

Model *Fun Fruit Learning* sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Pengembangan Literasi Sehat, Bahasa dan Numerasi Anak Usia Dini

Fun Fruit Learning as a Learning Innovation Model to Boost Health Literacy, Language Skills, and Numeracy

Luthfiyatun Thoyyibah*¹, Adang Effendi¹, Kurniati Devi Purnamasari²,
Didih Faridah¹, Taupik Sopyan¹, Almaura Aldist¹, Salsabila Fauziah¹,
Auliya Nur Hajah Patimah²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh

²Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Galuh

*Email: luthfiyatun.thoyyibah@unigal.ac.id

(Diterima 18-12-2025; Disetujui 26-02-2026)

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan untuk memperkuat literasi sehat, kemampuan berbahasa, dan numerasi anak usia dini melalui penerapan model *Fun Fruit Learning* berbasis pengalaman langsung. Kegiatan ini berlatarbelakang dari kondisi rendahnya capaian literasi–numerasi anak serta minimnya ketertarikan siswa terhadap konsumsi buah dalam program Makan Bergizi Gratis (MBG). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan observasi awal, *Focus Group Discussion* (FGD) dengan guru dan orang tua, praktik pembelajaran di kelas, serta pendampingan orang tua melalui workshop literasi sehat. Program ini melibatkan 60 siswa RA level A, 8 guru, dan 20 orang tua. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 95% siswa menghabiskan buah dari target 70%, 85% siswa mampu menyebutkan nama buah dalam Bahasa Inggris dari target 60%, serta 100% siswa berhasil menghitung angka 1–10 dan mengelompokkan buah berdasarkan warna dan bentuk dari target masing-masing 75% dan 60%. Temuan ini menunjukkan bahwa *Fun Fruit Learning* efektif mendukung peningkatan literasi dasar dan kesadaran gizi, serta layak direkomendasikan untuk diterapkan di satuan pendidikan usia dini lain.

Kata kunci: *Fun fruit learning*, gizi, literasi, numerasi, usia dini

ABSTRACT

This Community Service (PkM) was carried out to improve health literacy, language ability, and numeracy for young learner through Fun Fruit Learning model which was based students' direct experiences of learning. This activity was motivated by the low literacy and numeracy achievements of children and the lack of interest among students in consuming fruit in the Free Nutritious Meals (MBG) program. The activity was carried out through initial observation, Focus Group Discussions (FGD) with teachers and parents, classroom learning practices, and parental guidance through healthy literacy workshops. Eight teachers, twenty parents, and sixty RA level A students participated in the program. The data demonstrates that 95% of students consumed the target amount of fruit (target 70%), 85% of students were able to name fruits in English (target 60%), and 100% of students were able to count from 1 to 10 and group fruits according to color and shape (targets 75% and 60%, respectively). These results suggest that Fun Fruit Learning should be used in other early childhood education programs since it is successful in promoting the development of basic literacy, numeracy, and nutritional awareness.

Keywords: Fun fruit learning, literacy, numeracy, nutrition, young learner

PENDAHULUAN

Edukasi bagi pemelajar usia dini adalah tahap awal pembentukan kemampuan dasar anak, terutama dalam membangun kebiasaan hidup sehat, literasi dan numerasi. Perkembangan akademik pemelajar usia dini ini akan mencapai hasil yang maksimal jika didasari dengan literasi dan numerasi yang baik. Dasar literasi dan numerasi yang kokoh akan mendukung perkembangan akademik pemelajar. Akan tetapi, dilihat dari beberapa riset mengungkapkan bahwa kualitas literasi dan numerasi pemelajar usia dini di Indonesia masih berada pada level inferior (OECD, 2023), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berusaha mencapai kompetensi minimum dalam membaca, memahami teks sederhana, serta melakukan operasi hitung dasar (Kemendikbud, 2019; Kemendikbudristek, 2022). Kondisi ini mengungkapkan bahwa pembelajaran mendasar masih memerlukan pematapan melalui pendekatan yang relevan dengan karakteristik perkembangan

pemelajar usia dini, kreatif dan kontekstual (Rahmad et al., 2024; Wijayanti et al., 2018).

Secara ideal pembelajaran bagi siswa usia dini bisa didapatkan dengan kegiatan bermain dan belajar dari hal konkret karena anak mendapatkan hasil maksimal dengan praktik dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Selain itu, Linse dan Nunan (Linse & Nunan, 2005) menekankan penggunaan media riil, aktifitas sensori, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa bagi siswa usia dini. Metode ini membantu menumbuhkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak secara seimbang, selain memperkuat aspek bahasa.

Dalam rangka optimalisasi mutu sumber daya manusia, program Makan Bergizi Gratis (MBG) diresmikan pemerintah sebagai bentuk usaha untuk meningkatkan status gizi anak sekolah. Untuk mendukung pertumbuhan fisik, konsentrasi belajar dan kesehatan anak secara umum, program MBG menekankan pada makanan bergizi seimbang yang salah satunya didapatkan dari konsumsi buah-buahan (Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat et al., 2023). Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak memakan buah yang disiapkan melalui program MBG. Banyak siswa yang lebih tertarik untuk memakan makanan lain selain buah yang ada dalam sajian MBG. Temuan ini selaras dengan komitmen yang menunjukkan bahwa program pemberian makanan sehat akan berhasil lebih baik jika dikombinasikan dengan pendidikan dan kebiasaan perilaku sehat sejak usia dini (Erlinda et al., 2024; Syamsiah & Darmawan, 2025).

Hasil survey awal yang dilakukan sebelum implementasi kegiatan PkM ini mendukung kondisi yang diungkap pada paragraf sebelumnya. Data menunjukkan hanya 50% anak mengkonsumsi buah secara utuh, sementara kemampuan anak untuk menyebutkan nama buah dalam Bahasa Inggris baru mencapai 55%, sama dengan persentase kemampuan anak menghitung 1-10 dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan baseline ini, tim PkM kemudian menetapkan target capaian program, yaitu 70% siswa mampu mengonsumsi buah secara utuh, 60% siswa mampu menyebutkan nama buah dalam Bahasa Inggris baru, 75% siswa mampu menghitung angka. Data ini menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi mitra bukan hanya konseptual tetapi juga nyata dan dapat diukur.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap manfaat mengonsumsi makanan sehat dan belum adanya integrasi Pendidikan gizi dalam kegiatan belajar mengajar berkorelasi terhadap kurangnya minat siswa dalam konsumsi buah segar. Pada kondisi yang hampir sama, pembelajaran tentang literasi dan numerasi (Rahmad et al., 2024) di Raudhatul Athfal (RA) masih cenderung terpisah dan tidak relevan dengan konteks kehidupan siswa. Dampaknya, kegiatan belajar menjadi kurang bermakna, rendahnya motivasi, juga asingnya pola konsep dasar membaca, menghitung. Sedangkan, pembelajaran yang mengedepankan praktik dan pengalaman langsung serta menggunakan media konkret terbukti berhasil mendorong perkembangan kognitif, verbal dan perilaku siswa secara lebih efektif dan positif. (Linse & Nunan, 2005; Pratiwi et al., 2025; Wijayanti et al., 2018).

Sebuah model pembelajaran yang mampu memadukan literasi, numerasi (Erlinda et al., 2024), dan edukasi kesehatan dalam aktifitas yang menarik dan sesuai dengan dunia anak (Thoyyibah et al., 2024) diperlukan untuk menangani masalah ini. Kegiatan pembelajaran buah yang menyenangkan, model pembelajaran berbasis bermain (Simorangkir et al., 2022), menggunakan buah sebagai media utama dalam pembelajaran. Buah tidak hanya dianggap sebagai makanan yang baik untuk kesehatan (Sulistiyansih & Ardianingsih, 2024), tetapi juga dianggap sebagai alat untuk meningkatkan kosa kata, kemampuan berhitung, kemampuan untuk mengelompokkan warna dan bentuk, dan menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini. Terbukti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media konkret dan permainan edukatif ini dapat meningkatkan motivasi anak, keterlibatan, dan pemahaman mereka tentang apa yang mereka pelajari (Syamsiah & Darmawan, 2025).

Dengan demikian, kegiatan PkM ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi tim pengabdian dalam meningkatkan kualitas literasi, numerasi, dan kesadaran gizi anak sekaligus mendukung program pemerintah dalam mensukseskan program MBG yang memfasilitasi konsumsi buah pada anak. Kegiatan *Fun Fruit Learning* dirancang dengan melibatkan guru dan orang tua (Dewantara et al., 2023) melalui *Focus Group Discussion* (FGD) agar kebutuhan dan karakteristik anak di lingkungan mitra relevan dan terakomodir dalam model pembelajaran yang dikembangkan. Partisipasi orang tua dalam kegiatan PkM terbukti meningkatkan keberlanjutan program serta penguatan budaya literasi sejak usia dini (Fikri Abhyasa et al., 2024). Melalui kegiatan PkM ini, anak-anak tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan literasi dan numerasi, tetapi juga memiliki sikap positif terhadap konsumsi buah sebagai bagian dari gaya hidup sehat.

BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah strategi pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) melalui penerapan model *Fun Fruit Learning* yang mengintegrasikan literasi sehat, literasi bahasa, dan numerasi anak usia dini. Strategi ini dinilai cocok dengan karakteristik belajar anak usia dini yang efektif melalui aktivitas bermain, media konkret, dan keterlibatan multisensori ((Linse & Nunan, 2005; Wijayanti et al., 2018). Kegiatan ini dilaksanakan di RA dengan melibatkan subjek kegiatan siswa level A, guru RA, dan orang tua siswa. Pelibatan orang tua dilakukan sebagai strategi keberlanjutan program agar pembiasaan literasi sehat melalui konsumsi buah tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga berlanjut di lingkungan keluarga (Fikri Abhyasa et al., 2024).

Tahap awal kegiatan dimulai dengan mengidentifikasi masalah melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, dan diskusi awal dengan orang tua siswa dan tim sekolah, dalam hal ini kepala sekolah. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa anak-anak masih kurang dalam literasi dan numerasi dasar; minat anak terhadap konsumsi buah dalam program Makan Bergizi Gratis (MBG) belum optimal; dan bahwa pendidikan literasi, numerasi, dan kesehatan masih dilakukan secara terpisah. Berdasarkan temuan ini, tim PkM kemudian membuat perencanaan untuk program *Fun Fruit Learning*. Perencanaan ini mencakup pembuatan materi literasi sehat, kosakata buah dan numerasi dasar dalam Bahasa Inggris, serta desain kartu flash buah, flipchart, dan lembar aktivitas siswa. Selain itu, tim juga melakukan penyusunan instrumen untuk survei awal, target capaian, dan evaluasi kegiatan.

Tahap pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa rangkaian aktivitas utama yang saling berhubungan. Kegiatan dimulai dengan *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan oleh guru untuk membahas bagaimana literasi sehat, bahasa, dan numerasi harus dimasukkan dalam pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya, ada FGD dan *workshop* bersama orang tua (14) yang difokuskan pada pemahaman pentingnya mengonsumsi buah-buahan yang mengandung vitamin untuk pertumbuhan anak dan juga variasi sajian buah yang dapat dilakukan orang tua di rumah. Hal tersebut akan berkesinambungan dengan model *Fun Fruit Learning* sebagai solusi pembelajaran kontekstual di sekolah. Pada akhirnya, tujuan pembelajaran berkesinambungan serta merta terwujud.

Fun Fruit Learning dilaksanakan dengan konsep pembelajaran luar ruangan dan pendekatan *learning by doing*. Para siswa RA mengidentifikasi secara langsung warna, bentuk, aroma, dan rasa berbagai macam buah. Mereka juga belajar menyebutkan nama buah dalam bahasa Inggris, menghitung jumlah buah dari satu hingga sepuluh, dan bermain permainan edukatif untuk mengelompokkan buah berdasarkan warna dan bentuknya. Alat yang digunakan termasuk *flashcards* buah, realia buah-buahan, dan *flipchart* untuk mengeksplorasi dan mencatat hasil belajar siswa. Sesuai dengan karakteristik belajar siswa usia dini, kegiatan belajar dirancang untuk membuat anak terlibat secara aktif, bergerak, dan berekspresi.

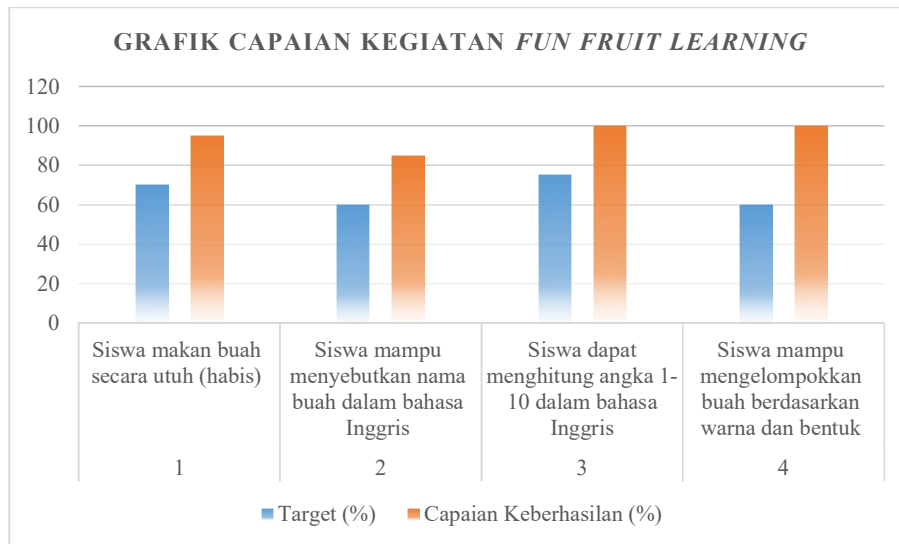
Tahap akhir dari PkM ini merupakan kegiatan evaluasi dengan membandingkan hasil survei awal, atau baseline, dengan hasil akhir program. Siswa dinilai berdasarkan empat kriteria utama: kemampuan mereka untuk menyebutkan nama buah dalam bahasa Inggris, menghitung angka dari 1 hingga 10 dalam bahasa Inggris, dan mengelompokkan buah berdasarkan warna dan bentuknya. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan penggunaan model *Fun Fruit Learning* dalam meningkatkan literasi sehat, literasi bahasa, dan numerasi pemelajar usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mitra sasaran PkM ini yaitu salah satu RA di kabupaten Ciamis yang komponen mitranya terdiri atas delapan guru RA, enam puluh siswa level A, dan dua puluh orang tua siswa yang berpartisipasi aktif. Untuk mendukung ketercapaian tujuan, tim pelaksana dibagi berdasarkan keahlian masing-masing. Anggota tim dengan latar belakang pendidikan bertanggung jawab pada pelaksanaan pembelajaran *Fun Fruit Learning* di kelas yang menitikberatkan pada penguatan literasi bahasa dan numerasi anak. Untuk mengakomodir kegiatan PkM dengan maksimal, tim pengabdian yang memiliki latar belakang bidang keahlian yang beragam membagi menjadi 2 fokus utama sesuai dengan sasaran PkM. Pertama, sasaran orang tua siswa dengan fokus penyampaian literasi sehat melalui paparan kandungan nilai gizi dan manfaatnya bagi pertumbuhan anak menjadi tanggung jawab tim dengan latar belakang sains dan kesehatan. Kedua, sasaran siswa dan guru dalam implementasi *Fun Fruit Learning* menjadi tanggung jawab tim dengan latar belakang pendidikan Bahasa Inggris dan

Matematika. Dengan pembagian fokus ini dilakukan guna implementasi keseimbangan aspek pedagogis dan kesehatan siswa yang dapat dicapai dengan menyeluruh dan berkelanjutan.

Implementasi *Fun Fruit Learning* pada RA mitra menampilkan hasil yang positif dalam peningkatan literasi literasi, numerasi dan budaya literasi sehat makan buah. Keberhasilan *Fun Fruit Learning* ini diukur dengan membandingkan *baseline*, target capaian, dan hasil akhir program PkM. Gambar di bawah ini menunjukkan rincian 3 aspek tersebut.



Gambar 1. Grafik Capaian Kegiatan PkM

Peninjauan awal melalui survey sebelum implementasi program, terdapat angka **50%** siswa yang memakan buah secara utuh/habis, **55%** siswa dapat menuturkan nama buah menggunakan Bahasa Inggris, **55%** siswa yang dapat menghitung angka satu sampai sepuluh menggunakan Bahasa Inggris serta **50%** siswa yang mampu mengelompokkan buah berdasarkan warna dan bentuk. Informasi angka ini menunjukkan bahwa kualitas literasi pada 4 aspek yang dijelaskan sebelumnya masih dapat dimaksimalkan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat dan lebih kontekstual.

Implementasi program *Fun Fruit Learning* meningkatkan semua indikator secara signifikan. Persentase siswa yang mengonsumsi buah secara utuh telah meningkat di atas target, mencapai **95% dari target 70%**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran buah yang menyenangkan adalah metode literasi sehat yang efektif dalam menumbuhkan minat anak untuk makan buah. Anak-anak sekarang bisa melihat buah sebagai aktivitas belajar yang menyenangkan daripada makanan yang kurang menarik. Hasil ini mendukung gagasan bahwa integrasi antara pembelajaran dan edukasi kesehatan yang riil dan aplikatif sangat penting untuk keberhasilan program gizi anak (Syamsiah & Darmawan, 2025).

Menyoroti kualitas literasi bahasa, kemampuan kemampuan siswa dalam menyebutkan nama buah dalam Bahasa Inggris juga mengalami peningkatan yang signifikan, mencapai **85% dari target 60%**. Ini karena pembelajaran dilakukan melalui media konkret, permainan, dan aktivitas eksploratif yang menggunakan pancaindra. Anak-anak juga menjadi lebih percaya diri dalam menyebutkan kosakata baru. Hasil ini sejalan dengan pendapat salah satu ahli dalam pengajaran pada siswa usia dini yang memastikan bahwa pembelajaran bahasa bagi siswa usia dini akan lebih efektif apabila disampaikan melalui media nyata, aktivitas multisensori, dan keikutsertaan aktif siswa dalam proses belajar (Linse & Nunan, 2005).

Berkaitan dengan *multisensory*, pada praktiknya, siswa juga diajak untuk berlatih berani memegang semua jenis buah yang disediakan karena memiliki tekstur permukaan kulit yang berbeda. Ketika pelaksanaan, siswa yang merasa takut untuk memegang buah salak dan buah naga, diberikan pendampingan sehingga mengurangi atau menghapus rasa takut tersebut. Selain itu, dengan latar belakang sekolah **adiwiyata** di kabupaten (Herlina, 2022), siswa juga diberi kegiatan mengupas dan membuang sendiri cangkang atau biji buah ke dalam tempat sampah yang tersedia di sekolah. Sehingga kegiatan ini bukan hanya berfokus pada aspek akademis, namun menciptakan karakter yang baik dan mendukung konsep sekolah adiwiyata.

Selain itu, aspek numerasi dasar juga menunjukkan peningkatan. Siswa dapat menghitung angka 1–10 dalam Bahasa Inggris dengan 100% dari target 75% dan mengelompokkan buah berdasarkan bentuk dan warna dengan 100% dari target 60%. Capaian ini menunjukkan bahwa menggunakan buah sebagai media konkret dapat lebih mudah dan menyenangkan mengajarkan anak-anak tentang konsep bilangan, pengelompokan, dan pola. Pembelajaran numerasi yang dikaitkan dengan objek nyata atau realia terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak, bahwa pengalaman langsung menjadi kunci dalam optimalisasi transformasi kognitif anak usia dini (Pratiwi et al., 2025; Wijayanti et al., 2018).

Keberhasilan capaian tersebut tidak terlepas dari strategi pelaksanaan kegiatan yang melibatkan tiga unsur utama, yaitu siswa, guru, dan orang tua siswa (Dewantara et al., 2023). Hasil FGD dengan guru mengungkapkan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya model *Fun Fruit Learning* karena pembelajaran menjadi lebih terarah, terintegrasi, dan sesuai dengan karakteristik anak. Penerapan *Fun Fruit Learning* dengan media *flashcards* dan juga realia buah dapat meningkatkan curiosity serta antusiasme keterlibatan dalam pembelajaran. Siswa yang menyenangi buah tertentu dapat bercerita mengenai rasa bentuk dan juga jumlah buah-buahan baik dalam Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penerapan *Fun Fruit Learning*

Kegiatan lain lain yang membuat penerapan *Fun Fruit Learning* ini menjadi menyenangkan yaitu konsep pembelajaran *outdoor*. Siswa yang seringkali melakukan pembelajaran di dalam kelas merasa senang seolah-olah mereka tidak sedang belajar karena kegiatan dipenuhi dengan *fun game*. Konsep *outdoor learning* ini dipadukan dengan *experiential learning* dengan menggunakan buah realia. Dukungan media pembelajaran yang sebelumnya belum dimiliki mitra menjadi dasar pembelajaran seringkali dilakukan hanya di dalam kelas saja. Kini, *outdoor learning* dengan dukungan media Flipchart pada implementasi *Fun Fruit Learning* ini bukan lagi masalah bagi mitra, karena tim menawarkan inovasi model pembelajaran *outdoor* lengkap dengan media implementasinya. Para siswa bersemangat dan berbaris untuk terlibat dalam implementasi model pembelajaran dan antusias dalam penggunaan *Flipchart*. Ilustrasi kegiatan tersebut terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Outdoor learning* dan pemanfaatan *Flipchart*

Sementara itu, keterlibatan orang tua melalui kegiatan *workshop* literasi sehat memberikan dampak yang nyata terhadap pembiasaan konsumsi buah di rumah (Dewantara et al., 2023). Pada sesi ini, orang mendapatkan gambaran cara dan waktu penyajian buah-buahan untuk anak yang lebih menarik, sehingga anak tidak enggan untuk mengkonsumsinya. Perihal waktu penyajian, diberikan wawasan bahwa pemberiannya bisa di awal sebelum makan berat. Salah satu orang tua mengatakan bahwa sama sekali tidak terbiasa memberikan buah dari buah yang tersedia di rumah karena belum ada pemahaman bahwa vitamin yang terkandung dalam buah tidak bisa diproduksi oleh tubuh. Orang tua menjadi lebih memahami pentingnya penyajian buah yang menarik, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan gizi anak. Hal ini memperkuat temuan bahwa keterlibatan keluarga merupakan faktor kunci dalam keberhasilan penguatan literasi dan kebiasaan hidup sehat anak (Fikri Abhyasa et al., 2024). Hal tersebut menjadi alasan bahwa keterlibatan orang tua harus memiliki tempat untuk mensukseskan program ini.

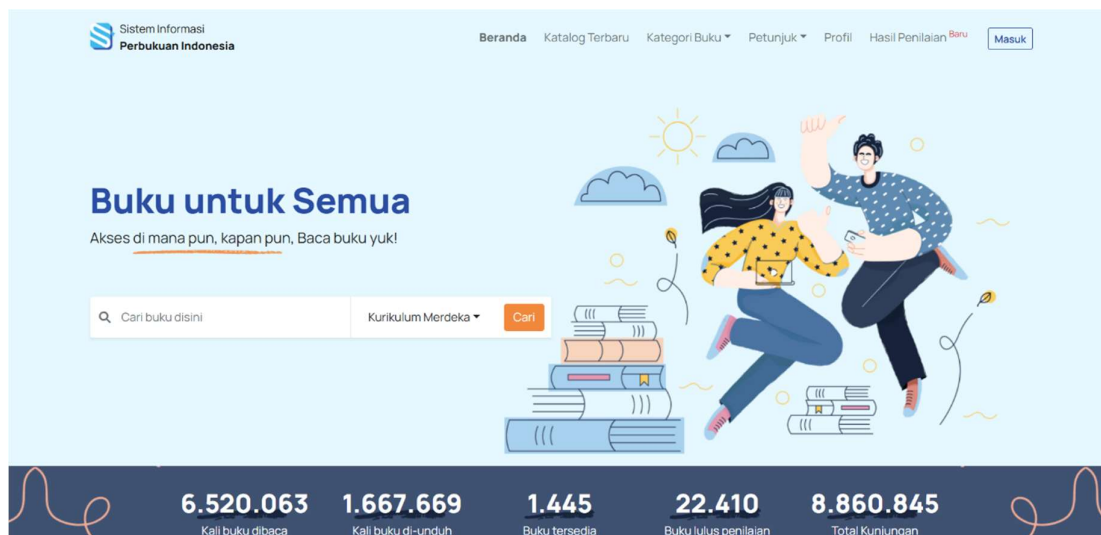


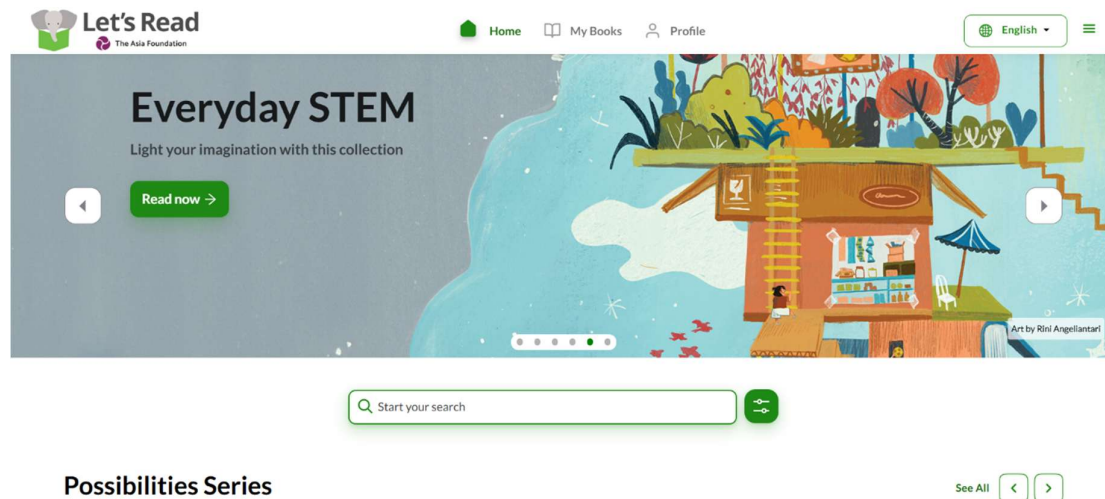
Gambar 4. *Workshop* Literasi Sehat dengan Sasaran Orang Tua Siswa

Secara keseluruhan, temuan kegiatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Fun Fruit Learning* yang didasarkan pada pengalaman terbukti efektif dalam menggabungkan literasi sehat, literasi bahasa, dan numerasi ke dalam rangkaian pembelajaran yang luas dan menyenangkan. Para siswa mengalami peningkatan kognitif dan perubahan pendapat tentang mengonsumsi buah sebagai

bagian dari gaya hidup sehat. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini tidak hanya mencapai target kuantitatif program, tetapi juga berdampak positif secara kualitatif terhadap perilaku belajar anak dan kebiasaan hidup sehat. Pada akhir sesi PkM, tim memberikan alternatif sumber bacaan yang bisa dirujuk oleh guru sehingga setiap kegiatan pembelajaran bisa ditutup dengan membaca bersama buku yang relevan dengan level usia dan tema buah pada saat itu. Sehingga, tidak ada lagi yang menyampaikan bahwa sumber bacaan anak usia dini itu terbatas karena sumber ini tersedia secara gratis dan bisa dipilih sesuai dengan level usia ataupun kemampuan masing-masing siswa. Didukung dengan gambar full color dan interaktif yang temanya sangat relevan dengan kegiatan sehari-hari masyarakat Indonesia. Jika dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Inggris, buku-buku ini juga tersedia dalam edisi Bahasa Inggris yang dapat diakses melalui tautan berikut:

1. <https://literacycloud.org/>
2. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/>
3. <https://www.letsreadasia.org/>





Gambar 5. Sumber Bacaan Mitra untuk Mendukung Kegiatan Literasi dan Numerasi

Keberhasilan ini sekaligus menunjukkan bahwa integrasi antara program pemerintah MBG dengan inovasi pembelajaran di sekolah dapat menghasilkan dampak yang lebih optimal apabila didukung oleh pendekatan pedagogis yang tepat dan kolaborasi antara sekolah dan keluarga. Oleh karena itu, model *Fun Fruit Learning* memiliki potensi untuk direplikasi dan dikembangkan di satuan TK/Ra lainnya sebagai salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan literasi dasar dan kesadaran gizi anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi program PkM bertema *Fun Fruit Learning* membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang di desain secara kontekstual menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung dapat menghasilkan pengaruh konkret bagi perkembangan pemelajar usia dini. Siswa mulai menampilkan perubahan perilaku terhadap konsumsi buah sebagai bagian dari pola hidup sehat, bukan hanya peningkatan kemampuan bahasa dan berhitung saja. Keterlibatan aktif guru dan orang tua yang berperan sebagai pendamping utama anak, baik di sekolah maupun di rumah berimplikasi positif terhadap capaian ini. Selain itu, kolaborasi apik lintas bidang antara tim pendidikan dan tim kesehatan dari tim PkM juga memberikan penguatan terhadap karakter komprehensif program ini. Sehingga, dengan capaian ini, *Fun Fruit Learning* dapat dipandang sebagai model pembelajaran alternatif yang relevan untuk dikembangkan lebih luas, khususnya dalam mendukung peningkatan kualitas literasi dasar dan kesadaran gizi anak usia dini secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih atas dukungan moril dan materil kepada LPPM Universitas Galuh sehingga kegiatan PkM ini bisa berjalan dengan lancar dan memberi dampak positif bagi mitra.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, A. H., Setiawati, F. A., & Saraswati, S. (2023). Towards Numeracy Literacy Development: A Single-Case study on The Use of The Living Book Homeschooling Model. *Infinity Journal*, 12(2), 225–242. <https://doi.org/10.22460/INFINITY.V12I2.P225-242>
- Erlinda, M., De Jesus, A., Maia, R. R., Wago, P. J., Tia, M. N., Berek, M. D., & Jawan, K. B. (2024). Pentingnya Pendampingan Belajar Literasi dan Numerasi Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *MENGABDI: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 2(6), 128–137. <https://doi.org/10.61132/MENGABDI.V2I6.1084>
- Fikri Abhyasa, M., Ayu Sulistianingsih, D., Awaliyah, F., Feriska, D., & Firmana, I. (2024). Menghidupkan Semangat Literasi Anak Melalui Taman Baca Masyarakat di Desa Citapen.

- ABDI UNISAP: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 257–266. <https://doi.org/10.59632/ABDIUNISAP.V2I2.312>
- Herlina, E. S. (2022). Upaya Penerapan PAUD Adiwiyata. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2), 652. <https://doi.org/10.36418/SYNTAX-LITERATE.V7I2.6232>
- Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, K., Ratna Palupi, I., Dini Sadida, H., Gizi Kesehatan, D., & Gadjah Mada Yogyakarta, U. (2023). Edukasi pengolahan makanan sehat seimbang kepada pengelola penyelenggaraan makanan sekolah di taman kanak-kanak. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(4), 527–534. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v6i4.1624>
- Kemendikbud. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. https://repositori.kemdikbud.go.id/13034/1/Puslitjardikbud_Ringkasan%20Indeks%20Alibaca%2034%20Provinsi
- Kemendikbudristek. (2022). *Indeks Pembangunan Kebudayaan*.
- Linse, C. T., & Nunan, D. (2005). *Practical English Language Teaching (PELT) - Young Learners*. McGraw-Hill Companies, Inc. https://books.google.com/books/about/Practical_English_Language_Teaching.html?hl=id&id=d2wvAAAACAAJ
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I)*. <https://doi.org/10.1787/53F23881-EN>
- Pratiwi, W., Christianti, M., & Hayati, N. (2025). *Systematic Literature Study on Early Numeracy: Relations between Early Numeracy in Early childhood and Children's Mathematics*. 12(1), 31–48. <https://doi.org/10.23887/paud.v1i11>
- Rahmad, I. N., Ayuningrum, S., Azizah, F. N., Azra, Q. A., & Marcella, Z. T. (2024). Penguatan Pembelajaran Berbasis Literasi dan Numerasi. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.37478/MAHAJANA.V5I1.3816>
- Simorangkir, I. M., Sofiani Zaimar, Y., & Passandaaran, Y. M. (2022). Kegiatan Fun English bagi anak-Anak di Panti Asuhan Ciangsana Bogor. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 682–688. <https://doi.org/10.31764/JPMB.V6I2.8324>
- Sulistiyarningsih, R., & Ardianingsih, A. (2024). Literasi Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Dedikasi PkM*, 5(1), 88. <https://doi.org/10.32493/DEDIKASIPKM.V5I1.35158>
- Syamsiah, S., & Darmawan, A. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pengenalan Buah Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quiziss bagi Guru KB TK Taruna Prima Jagakarsa. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10–16. <https://doi.org/10.51878/COMMUNITY.V5I1.4735>
- Thoyyibah, L., Fatimah, A. T., Ratnawati, & Tusriyah. (2024). Sustainable food yard activities at RA Miftahussalam Adiwiyata School to support english, science, and math literacy of young learners. *Galuh International Journal of Community Service and Development*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/10.25157/GIJCS.D.V2I1.4257>
- Wijayanti, E., Widiyanti, D., & Dewi, C. (2018). Fun Learning for Kids: Stimulasi Pengenalan Buah-buahan pada Siswa Taman Kanak-Kanak Islam di Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 24(1), 594. <https://doi.org/10.24114/JPKM.V24I1.10132>