakan aplikasi ARJASS dengan dengan baik.



Gambar 3. Antusiasme siswa dalam kegiatan workshop

Dalam pelaksanaannya siswa juga diberikan angket sebagai bentuk evaluasi terhadap aplikasi yang dikembangkan. Angket berisi tentang penilaian siswa terhadap aplikasi yang dikembangkan berdasarkan isi aplikasi, tingkat akurasi serta tampilan aplikasi. Selain itu siswa mengerjakan quiz pada aplikasi tersebut untuk mengetahui tingkah pemahaman siswa terhadap jajanan sehat sebagai bentuk pencegahan stunting. Quiz terdapat pada menu quiz sehat yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda seperti pada tampilan berikut.



Gambar 4. Bentuk quiz pada aplikasi ARJASS

Selanjutnya pada tahap terakhir tim melakukan evaluasi dalam bentuk diskusi sebagai upaya untuk perbaikan berkelanjutan.

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi masalah stunting di Indonesia dimana berdasarkan hasil Survey Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022, prevalensi stunting nasional mencapai 21,6%, masih di atas ambang batas yang ditetapkan WHO, yakni 20%. Stunting bukan hanya berdampak pada pertumbuhan fisik,

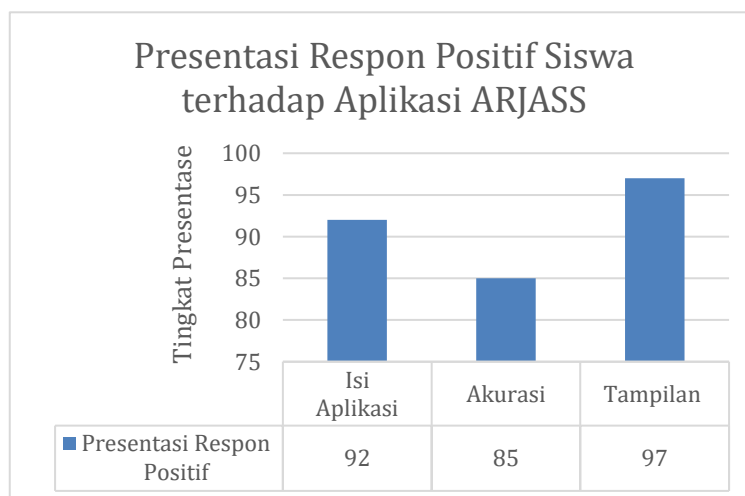
tetapi juga perkembangan kognitif anak dalam jangka panjang. Salah satu penyebab yang sering diabaikan adalah kebiasaan anak mengonsumsi jajanan rendah gizi dan tinggi zat aditif. Kebiasaan ini, jika berlangsung terus-menerus, dapat memicu hidden hunger yakni kondisi kekurangan zat gizi mikro yang berkontribusi pada stunting. Kondisi di SD NU 02 Diponegoro Wuluhan mencerminkan fenomena tersebut, di mana sebagian besar siswa terbiasa membeli jajanan dari pedagang kaki lima dengan tampilan menarik namun minim nilai gizi.

Program pengabdian ini memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) melalui aplikasi ARJASS (Augmented Reality Jajanan Sehat Sekolah) sebagai solusi inovatif. Teknologi AR dipilih karena dapat menampilkan informasi kandungan gizi jajanan secara visual 3D yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Kegiatan ini mencakup identifikasi masalah, perencanaan konten edukasi, pelaksanaan workshop di kelas, refleksi hasil melalui angket, serta evaluasi untuk perbaikan berkelanjutan. Workshop bertema “Edukasi Interaktif Siswa SD melalui Augmented Reality: Mengenal Kandungan Gizi Jajanan demi Cegah Stunting Sejak Dini” diikuti oleh 76 siswa dari kelas 1–6, dengan partisipasi terbesar dari kelas 6 (25%) dan terendah dari kelas 5 (11,8%).

Hasil angket pada aspek Isi Aplikasi memperlihatkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Sebagian besar siswa (lebih dari 90%) memberikan penilaian “suka” dan “suka sekali” pada pernyataan bahwa ARJASS memberikan informasi yang dibutuhkan, lengkap, mudah dipahami, serta memiliki konten yang menarik dan bervariasi. Hal ini membuktikan bahwa konten yang dirancang telah relevan dengan kebutuhan siswa dan mampu menyampaikan pesan edukasi gizi dengan jelas. Keberhasilan ini tidak terlepas dari penggunaan pendekatan visual interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Pada aspek Akurasi, mayoritas siswa percaya bahwa informasi yang ditampilkan dalam aplikasi benar dan sesuai dengan input. Indikator “informasi benar dan dapat dipercaya” mendapat apresiasi tinggi, dengan 53,9% siswa memberi skor 4 dan 36,8% memberi skor 5. Namun, pada indikator “aplikasi tidak error atau macet saat digunakan”, terdapat catatan bahwa hanya 9,2% siswa yang memberi skor 5, sementara 50% memberi skor 3. Hal ini mengindikasikan perlunya optimalisasi teknis agar aplikasi dapat berjalan lebih stabil, terutama jika diimplementasikan dalam skala yang lebih luas.

Dari sisi Tampilan Aplikasi, hasil penilaian menunjukkan apresiasi yang sangat positif. Sebanyak 97,4% siswa menyatakan tampilan aplikasi menarik dan berwarna, dengan teks dan gambar yang mudah dibaca, serta tata letak yang rapi. Visual yang menarik terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mencoba aplikasi dan berinteraksi dengan kontennya. Desain yang ramah anak dan penggunaan warna yang cerah menjadi faktor penunjang keberhasilan aspek ini. Berikut diagram penilaian positif siswa terhadap aplikasi yang dikembangkan.



Gambar 5. diagram penilaian positif siswa terhadap aplikasi

Berdasarkan data tersebut hasil angket menunjukkan penilaian positif yang sangat tinggi pada tiga aspek utama. Isi Aplikasi memperoleh apresiasi 92% respon positif (70 siswa), menandakan bahwa konten ARJASS relevan, lengkap, mudah dipahami, serta menarik dan bervariasi. Akurasi mendapat 85% respon positif (65 siswa), di mana mayoritas siswa percaya informasi yang ditampilkan benar dan sesuai input, meskipun terdapat catatan teknis terkait kestabilan aplikasi. Tampilan Aplikasi menjadi aspek dengan nilai tertinggi, yaitu 97% respon positif (74 siswa), menunjukkan desain visual yang sangat memikat, teks yang mudah dibaca, dan tata letak yang rapi. Data ini menegaskan bahwa ARJASS telah memenuhi ekspektasi pengguna dari segi konten, keandalan, dan desain. Selain itu berdasarkan hasil quiz diperoleh data bahwa 80% siswa memperoleh nilai lebih dari 80. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa cukup baik.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan edukasi digital berbasis AR terbukti efektif menjangkau anak-anak di era digital, yang lebih responsif terhadap media visual interaktif dibanding metode konvensional. Ke depan, pengembangan ARJASS perlu mencakup penambahan variasi jenis jajanan sehat, pembaruan konten secara berkala, serta peningkatan stabilitas aplikasi. Dengan langkah ini, ARJASS berpotensi menjadi media edukasi gizi berkelanjutan yang mendukung upaya pencegahan stunting, selaras dengan program nasional Makan Bergizi Gratis dan pencapaian SDGs poin 2 dan 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ARJASS (Augmented Reality Jajanan Sehat Sekolah) efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa SD mengenai jajanan sehat sebagai upaya pencegahan stunting. Kegiatan yang melibatkan 76 siswa dari kelas 1 hingga kelas 6 ini menunjukkan respon sangat positif pada tiga aspek penilaian, yaitu Isi Aplikasi (92% respon positif), Akurasi (85% respon positif), dan Tampilan Aplikasi (97% respon positif). Media

edukasi berbasis AR ini mampu menyajikan informasi gizi secara interaktif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan kesadaran akan pentingnya memilih makanan yang sehat dan aman. Dengan pengembangan konten dan peningkatan stabilitas teknis, ARJASS berpotensi menjadi media pembelajaran gizi yang berkelanjutan dan dapat direplikasi di sekolah lain untuk mendukung program nasional pencegahan stunting serta pencapaian SDGs

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. 2022. *Metodologi pengabdian masyarakat*.
- Ahmadi, F., Sutaryono, S., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. 2017. Pengembangan media edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 34(2), 127-136.
- Daracantika, A. 2021. “*Systematic Literature Review: Pengaruh Negatif Stunting Terhadap Perkembangan Kognitif Anak*.” *Jurnal Biostatistik, Kependudukan, Dan Informatika Kesehatan* 1(2). doi: 10.7454/bikfokes.v1i2.1012
- Ermawati, E. ., Karim, H. ., Azis, A. ., Taufiq, T. ., Noer, S. F. N. ., Lindriani, L. ., & Arnianti, A. 2023. Informasi Artikel Abstrak.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. 2023. Media dan pendekatan pembelajaran di era digital: hakikat, model pengembangan & inovasi media pembelajaran digital.
- Herawati, D. M. D., Fatimah, S. N., & Megawati, G. 2023. *Peran Asupan Nutrisi untuk Menurunkan Risiko Komorbiditas pada Remaja Stunting*. Penerbit NEM.
<https://surabaya.kompas.com/read/2024/11/08/081025678/bpom-sebut-40-siswa-sd-di-pamekasan-sempat-keracunan-latiao>
- Imani, N. 2020. *Stunting pada anak: kenali dan cegah sejak dini*. Hijaz Pustaka Mandiri
- Isang, M. R., Dinatha, N. M., Maku, K. R. M., Bay, M. S. T., & Wea, M. S. 2024. Pentingnya Gizi Mikro Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 4(3), 145-152.
- KOMPAS. 2024. BPOM Sebut 40 Siswa SD di Pamekasan Sempat Keracunan Latiao Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "BPOM Sebut 40 Siswa SD di Pamekasan Sempat Keracunan Latiao":
- Liza Munira, Syarifah, dan Kepala Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan. n.d. Disampaikan Pada *Sosialisasi Kebijakan Intervensi Stunting Jakarta*, 3 Februari 2023 Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2020
- Maesaroh, M., Widowati, S., & Fanani, M. Z. 2025. Kasus Kejadian Luar Biasa Keracunan Pangan Olahan Siap Saji. *Karimah Tauhid*, 4(1), 573-587
- Nurbiyati, Titik, ; Agus, and Hindarto Wibowo. 2014. “Pentingnya Memilih Jajanan Sehat Demi Kesehatan Anak.”
- Rahmawati, T., & Marfuah, D. 2016. Gambaran status gizi pada anak sekolah dasar. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 14(1), 72-76.
- Winingsih, L. H., Hariyanti, E., & Sari, L. S. 2020. Penguatan ranah psikomotorik siswa Sekolah Dasar